

## Аннотация дисциплины Б.1.2.12 Дисциплина. Планирование и прогнозирование в молодежной политике на основе Data Science

Дисциплина "Планирование и прогнозирование в молодежной политике на основе Data Science" изучается обучающимися по основной профессиональной образовательной программе "Реализация молодежной политики" направления подготовки "39.03.03 Организация работы с молодежью".

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-1 Способен осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с нормативно-правовыми актами в сфере образования и нормами профессиональной этики
2. ПК-6 . Способен к осуществлению прогнозирования, проектирования и моделирования социальных процессов и явлений в сфере молодежной политики
3. УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

В ходе изучения дисциплины последовательно рассматриваются темы:

1. Планирование и прогнозирование как функции государственного управления
2. Data Science как информационная основа планирования и прогнозирования
3. Основные социально-экономические показатели в макроэкономическом планировании и прогнозировании и методика их расчета
4. Основные методы планирования и прогнозирования в молодежной политике на основе Data Science
5. Индикативное планирование в молодёжной политике
6. Программно-целевой метод планирования

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

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