

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор института экономики,
управления и сервисных технологий



Н.В. Осипова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.04.09 Digital-технологии в туристской деятельности

Направление подготовки: 43.03.02 Туризм

Направленность (профиль): Креативный туризм

Квалификация (степень): бакалавр

Форма обучения: очная

Институт: экономики, управления и сервисных технологий

Кафедра: туризма и гостиничного дела

	очная форма	очно-заочная форма	заочная форма
Курс	3		
Семестр/триместр	5,6		
Лекции	36		
Лабораторные занятия	-		
Практические (семинарские) занятия	36		
в т. ч. практическая подготовка	-		
Форма(ы) промежуточной аттестации	Зачет с оценкой		
Контроль	-		
Иные формы работы	-		
Самостоятельная работа	108		

Всего часов: 180

Трудоемкость: 5 зачетных единиц.

Разработчик(и) рабочей программы: ст. преподаватель кафедры ТиГД Г.Ю.Карасева

I. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Цель изучения дисциплины: формирования навыков использования цифровых технологий, способствующих созданию и предоставлению качественного туристского продукта.

Задачи изучения дисциплины:

- знакомство с цифровыми технологиями в туризме и их применением;
- развитие способностей по применению экономических, технологических, организационно-управленческих знаний, основанных на детерминантах цифровой экономики;
- изучение подходов к оценке перспективности внедрения цифровых технологий в практику предприятий туризма.

Место дисциплины в структуре ОПОП: реализуется в рамках базовой (обязательной) части блока Б1.

Планируемые результаты обучения по дисциплине:

Код компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-1	Знать: - методы поиска информации и работы с ней; - сущность системного подхода	Знает: - методы поиска информации в рамках исследуемой области
	Уметь: - анализировать задачу, выделять этапы ее решения, осуществлять действия по решению; находить различные варианты решения задачи, - оценивать их преимущества и риски	Умеет: - анализировать задачу с нахождением различных вариантов решения
	Владеть: - навыками оценивания практических последствий возможных вариантов решения задачи; - навыками грамотного, логичного, аргументированного формулирования собственных суждений и оценок.	Владеет: - навыками оценивания практических последствий возможных вариантов решения задачи; - навыками грамотного формулирования собственных суждений
ОПК-1	Знать: - современные технологические новации и современные программные продукты в профессиональной туристской деятельности	Знает: современные программные продукты, используемые в профессиональной туристской деятельности
	Уметь: - осуществлять поиск, анализ, отбор технологических новаций и современных программных продуктов в профессиональной туристской деятельности	Умеет: осуществлять отбор технологических новаций и современных программных продуктов в профессиональной туристской деятельности

	Владеть: - навыками использования технологических новаций и специализированных программных продуктов в сфере туризма	Владеет: навыками использования технологических новаций и специализированных программных продуктов в сфере туризма
ОПК-8	Знать: – принципы работы современных информационных технологий и способы их использования для решения задач профессиональной деятельности	Знает: – принципы работы современных информационных технологий и способы их использования для решения задач профессиональной деятельности
	Уметь: – обоснованно выбирать современные информационные технологии и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Умеет: –выбирать современные информационные технологии
	Владеть: – навыками работы с современными информационными технологиями, способами их использования для решения задач профессиональной деятельности	Владеет: – навыками работы с современными информационными технологиями, способами их использования

II. СОДЕРЖАНИЕ И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу

Очная форма обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	Аудиторные занятия			Сам. раб.
			ЛК	ПЗ	ЛБ	
Раздел 1. Цифровая трансформация туристского бизнеса						
1.	Тема 1.1. Развитие туристской отрасли в контексте цифровой экономики	16	2	2	0	12
2.	Тема 1.2. Влияние цифровизации на туристскую отрасль	18	4	2	0	12
3	Тема 1.3. Современные цифровые технологии в туризме и гостеприимстве	18	2	4	0	12
Раздел 2. Цифровые экосистемы как инновационное направление туристского бизнеса						
4	Тема 2.1. Цифровые платформы как фактор роста отрасли туризма в России	16	2	2	0	12
5	Тема 2.2. Цифровые туристские экосистемы	20	4	4	0	12
6	Тема 2.3. Создание	20	2	2	0	16

	цифрового продукта					
	<i>Зачет с оценкой</i>		-	-	-	-
	<i>Итого за 5 семестр</i>	108	16	16	0	76
Раздел 3: Электронная коммерция в туризме						
1	Тема 3.1 Электронная коммерция как элемент цифрового туристского бизнеса	18	6	4	0	8
2	Тема 3.2 Понятие и инструменты digitalмаркетинга	18	4	6	0	8
3.	Тема 3.3 Новые аспекты продвижения и реализации туристских продуктов в цифровой среде	18	4	6	0	8
Раздел 4. Иммерсивные технологии в туризме						
4.	Тема 4.1 Иммерсивные технологии в туризме	18	6	4	0	8
	<i>Зачет с оценкой</i>					
	<i>Итого за 6 семестр</i>	72	20	20	0	32
	ИТОГО:	180	36	36	0	108

Очно-заочная форма обучения не реализуется

Заочная форма обучения не реализуется

III. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Текущая аттестация проводится в форме теста.

