

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

*ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ*

Рекомендовано МСЧ/МО

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Наименование дисциплины *БИЗНЕС-СИМУЛЯЦИЯ***

**Рекомендуется для направления подготовки/специальности Менеджмент (38.04.02)**

**Направленность программы (профиль) Управление международными проектами**

### 1. Цели и задачи дисциплины:

Целью 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.

Основными задачами курса являются:

- изучение теоретических основ управления проектами;
- изучение основных технологий проектного управления и их возможностями;
- ознакомление с компьютерными технологиями реализации управления проектами.

### 2. Место дисциплины в структуре ОП ВО:

Дисциплина Бизнес-симуляция относится к *вариативной части* дисциплин учебного плана для магистров направления Менеджмент специальности Управление международными проектами (38.04.02).

В таблице № 1 приведены предшествующие и последующие дисциплины, направленные на формирование компетенций дисциплины в соответствии с матрицей компетенций ОП ВО.

Таблица № 1

### Предшествующие и последующие дисциплины, направленные на формирование компетенций

№ п/п	Шифр и наименование компетенции	Предшествующие дисциплины	Последующие дисциплины (группы дисциплин)
Универсальные компетенции			
1	УК-2 - способность управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.	Управление международными проектами Проектный анализ Управление международными маркетинговыми проектами	Управление инновационными проектами Управление интернет-проектами Управление контрактами в международных проектах
2	УК-7 – Способен: искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать, запоминать и передавать 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; проводить оценку информации, ее достоверность, строить логические умозаключения на	Анализ и прогнозирование конъюнктуры рынков Инвестиционный анализ международных проектов Основы Microsoft Project Компьютерные инструменты бизнес-аналитики Анализ больших данных в управлении проектами	Информационные системы управления в международных проектах

	основании поступающих информации и данных.		
<b>Общепрофессиональные компетенции</b>			
3	ОПК- 4 – способность 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 международными маркетинговыми проектами	Управление инновационными проектами  Управление интернет-проектами  Agile Project Management
<b>Профессиональные компетенции (вид профессиональной деятельности: аналитическая)</b>			
4	ПК-3 – способность руководить проектной работой в организациях, ведущих внешнеэкономическую деятельность, с использованием современных методов управления проектами.	Управление международными проектами Основы Microsoft Project Управление международными маркетинговыми проектами	Управление интернет-проектами Agile Project Management Информационные системы управления в международных проектах

### 3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

- УК-2 - способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.
- УК-7 - Способен: искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать, запоминать и передавать 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; проводить оценку информации, ее достоверность, строить 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.
- ПК-3 - Способен руководить проектной работой в организациях, ведущих внешнеэкономическую деятельность, с использованием современных методов управления проектами.

Изучение курса позволит получить как базовые теоретические знания об управлении проектами, так и практические навыки, необходимые для успешной работы в проектах.

В результате изучения дисциплины студент должен:

**Знать:**

- основные методологии и подходы к управлению проектами;

- основную терминологию, связанную с анализом проектной деятельности;
- принципы разработки концепций и целей проекта;
- принципы управления рисками проекта;
- принципы управления временем и стоимостью проекта;
- методы контроля за ходом реализации проекта;
- особенности управления инвестиционными проектами
- основные принципы современного проектного анализа.

**Уметь:**

- планировать проект на всех фазах его жизненного цикла;
- рассчитывать график проекта с помощью инструментов календарного сетевого планирования;
- управлять взаимодействиями в проекте;
- обеспечить эффективное управление изменениями;
- использовать программные продукты для целей управления проектами
- проводить финансово-экономический анализ проекта
- оценить эффективность проекта на прединвестиционной стадии его жизненного цикла
- оценить эффективность проекта на инвестиционной и эксплуатационной стадии его жизненного цикла

**Владеть:**

- методами планирования проекта;
- методами анализа проекта;
- методами контроля за ходом реализации проектов
- методами оценки эффективности проекта на разных стадиях жизненного цикла.

**4. Объем дисциплины и виды учебной работы**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц.

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры			
		5			
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	18	18			
В том числе:	-	-	-	-	-
<i>Лекции</i>					
<i>Практические занятия (ПЗ)</i>	18	18			
<i>Семинары (С)</i>					
<i>Лабораторные работы (ЛР)</i>					
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	54	54			
Общая трудоемкость	72	72			
час	2	2			
зач. ед.					

**5. Содержание дисциплины**

**5.1. Содержание разделов дисциплины**

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела (темы)
1.	Раздел 1. Введение в управление проектами	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. Организационное окружение проектов. Заинтересованные стороны проекта. Жизненный цикл проекта. Фазы проекта. Классический проектный менеджмент. Итеративно-инкрементальный метод Agile. Фреймворки Scrum, Lean, Kanban. Методология PRINCE 2.
2.	Раздел 2. Основные группы процессов управления проектом	Процессы инициализации. Процессы планирования. Процессы исполнения. Процессы мониторинга и контроля. Процессы завершения. Управление рисками.
3.	Раздел 3. Технологии и инструменты управления проектами.	Управление содержанием проекта. Управление расписанием проекта. Управление стоимостью проекта. Управление качеством проекта. Компьютерные технологии управления проектами. Компьютерное моделирование выполнения проекта на бизнес-симуляторе Simultrain ®

