

**ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД УКООПСПЛКИ
«ПОЛТАВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ЕКОНОМІКИ І ТОРГІВЛІ»**

Навчально-науковий інститут харчових технологій, готельно-ресторанного та
туристичного бізнесу

Кафедра готельно-ресторанної та курортної справи

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри

(підпис) (ініціали, прізвище)
«__» _____ 20__ р.

РОБОЧА ПРОГРАМА

навчальної дисципліни «Практикум з комп'ютерних технологій в готельному
бізнесі»

освітня програма/спеціалізація «Готельно-ресторанна справа»

спеціальність 241 «Готельно-ресторанна справа»
(код) (назва спеціальності)

галузь знань 24 «Сфера обслуговування»
(код) (назва галузі знань)

ступінь вищої освіти молодший бакалавр
(молодший бакалавр, бакалавр, магістр, доктор філософії)

Робоча програма навчальної дисципліни «Практикум з комп'ютерних технологій
в готельному бізнесі» схвалена та рекомендована до використання в освітньому
процесі на засіданні кафедри ГРКС

Протокол №1 від « 31 » серпня 2021 року

Полтава 2021

Укладачі: Миронов Денис Анатолійович, доцент кафедри готельно-ресторанної та курортної справи, к.т.н.

ПОГОДЖЕНО:

Гарант освітньої програми _____
спеціальності _____
ступеня _____

(підпис)

(ініціали, прізвище)

« _____ » _____ 20__ року

Розділ 1. Опис навчальної дисципліни

Таблиця 1 – Опис навчальної дисципліни «Практикум з комп'ютерних технологій в готельному бізнесі»

Місце у структурно-логічній схемі підготовки	<i>Пререквізити: Прикладна математика; Іноземна мова; Ресторани в готельній індустрії</i>		
Мова викладання	<i>Постреквізити: Комп'ютерна графіка та Web-дизайн;</i>		
Статус дисципліни обов'язкова			
Курс/семестр вивчення		2 курс/3 семестр	
Кількість кредитів ЄКТС/ кількість модулів		4 кредитів/1 модулів	
Денна форма навчання:			
Кількість годин: 120 – загальна кількість: 1 семестр 120, 2 семестр ____.			
- лекції: 20			
- практичні (семінарські, лабораторні) заняття: 28			
- самостійна робота: 72			
- вид підсумкового контролю (ПМК, екзамен): екзамен			
Заочна форма навчання			
Кількість годин: 120 загальна кількість: 1 семестр 120 , 2 семестр ____.			
- лекції: 1 семестр 4, 2 семестр ____.			
- практичні (семінарські, лабораторні) заняття: 1 семестр 4, 2 семестр ____.			
- самостійна робота: 1 семестр 112, 2 семестр ____.			
- вид підсумкового контролю (ПМК, екзамен): 1 семестр екзамен, 2 семестр			

Розділ 2. Перелік компетентностей, які забезпечує дана навчальна дисципліна, програмні результати навчання

Мета вивчення навчальної дисципліни, набуття здобувачами вищої освіти знань про сучасні комп'ютерні технології, що використовуються у готельному бізнесі їх взаємодією із різними службами готелів та ресторанів, ознайомлення з операційними системами, програмами, мовами програмування.

Таблиця 2 – Перелік компетентностей, які забезпечує дана навчальна дисципліна, програмні результати навчання

Компетентності, якими повинен оволодіти здобувач	Програмні результати навчання
СК 02. Здатність організовувати сервісно-виробничий процес з урахуванням вимог і потреб	РН 06. Організовувати процес обслуговування споживачів готельних та ресторанних послуг на

Компетентності, якими повинен оволодіти здобувач	Програмні результати навчання
споживачів та забезпечувати його ефективність.	основі використання сучасних інформаційних, комунікаційних і сервісних технологій та дотримання стандартів якості і норм безпеки.
	РН 10. Застосовувати сучасні інформаційні технології для організації роботи закладів готельного та ресторанного господарства.

Розділ 3. Програма навчальної дисципліни

Тема 1 Комп'ютерні інформаційні технології. Основні поняття та визначення.

Тема 2 «Комп'ютерні інформаційні технології на базі текстового процесора Word».

