

Аннотация дисциплины Б.1.2.11 Дисциплина. Туристско-рекреационное проектирование проектирование, моделирование искусственного интеллекта

Дисциплина "Туристско-рекреационное проектирование проектирование, моделирование искусственного интеллекта" изучается обучающимися по основной профессиональной образовательной программе "Информационные системы и технологии в туристском бизнесе и гостеприимстве" направления подготовки "09.03.02 Информационные системы и технологии".

Дисциплина изучается в 6 семестре. Общая трудоемкость дисциплины составляет 180/5 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 экзамен.

Целью изучения дисциплины является формирование следующих компетенций:

1. ПК-1 Способен разрабатывать и применять технологии обслуживания туристов с использованием технологических и информационнокоммуникативных технологий
2. ПК-3 Способен адаптировать (модифицировать функционал) информационные системы к существующим бизнес-процессам в туристской сфере

В ходе изучения дисциплины последовательно рассматриваются темы:

1. Введение в изучение курса «Туристско-рекреационное проектирование». Проектирование как вид деятельности. Основные элементы проектирования. Технологии проектирования.
2. Искусственный интеллект в туризме. Основные направления использования.
3. Туристская деятельность как объект проектирования. Феномен туризма. Проектирование туристского пространства. Типы и виды туристского пространства. Фазы и уровни туристско-рекреационного проектирования.
4. Понятие туристских продуктов и услуг. Основные понятия и элементы рынка туристских услуг. Понятие турпродукта, виды туров. Особенности проектирования туристских и рекреационных продуктов.
5. Электронный туристский бизнес: проблемы и перспективы развития. Интернет-технологии и новый образ экономики. Продвижение турпродуктов в глобальном информационном пространстве.
6. Проектирование бизнес-процессов туристской организации. Организационное проектирование бизнес-процессов предприятия туризма и рекреации. Проектирование организационной структуры туристского предприятия. Связь организационного проектирования с формированием хозяйственной стратегии туристского предприятия.
7. Проектирование отдельных направлений туристско-рекреационной деятельности. Проектирование познавательного и религиозного направлений. Проектирование рекреационного, лечебного и оздоровительного направлений. Проектирование спортивного и самодеятельного направлений. Проектирование делового и конгрессно-выставочного направлений. Проектирование экологического и сельского направлений. Проектирование развлекательного и приключенческого направлений
8. Организация и развитие проектной туристской деятельности в Российской Федерации. Проблемы развития проектной деятельности в туристско-рекреационной сфере России. Характеристика крупных проектов в туристско-рекреационной отрасли.

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

В рамках указанных технологий применяются тактические образовательные технологии:

задания, информационные, классическая лекция, мини-проекты.