

Аннотация дисциплины Б.1.1.25 Дисциплина. Информационные технологии и программное обеспечение деятельности предприятий сервиса

Дисциплина "Информационные технологии и программное обеспечение деятельности предприятий сервиса" изучается обучающимися по основной профессиональной образовательной программе "Сервис в индустрии гостеприимства" направления подготовки "43.03.01 Сервис".

Дисциплина изучается в 5 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-1 Способен применять технологические новации и современное программное обеспечение в сфере сервиса
2. ОПК-8 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
3. ПК-1 Способен к разработке и совершенствованию системы клиентских отношений с учетом требований потребителя

В ходе изучения дисциплины последовательно рассматриваются темы:

1. Сущность информационных технологий в сфере сервиса
2. Основные понятия информационных технологий в индустрии сервиса.
3. Семинар. Понятия и определения информационных технологий в сфере сервиса
4. Классификация компьютерной техники
5. Интернет обеспечение в сфере сервиса. Интернет технологии в индустрии сервиса и гостеприимства.
6. Роль и влияние сети интернет на индустрию сферы сервиса.
7. Информационные системы в сфере сервиса. Роль и назначение информационных систем в сервисе.

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

В рамках указанных технологий применяются тактические образовательные технологии: case-study, деловая игра, лекция с элементами мозгового штурма.