Типовой вариант теста

1. Что такое цифровая экономика?

- а) Доход от цифровизации, который распределяется между государством и бизнесом.
- б) Экономическая деятельность, основанная на цифровых технологиях и получении, обработке и использовании данных в цифровом виде.
- в) Прибыль, получаемая в результате использования приложений, онлайн-сервисов, шеринговых компаний.
- г) Новый вид получения финансовой выгоды.

2. Что такое цифровые платформы?

- а) Цифровые носители информации.
- б) Облачные хранилища.
- в) Информационные системы.
- г) Любая оцифрованная информация.

3. Какую задачу решает внедрение цифровых технологий в туризм?

- а) Показ всего пути клиента.
- б) Автоматизацию отчётов и создания коммерческих предложений.

- в) Возможность работать из любой точки мира.
- г) Всё перечисленное.

4. Что такое GDS?

- а) Суперприложение для бронирования туристских услуг.
- б) Глобальные системы дистрибуции.
- в) Очки для VR-путешествий.

5. Что входит в цифровое пространство?

- а) Серверы, CRM-системы, приложения, гаджеты.
- б) Сайты, разработчики, интернет.
- в) Приложения, облачные хранилища, пользователи, техподдержка.

6. Какие этапы подразумевает дизайн-мышление?

- а) Выявление потребности, анализ, коммерческая выгода, тестирование, детализация.
- б) Создание, аналитика, корректировка, бюджет, запуск.
- в) Эмпатия, фокусирование, генерация идей, отбор, прототипирование, тестирование.
- г) Эмпатия, фокусирование, креатив, творчество, тестирование, анализ.

7. В чём заключается принцип SMART?

- а) Любая задача должна быть конкретной, измеримой, достижимой, значимой и ограниченной по времени.
- б) Задача должна быть хорошо изученной, легко реализуемой, быстро исполняемой, удобной.
- в) Задача должна быть чётко сформулирована, сложной, практичной, выгодной, современной.
- г) Задача должна быть нацелена на прибыль, лёгкой в достижении, требующей минимальных временных и трудовых затрат.

8. Назовите популярные no-code-платформы:

- а) Tilda.
- б) Webflow.
- в) Glide.
- г) Всё перечисленное.

9. Какие проекты можно выделить в индустрии туризма?

- а) Образовательный, потребительский, внешнеэкономический.
- б) Инвестиционный, инновационный, международный.
- в) Креативный, многоуровневый, секретный.

10. Что такое идея (в проектировании цифрового турпродукта)?

- а) Решение конкретной проблемы или боли клиента. Не пожелание, а целенаправленные действия.
- б) План по реализации задуманного.
- в) Любая мысль, которую можно реализовать.
- г) Креативный подход к решению задачи.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме зачета с оценкой, зачета с оценкой с использованием следующих оценочных материалов:

**Вопросы к зачету с оценкой
(5 семестр, очная форма обучения)**

1. Понятие, главные составляющие, государственное регулирование цифровой экономики.
2. Роль цифровизации в развитии туристской отрасли.
3. Онлайн-сервисы: история, современное состояние.
4. Digital user experience (цифровой пользовательский опыт). Персонафикация туристского предложения.
5. Применение технологий в туристских компаниях.
6. Облачные хранилища, облачные вычисления – применение в туризме.
7. Big Data – применение в туризме.
8. Отраслевые цифровые платформы – применение в туризме.
9. CRM-системы, ERP-системы в туризме.
10. VR и AR в туризме.
11. Геймификация – применение в туризме.
12. Влияние цифровизации на экономический рост туристского бизнеса.
13. Цифровой контент как фактор, стимулирующий туризм.
14. Вклад цифровых платформ в экономику туризма.
15. Использование цифрового контента и онлайн-платформ в России.
16. Преимущества цифровых платформ. Как цифровой контент может способствовать ускоренному росту экономики путешествий.
17. Будущее цифровизации в секторе туризма.
18. Использование аналитики данных для принятия более эффективных решений.
19. Понятие цифровой экосистемы. Подходы к определению цифровых экосистем в разных странах. Признаки цифровой экосистемы.
20. Примеры российских и зарубежных цифровых экосистем в туризме.
21. Цифровая туристская экосистема как инновационное направление туристского бизнеса, как модель экономического развития туризма.
22. План создания цифрового продукта. Исследование рынка. Анализ конкурентов. Анализ целевой аудитории. Пользовательский подход к разработке продукта. MVP. Концепции JTBD и CustDev. Проектирование, техническое задание, прототип и интерфейс. Разработка, запуск и HADI-цикл.