Тема 3 Комп'ютерні технології на базі табличного процесора EXCEL.

Тема 4 Комп'ютерні технології на базі підготовки пакета презентацій.

Тема 5 Основи комп'ютерної графіки.

Тема 6 Вивчення середовища редактора векторної графіки Corel DRAW.

Особливості створення графічних зображень.

Розділ 4 Тематичний план навчальної дисципліни

Таблиця 4 – Тематичний план навчальної дисципліни «Практикум з комп'ютерних технологій в готельному бізнесі»

Назва теми (лекції) та питання теми (лекції)	Кількість годин	Назва теми та питання семінарського, практичного або лабораторного заняття	Кількість годин	Завдання самостійної роботи в розрізі тем	Кількість годин
Тема 1 Комп'ютерні інформаційні технології. Основні поняття та визначення 1. Комп'ютерні інформаційні технології. Основні	1 2	Практичне заняття 1 Теоретичні основи роботи з автоматизованими системами управління готелем 1. Робота АСУ "Servio". 2. Робота з он-лайн АСУ типу Lite PMS	2	Завдання 1 Вивчення он-лайн інструкції по роботі з АСУ Servio	10

поняття та визначення. 2. Базові складові інформаційних технологій. 3. Тенденції розвитку інформаційних технологій					
Тема 2 Комп'ютерні інформаційні технології на базі текстового процесора Word 1. Характеристика операційної системи Windows та основних технологій її використання 2. Основні технології, які використовуються в середовищі Windows 3. Робота з програмою „Провідник” та програмами архіваторами	4	Практичне заняття 2 “Створення та форматування текстового документа 1. Створення та форматування тексту за допомогою текстового редактору MS Word 2. Вставка об'єкта з екрана ПК в документ і групування його з автофігурою	4	Завдання 2 Створення малюнків за допомогою панелі інструментів «Малювання»	14
		Практичне заняття 3 Побудова схеми впливу обсягів продаж товарів для номерного фонду на дохідність готелю та формули розрахунку його рентабельності з використанням панелі інструментів „Малювання” і стандартної програми „Equation 3.0” 1. Створення блок-схем та графіків за допомогою інструментів MS Word	4		

		2. Створення формул за допомогою інструменту Equation 3.0	2		
		Практичне заняття 4 Побудова графіків з використанням стандартної програми «Graph» 1. Використання стандартної програми «Graph»			
		Практичне заняття 5 Побудова кругових діаграм 1. Побудова кругових діаграм засобами MS Word			
Тема 3 Комп'ютерні технології на базі табличного процесора MS EXCEL 1. Особливості використання інформаційних технологій на базі табличного процесора EXCEL. 2. Класифікація основних інформаційних технологій, які використовуються в середовищі табличного процесора Excel.	4	Практичне заняття 6 Підготовка звіту про прибутки за допомогою MS Excel 1. Створення таблиць 2. Побудова формул	4	Завдання 3 Створення блок-схем в MS Excel	14
		Практичне заняття 7 Побудова графіків з використанням майстра діаграм 1. Форматування таблиць 2. Створення діаграм	2		
		Практичне заняття 8 Побудова гістограм з використанням майстра діаграм 1. Аналіз отриманих діаграм	2		
Тема 4 Комп'ютерні технології на базі підготовки пакета	2	Практичне заняття 9 Створення резюме та логотипу фірми на онлайн	2	Завдання 4 Вивчення платформ для	10

презентацій MS PowerPoint 1. Особливості використання технологій на базі підготовки класичного пакета презентацій PowerPoint 2. Класифікація основних інформаційних технологій, які використовуються в середовищі пакета підготовки презентацій PowerPoint 3. Сучасні пакети презентацій: Google Docs, Haiku Deck, SlideDog SlideRocket та інші		платформі Canva 1. Використання шаблонів для створення логотипів та резюме за допомогою онлайн платформи CANVA		онлайн створення логотипів	
		Практичне заняття 10 Створення презентації на онлайнній платформі Canva 1. Розробка та впровадження презентації за допомогою платформи Canva	2		
Тема 5 Основи комп'ютерної графіки 1. Історичний огляд розвитку комп'ютерної графіки. 2. Класифікація комп'ютерної графіки.	2	Практичне заняття 11 Основні поняття та засоби комп'ютерної графіки 1. Вивчення растрової та векторної графіки 2. Вивчення кольорових моделей 3. Робота з растровим графічним редактором Paint	2	Завдання 5 Вивчення можливостей програми GIMP	10

