

Аннотация дисциплины Б.1.2.7 Дисциплина. Технологии гостиничных услуг

Дисциплина "Технологии гостиничных услуг" изучается обучающимися по основной профессиональной образовательной программе "Сервис в индустрии гостеприимства" направления подготовки "43.03.01 Сервис".

Дисциплина изучается в 7 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-3 Формирует технологии оказания гостиничных, санаторно-курортных, анимационных услуг и услуг общественного питания на основе современных требований к созданию сервисного продукта

В ходе изучения дисциплины последовательно рассматриваются темы:

1. Гостиничные сети как современный опыт организации мирового гостиничного комплекса.
2. Характеристика структуры типового гостиничного предприятия.
3. Компьютерные системы управления в мировом гостиничном комплексе.
4. Характеристика основных служб гостиничного предприятия.
5. Управленческие решения в гостиничном бизнесе.
6. Национальные системы классификации
7. Оригинальные отели в России и мире: основные особенности развития.
8. Гостиницы развлекательного и курортного предназначения: основная специфика и особенности развития данного класса гостиниц
9. Гостиницы делового класса: основная специфика и особенности развития данного класса гостиниц
10. Тенденция развития мировой сферы туризма и гостеприимства
11. Основные особенности развития гостиничного сектора в России
12. Основные этапы развития гостиничного дела в России и мире

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.