Вопросы к зачету с оценкой (6 семестр, очная форма обучения)

1. Дизайн-мышление в контексте цифрового туризма. Этапы дизайн-мышления. Формулировка задач по принципу SMART.
2. Роль и место электронной коммерции в туризме.
3. История и этапы развития электронной коммерции.
3. Воздействие электронной коммерции на развитие технологий и экономику в туризме.
4. Влияние электронной коммерции на туроператорскую и турагентскую деятельность.
5. Новые методы продвижения и реализации турпродукта. Перспективы развития услуг.
6. Воздействие электронной коммерции на развитие технологий и экономику в туризме.
7. Новые методы продвижения и реализации турпродукта.
8. Роль цифрового маркетинга в продвижении товаров и услуг в туризме.
9. Понятие digital-маркетинга в туризме: цели, задачи, методы реализации и оценка.
10. Основные инструменты digital-маркетинга в туризме.
11. Цифровые каналы коммуникаций. Целевая аудитория digital-маркетинга. Контент.
12. Маркетинг в социальных сетях.
13. Таргетированная реклама. SEO (search engine optimization).
14. Цифровые технологии в туристском, гостиничном и ресторанном бизнесе.
15. Технологические инновации, направленные на сохранение экологии.
16. Применение цифровых технологий в процессе формирования и управления брендом дестинации.
17. Понятие и виды иммерсивных технологий, история создания.
18. Ключевые характеристики иммерсивных технологий.
19. Применение иммерсивных технологий в туризме.
20. Специфика применения иммерсивных технологий в туристской отрасли.

IV. ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Основная литература

1. Ветитнев, А. М. Информационные технологии в туристской индустрии : учебник для вузов / А. М. Ветитнев, В. В. Коваленко, В. В. Коваленко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 340 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07375-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561772> (дата обращения: 18.04.2025).
2. Конягина, М. Н. Основы цифровой экономики : учебник и практикум для вузов / М. Н. Конягина ; ответственный редактор М. Н. Конягина. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 240 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-

21494-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/573695> (дата обращения: 18.04.2025).

4.2. Дополнительная литература

1. Гаврилов, Л. П. Цифровой бизнес : учебник и практикум для вузов / Л. П. Гаврилов. — 6-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 311 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17869-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/568755> (дата обращения: 18.04.2025).

2. Хуссейн, И. Д. Цифровые маркетинговые коммуникации : учебник для вузов / И. Д. Хуссейн. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 68 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-15010-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/568206> (дата обращения: 18.04.2025)

V. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

№ пп	Ссылка на информационный ресурс	Наименование разработки в электронной форме	Доступность
1.	https://www.economy.gov.ru/material/directions/turizm/	Министерство экономического развития РФ	Свободный доступ
2.	http://ruspo.ru/	Система поиска и покупки туров онлайн	Свободный доступ
3.	www.atorus.ru	Официальный сайт Ассоциации туроператоров России	Свободный доступ
4.	https://www.rostourunion.ru/	Официальный сайт Российского союза туристической индустрии (РСТ)	Свободный доступ
№ пп	Ссылка на информационный ресурс	Наименование разработки в электронной форме	Доступность

VI. СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ

1.	http://www.biblioclub.ru	Электронно-библиотечная система (ЭБС) Университетская библиотека онлайн	Регистрация через любой университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой
----	---	--	---

			имеется доступ к сети Интернет
2.	www.garant.ru	Информационно-правовой портал	Свободный доступ
3.	www.elibrary.ru	Российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования	Свободный доступ
4.	www.consultant.ru	Российская компьютерная справочно-правовая система	Свободный доступ
5.	https://urait.ru	Электронно-библиотечная система Юрайт	Регистрация через любой университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет

VII. ЛИЦЕНЗИОННОЕ И СВОБОДНО РАСПРОСТРАНЯЕМОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

При реализации учебной дисциплины применяется следующее лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Windows;
- Microsoft Office;
- LibreOffice и др.

VIII. ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учебные занятия проводятся в аудиториях, укомплектованных специализированной мебелью, в том числе стационарными или переносными техническими средствами обучения (проектор, экран, компьютер/ноутбук).

Самостоятельная работа проводится в кабинетах, оснащенных компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.