

Аннотация дисциплины М.1.1.4 Дисциплина. Технологическое предпринимательство

Дисциплина "Технологическое предпринимательство" изучается обучающимися по основной профессиональной образовательной программе "Стандартизация, сертификация и управление качеством в производстве, сфере торговли и потребительских услуг (продвинутый уровень)" направления подготовки "27.04.01 Стандартизация и метрология". Дисциплина изучается в 1 семестре. Общая трудоемкость дисциплины составляет 144/4 часов/з.ед. Самостоятельная работа заключается в выполнении работ, указанных в разделе 4.

В ходе изучения дисциплины осуществляется текущий контроль в форме технологии рейтингового контроля в соответствии с технологической карты дисциплины, размещенной на электронном курсе, а также промежуточный контроль в форме балльно-рейтинговый контроль.

Целью изучения дисциплины является формирование следующих компетенций:

1. ОПК-4 Способен разрабатывать критерии и применять методы оценки эффективности полученных результатов в области стандартизации и метрологии в производственной и непроизводственной сферах
2. УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий
3. УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах жизненного цикла
4. УК-3 Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели

В ходе изучения дисциплины последовательно рассматриваются темы:

1. Сущность предпринимательства, его виды и особенности
2. Субъекты предпринимательской деятельности
3. Объект предпринимательской деятельности
4. Организационно-правовые формы предпринимательской деятельности
5. Создание собственного дела
6. Бизнес-планирование
7. Государственная регистрация субъекта предпринимательства
8. Налогообложение субъектов предпринимательской деятельности

Основными стратегическими образовательными технологиями являются: игровые процедуры, лекционные занятия, практические занятия.

В рамках указанных технологий применяются тактические образовательные технологии: задания, игровое проектирование, классическая лекция.