3. Поняття растрової, векторної, фрактальної та тривимірної графіки. 4. Найбільш поширені редактори векторної та растрової графіки. Формати графічних і анімаційних файлів		Практичне заняття 12 Графічний редактор PAINT 1. Вивчення основних команд Paint 2. Робота із кольором в Paint	2		
Тема 6 Вивчення середовища редактора векторної графіки CorelDRAW. Особливості створення графічних зображень 1. Основні принципи роботи з Corel Draw 2. Робота з текстом в Corel Draw 3. Робота з векторними образами в Corel Draw 4. Робота з растровими образами в Corel Draw	2	Практичне заняття 13 Векторний графічний редактор COREL DRAW 1. Створення макету візитної картки	2	Завдання 6 Вивчення CAD-систем для 3D-проектування	14
Всього	16		32		72

Розділ 5 «Система оцінювання знань студентів»

Таблиця 5 – Розподіл балів за результатами вивчення навчальної дисципліни «Практикум з комп'ютерних технологій готельному бізнесі»

Види робіт	Максимальна кількість балів
Відвідування занять (5 балів); захист домашнього завдання (5 балів); обговорення матеріалу практичних занять (15 балів); виконання навчальних завдань (15 балів); тестування (10 балів); модульна робота (10 балів)	60
Поточне оцінювання	60
Екзамен	40
Разом	100

Таблиця 6 – Шкала оцінювання знань здобувачів вищої освіти за результатами вивчення навчальної дисципліни

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка за шкалою ЄКТС	Оцінка за національною шкалою
90–100	A	Відмінно
82–89	B	Дуже добре
74–81	C	Добре
64–73	D	Задовільно
60–63	E	Задовільно достатньо
35–59	FX	Незадовільно з можливістю проведення повторного підсумкового контролю
0–34	F	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням навчальної дисципліни та проведенням підсумкового контролю

Розділ 6. Інформаційні джерела

Основні

1. Буйницька О.П. Інформаційні технології та технічні засоби навчання : Навч. посіб. К.: Центр учбової літератури, 2012. 240 с.
2. Козловський А.В., Паночишин Ю.М., Погріщук Б.В. Комп'ютерна техніка та інформаційні технології. Навчальний посібник. Київ : Знання, 2012, 463 с.
3. Пічугін М.Ф., Канкін І.О., Воротніков В.В. Комп'ютерна графіка : Навчальний посібник для вищих навчальних закладів. К.: Центр учбової літератури, 2019. 346 с.

Додаткові

1. Березовський В.С., Потієнко В.О., Завадський І.О. Основи комп'ютерної графіки : Навч. посіб. К.: Вид. група ВНУ, 2009. 400 с.
2. Маценко В.Г. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. Чернівці : Рута, 2009. 343 с.

Розділ 7. Програмне забезпечення навчальної дисципліни

1. Пакет програм MS Office
2. Програми для створення та редагування зображень Corel Draw, Paint, GIMP.
3. Онлайн платформи для створення логотипів та презентацій Canva, Wix Logo Maker
4. CAD системи для 3D моделювання Solidworks, Autocad

**ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД УКООПСПЛКИ
«ПОЛТАВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ЕКОНОМІКИ І ТОРГІВЛІ»**

Навчально-науковий інститут _____
Кафедра _____

Зміни до робочої програми навчальної дисципліни

навчальна дисципліна _____

освітня програма « _____ »

спеціальність _____
(код) (назва спеціальності)

галузь знань _____
(код) (назва галузі знань)

ступінь вищої освіти _____
(бакалавр, магістр, доктор філософії)

на 20 –20 навчальний рік

Зміни до робочої програми обговорені та схвалені на засіданні кафедри
«___» _____ 20__р.
протокол №___
Завідувач кафедри

(ініціали, прізвище)

Полтава 20__