

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ястребов Олег Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 14.03.2023 12:01:23
Уникальный программный ключ:
ca953a0120d891083f939673078ef1a989dae18a

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы»**

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

БИЗНЕС-СИМУЛЯЦИЯ

**Рекомендована МССН для направления подготовки/специальности:
Менеджмент (38.04.02)**

**Освоение дисциплины ведется в рамках реализации основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОП ВО):
Управление международными проектами**

2023 г.

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины «Бизнес-симуляция» является знакомство студентов с современными технологиями управления проектами и инструментами проектного менеджмента, позволяющего квалифицированно принимать решения по координированию людей, материалов и оборудования, а также финансовых средств и времени для выполнения определенного проекта в заданное время, в пределах бюджета и к удовлетворению заказчика.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Бизнес-симуляция» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций (части компетенций):

Таблица 2.1. Перечень компетенций, формируемых у обучающихся при освоении дисциплины (результаты освоения дисциплины)

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
УК-2	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.	УК-2.1 Формулирует проблему, решение которой напрямую связано с достижением цели проекта
		УК-2.2 Определяет связи между поставленными задачами и ожидаемые результаты их решения
		УК-2.3 В рамках поставленных задач определяет имеющиеся ресурсы и ограничения, действующие правовые нормы
		УК-2.4 Анализирует план-график реализации проекта в целом и выбирает оптимальный способ решения поставленных задач, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений
		УК-2.5 Контролирует ход выполнения проекта, корректирует план-график в соответствии с результатами контроля
УК-7	Способен к использованию цифровых технологий и методов поиска, обработки, анализа, хранения и представления информации (в профессиональной области) в условиях цифровой экономики и современной корпоративной информационной культуры.	УК-7.1 Осуществляет поиск нужных источников информации и данных, воспринимает, анализирует, запоминает и передает информацию с использованием цифровых средств, а также с помощью алгоритмов при работе с полученными из различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач
		УК-7.2 Проводит оценку информации, ее достоверность, строит логические умозаключения на основании поступающих информации и данных
ОПК-4	Способен руководить проектной и процессной деятельностью в организации с использованием современных практик управления, лидерских и коммуникативных навыков, выявлять и оценивать новые рыночные возможности, разрабатывать стратегии создания и развития инновационных направлений деятельности и соответствующие им бизнес-модели организаций.	ОПК-4.1 Использует современные методы, технологии и инструменты управления проектной и процессной деятельностью в компании
		ОПК-4.2 Применяет в процессной и проектной деятельности современные практики управления, лидерские и коммуникативные навыки
		ОПК-4.3 Выявляет и оценивает новые рыночные возможности развития инновационных направлений деятельности компании
		ОПК-4.4 Разрабатывает на основе использования современных методов позиционирования бизнеса стратегии развития компаний и соответствующие им бизнес-модели
ПК-3	Способен руководить проектной работой в организациях, ведущих внешнеэкономическую деятельность, с использованием современных методов управления проектами	ПК-3.1 Применяет различные методологии управления проектами, принятые в России и за рубежом
		ПК-3.2 Использует общепризнанные стандарты для эффективного взаимодействия в международной проектной команде

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Бизнес-симуляция» относится к обязательной частей блока Б1 ОП ВО.

В рамках ОП ВО обучающиеся также осваивают другие дисциплины и/или практики, способствующие достижению запланированных результатов освоения дисциплины «Бизнес-симуляция».

Таблица 3.1. Перечень компонентов ОП ВО, способствующих достижению запланированных результатов освоения дисциплины

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
УК-2	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.	Проектный анализ Управление международными проектами Управление инновационными проектами Управление международными маркетинговыми проектами Управление интернет-проектами Анализ проектных рисков Управление проектами слияния и поглощения	Agile Project Management Управление контрактами в международных проектах Преддипломная практика
УК-7	Способен к использованию цифровых технологий и методов поиска, обработки, анализа, хранения и представления информации (в профессиональной области) в условиях цифровой экономики и современной корпоративной информационной культуры.	Проектный анализ Анализ и прогнозирование конъюнктуры рынков Управление международными проектами Информационные системы управления в международных проектах Компьютерные инструменты бизнес-аналитики Основы Microsoft Project Инвестиционный анализ международных проектов Управление интернет-проектами	Agile Project Management Управление контрактами в международных проектах
ОПК-4	Способен руководить проектной и процессной деятельностью в организации с использованием современных практик управления, лидерских и коммуникативных навыков, выявлять и оценивать новые рыночные возможности, разрабатывать стратегии создания и развития инновационных направлений деятельности и соответствующие им бизнес-модели организаций.	Управление инновационными проектами Управление международными маркетинговыми проектами Управление интернет-проектами Управление проектами слияния и поглощения	Agile Project Management Управление контрактами в международных проектах Бизнес-инжиниринг Преддипломная практика

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
ПК-3	Способен руководить проектной работой в организациях, ведущих внешнеэкономическую деятельность, с использованием современных методов управления проектами	Управление международными проектами Информационные системы управления в международных проектах Основы Microsoft Project инновационными проектами Управление международными маркетинговыми проектами Управление интернет-проектами Анализ проектных рисков	Agile Project Management Управление контрактами в международных проектах Преддипломная практика

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Бизнес-симуляция» составляет 3 зачетных единиц.