### 5.2. Разделы дисциплин и виды занятий

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Лекц.	Практ. зан.	Лаб. зан.	Семина	СРС	Всего час.
1.	Раздел 1. Введение в управление проектами		2			9	11
2.	Раздел 2. Основные группы процессов управления проектом		2			9	11
3.	Раздел 3. Технологии и инструменты управления проектами		14			9	23
4	Подготовка к итоговому контролю					27	27
	Всего часов						72

### 6. Практические занятия (семинары)

№ п/п	№ раздела дисциплины	Наименование практических работ	Трудо-емкость (час.)
1.	Раздел 1. Введение в управление проектами	Отличие проектной и процессной деятельности. Контроль освоения теории (тест)	4
2.	Раздел 1. Введение в управление проектами	Подготовка презентаций по заданным темам и дальнейшее обсуждение в командах причины успеха и неудач проектов	4
3.	Раздел 1. Введение в управление проектами	Разбор кейсов	4
4.	Раздел 2. Основные группы процессов управления проектом	Контроль освоения теории (тест) и разбор кейсов. Оценка эффективности инвестиционного проекта.	4

6.	Раздел 3. Технологии и инструменты управления проектами	Симуляционная бизнес-игра	12
7.	Раздел 3. Технологии и инструменты управления проектами	Презентация итогового отчета по результатам симуляционной бизнес-игры.	4

### 7. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

Для осуществления образовательной деятельности по дисциплине Бизнес-симуляция необходим компьютерный класс с доступом в сеть Интернет и подключенный к сети РУДН, программное обеспечение: MS Office, SimulTrain®, оборудование для презентаций. Аудитория с персональными компьютерами для моделирования выполнения проекта на бизнес-симуляторе SimulTrain®.

### 8. Информационное обеспечение дисциплины

а) программное обеспечение

Windows, Microsoft Office, Microsoft Project, доступ в Интернет, SimulTrain® - тренинг по управлению проектами, разработанный компанией STS ([www.sts.ch](http://www.sts.ch))

б) базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. Сайт Российской ассоциации УП «СОВНЕТ» - <http://sovnet.ru>
2. Сайт Американского Института Управления Проектами PMI - <http://www.pmi.com/>
3. Общество Руководителей Проектов <http://pmcommunity.ru/>
4. Международное Сообщество Менеджеров <http://www.e-executive.ru/>
5. <https://ganttpro.com/ru/> - онлайн программа Ганта для управления проектами

### 9. Учебно-методическое обеспечение дисциплины:

Перечень основной и дополнительной учебной литературы:

а) основная 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](http://lib.rudn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=Rudn_FindDoc&id=472410&idb=0)
2. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide), Ed. 6<sup>th</sup>, 2017. Руководство к своду знаний по управлению проектами. - М.: Олимп-Бизнес, 2019. – 792 с.
3. Павлов А.Н. Эффективное управление проектами на основе стандарта PMI PMBOK 6<sup>th</sup> Edition- М.: Лаборатория знаний, 2019. – 270 с.
4. Вальков Д.С. Гибкая разработка по Agile и Scrum. [Электронный ресурс] / Д.С. Вальков, Е.С. Ефремова// Финансовые инновации в цифровой экономике. - М. : Изд-во РУДН, 2018. - С. 302 - 313.
5. Стеллман Э., Грин Д. Постигая Agile. Ценности, принципы, методологии. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018 – с. 448.
6. Мазур И.И., Шапиро В.Д., Ольдерогге Н.Г., Управление проектами, Омега-Л, 2014.

б) дополнительная литература

1. A Practical Guide to Seven Agile Methodologies, Part 2 [В Интернете] / авт. Rod Coffin Derek Lane. - <http://www.devx.com/architect/article/32836/1954>.
2. Kniberg Н, Scrum and XP from the Trenches - 2nd Edition
3. Кон, М. Scrum. Гибкая разработка ПО. – М.: Вильямс, 2016. С.476

### 10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Ориентация курса как на получение теоретических знаний, так и на развитие компетенций и формирование необходимых для будущей деятельности современного

менеджера практических навыков в области управления проектами, предопределяет использование в процессе обучения разнообразных методов и технологий обучения.

В процессе обучения студенты используют комплект учебно-методических материалов в электронном виде, размещенные в телекоммуникационной учебно-информационной системе РУДН по адресу: <http://esystem.pfur.ru>.

Помимо практических занятий на персональных компьютерах дисциплина предполагает проведение итоговой деловой игры по изучаемым разделам курса.

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.

#### **11. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

Материалы для оценки уровня освоения учебного материала дисциплины «Бизнес-симуляция» (оценочные материалы), включающие в себя перечень компетенций с указанием этапов их формирования, описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания, типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций, разработаны в полном объеме и доступны для обучающихся на странице дисциплины в ТУИС РУДН.

Программа составлена в соответствии с требованиями ОС ВО РУДН.

#### **Разработчики:**

К.э.н., доцент каф. ЭММ

М.С. Решетникова

#### **Руководитель программы,**

к.э.н.

)

С.Ю. Ревина

#### **Заведующий кафедрой**

ЭММ

С.А. Балашова