Таблица 4.1. Виды учебной работы по периодам освоения ОП ВО

Вид учебной работы	ВСЕГО, ак.ч.	Семестр
		3
<i>Контактная работа, ак.ч.</i>	18	18
в том числе:		
Лекции (ЛК)		
Лабораторные работы (ЛР)		
Практические/семинарские занятия (СЗ)	18	18
<i>Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.</i>	54	54
<i>Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.</i>		
Общая трудоемкость дисциплины	ак.ч.	72
	зач.ед.	2

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 5.1. Содержание дисциплины (модуля) по видам учебной работы

Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела (темы)	Вид учебной работы*
Раздел 1. Введение в управление проектами	Тема 1.1. Понятие проекта. Понятие управление проектами. Понятие инвестиционного проекта и их классификация. Отличие операционной и проектной деятельности. Критерии успешности проекта. Ограничения проекта. Основные причины неудач проектов.	СЗ
	Тема 1.2. Организационное окружение проектов. Заинтересованные стороны проекта. Жизненный цикл проекта. Фазы проекта.	СЗ
	Тема 1.3 Классический проектный менеджмент. Итеративно-инкрементальный метод Agile.	СЗ

Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела (темы)	Вид учебной работы*
	Фреймворки Scrum, Lean, Kanban. Методология PRINCE 2.	
Раздел 2. Основные группы процессов управления проектом	Тема 2.1. Процессы инициализации. Процессы планирования. Процессы исполнения.	СЗ
	Тема 2.2. Процессы мониторинга и контроля. Процессы завершения. Управление рисками.	СЗ
Раздел 3. Технологии и инструменты управления проектами.	Компьютерное моделирование выполнения проекта на бизнес-симуляторе Simultrain ®	СЗ

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 6.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Тип аудитории	Оснащение аудитории	Специализированное учебное/лабораторное оборудование, ПО и материалы для освоения дисциплины (при необходимости)
Компьютерный класс	Компьютерный класс для проведения занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная персональными компьютерами (в количестве 20 шт.), доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	MS Office, SimulTrain ®, оборудование для презентаций. Аудитория с персональными компьютерами для моделирования выполнения проекта на бизнес-симуляторе SimulTrain ®.
Для самостоятельной работы обучающихся	Аудитория для самостоятельной работы обучающихся (может использоваться для проведения семинарских занятий и консультаций), оснащенная комплектом специализированной мебели и компьютерами с доступом в ЭИОС.	

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература:

1. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide), Ed. 6th, 2017. Руководство к своду знаний по управлению проектами. - М.: Олимп-Бизнес, 2019. – 792 с.
2. Руководство к своду знаний по управлению проектами [Текст] : (руководство PMBOK). - 6-е изд. - Москва : Олимп-Бизнес, 2019. - 792 с.
3. Agile: практическое руководство [Текст] . - Москва : Олимп-Бизнес, 2020. - 182 с.
4. Решетникова Марина Сергеевна. Гибкие технологии управления международными проектами : учебное пособие / М.С. Решетникова. - Электронные текстовые данные. -

Москва : РУДН, 2022. - 112 с. : ил. - ISBN 978-5-209-10793-4 : 419.69. **Ссылка на документ:** http://lib.rudn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=Rudn_FindDoc&id=505703&idb=0

Дополнительная литература:

1. Проектные методологии управления: Agile и Scrum [Текст/электронный ресурс]: Учебное пособие / Ю.Д. Агеев [и др.]. - Электронные текстовые данные. - М. : Аспект Пресс, 2018. - 160 с. - (Цифровые модели бизнеса). **Ссылка на документ:** http://lib.rudn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=Rudn_FindDoc&id=472410&idb=0
2. Павлов А.Н. Эффективное управление проектами на основе стандарта PMI PMBOK 6th Edition- М.: Лаборатория знаний, 2019. – 270 с.

Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. ЭБС РУДН и сторонние ЭБС, к которым студенты университета имеют доступ на основании заключенных договоров:

- Электронно-библиотечная система РУДН – ЭБС РУДН <http://lib.rudn.ru/MegaPro/Web>

- ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://www.biblioclub.ru>

- ЭБС Юрайт <http://www.biblio-online.ru>

- ЭБС «Консультант студента» www.studentlibrary.ru

- ЭБС «Лань» <http://e.lanbook.com/>

- ЭБС «Троицкий мост»

2. Базы данных и поисковые системы:

- электронный фонд правовой и нормативно-технической документации <http://docs.cntd.ru/>

- поисковая система Яндекс <https://www.yandex.ru/>

- поисковая система Google <https://www.google.ru/>

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся при освоении дисциплины/модуля:

1. Лабораторный практикум по дисциплине «Бизнес-симуляция»

2. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины «Бизнес-симуляция»

Курс предусматривает возможность использования для самостоятельной работы программы e-learning, в том числе для контроля знаний, а также использование симуляции управления проектом на продукте Бизнес-симулятор SimulTrain® швейцарской компании Sauter Training&Simulations (STS).

Компьютерный симулятор проекта погружает участников в реальную среду проекта и позволяет увидеть и поучаствовать в выполнении проекта, обучает команду принимать решения в условиях ограниченного времени.

Симуляционная бизнес-игра моделирует процесс выполнения проекта, позволяя обучающимся консолидировать знания по различным аспектам управления проектами: затраты, расписание, качество и управление человеческими ресурсами. Студенты в ходе симуляции имеют возможность отслеживать динамику изменения проектных показателей (затрат, сроков, качества и мотивации). Среди основных наглядных инструментов игры присутствует интерактивная диаграмма Ганта и сетевой график, графики занятости основных работников, графики изменения стоимости, качества, сроков и мотивации, а также реестр рисков.

Работа с обучающей программой SimulTrain® осуществляется в группах по 3-4 человека, состоит их трех-четырех сессий по 1,5-2 часа каждая. Сессии компьютерного

моделирования чередуются с интерактивными модулями, во время которых обсуждаются принятые управленческие решения и их последствия.

Бизнес-симулятор представляет каждой группе возможность работать над осуществлением достаточно сложного проекта (в том числе запуска нового ПО). Он предлагает участникам множество ситуаций, требующих умения быстро принимать решения и учитывать все аспекты проекта (сроки, качество, риски, человеческие факторы).

С помощью SimulTrain® участники «проживут» выполнение проекта от этапа планирования до завершения, смогут в условиях, максимально приближенных к реальным, продемонстрировать и оценить свои управленческие навыки.

Использование компьютерного симулятора позволяет приобрести опыт работы над проектом за короткое время, а также развить навыки командной работы и принятия решений в стрессовых ситуациях.

Включение в программу обучения симуляционной бизнес-игры имеет наряду с учебным значительный командообразующий эффект, повышающий мотивацию студентов на использование освоенных инструментов и методов проектного управления в будущей бизнес-практике.

После практической сессии с использованием бизнес-симулятора SimulTrain® обучающиеся смогут:

- Планировать ресурсы проекта
- Использовать инструменты управления проектом
- Эффективно контролировать выполнение проекта
- Принимать групповые решения в стрессовых ситуациях
- Правильно реагировать на проблемы, обычно возникающие в процессе управления проектом
- Результативно завершать проект.

Симулятор представляет методически сбалансированный сквозной кейс из области проектного управления, хорошо интегрируемый как с теоретическими блоками учебной программы, так и с практическими заданиями по работе с ситуациями реального бизнеса (case studies).

Всего занятия в активной и интерактивной форме занимают 32 часа общей трудоемкости.

Основным результатом освоения курса является презентация итогового отчета по результатам симуляционной бизнес-игры.

* - все учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся размещаются в соответствии с действующим порядком на странице дисциплины [в ТУИС https://esystem.rudn.ru/course/view.php?id=19115](https://esystem.rudn.ru/course/view.php?id=19115)

8. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценочные материалы и балльно-рейтинговая система* оценивания уровня сформированности компетенций (части компетенций) по итогам освоения дисциплины «Бизнес-симуляция» представлены в Приложении к настоящей Рабочей программе дисциплины.

* - ОМ и БРС формируются на основании требований соответствующего локального нормативного акта РУДН.

РАЗРАБОТЧИКИ:

Доцент кафедры Экономико-математического моделирования

Должность, БУП



Подпись

Решетникова М.С.

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ БУП:

кафедра Экономико-математического моделирования

Наименование БУП



Подпись

Балашова С.А.

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:

Доцент кафедры Экономико-математического моделирования

Должность, БУП



Подпись

Ревина С.Ю.

Фамилия И.О.