

Интерактивные игры и тренажёры

Каталог учебных цифровых ресурсов: ссылки, суть заданий и результат для студента

8

ресурсов для 3 курса

специальность «Гостиничный бизнес»:
бронирование, шахматка, revenue, отчётность,
управление отелем

2

игры для 2 курса ГБР

инклюзивная группа: работа горничной, уборка
номера, смена в отеле — с голосовыми
подсказками

Как пользоваться

- Все игры открываются по ссылке в браузере — на компьютере, проекторе или телефоне, без установки программ.
- Большинство тренажёров работают на русском и казахском языках.
- В каждой карточке: суть игры, задачи студента и итоговый результат — что студент умеет после прохождения.

Все тренажёры: study.projectsauyt.kz · URBAN College, Астана · 2026

Сводная таблица

Все игры и тренажёры с быстрыми ссылками. Подробное описание каждой — на следующих страницах.

№	Игра / тренажёр	Группа	Ссылка
1	Тренажёр бронирования	3 курс	Открыть игру →
2	Revenue-менеджер (ещё не проходили)	3 курс	Открыть игру →
3	Симулятор «Шахматка» (Urban Hotel)	3 курс	Открыть игру →
4	Учебная шахматка для отеля	3 курс	Открыть игру →
5	Смена в отеле «Сауит» — 30 учебных заданий	3 курс	Открыть игру →
6	Сауит Арена — быстрые игры для телефона	3 курс	Открыть игру →
7	URBAN HOTEL Симулятор	3 курс	Открыть игру →
8	Табло с таймером для учёбы	3 курс	Открыть игру →
9	Чистый номер	2 курс, ГБР	Открыть игру →
10	Смена горничной	2 курс, ГБР	Открыть игру →

3 курс · Гостиничный бизнес

Операционный менеджмент: бронирование, шахматка, revenue-менеджмент, отчётность смены и управление отелем.

01

Тренажёр бронирования

3 курс · гостиничный бизнес · Ролевой тренажёр «Гость — Ресепшн»

Ссылка: <https://study.projectsauyt.kz/booking>

СУТЬ ИГРЫ

Студенты делятся на «гостей» и «администраторов». Гость бронирует номер в учебном отеле через интерфейс, похожий на Booking.com, Островок, Bronevik, Trip.com или напрямую.

Администратор принимает уведомление о брони, ставит её в шахматку и ведёт отчёты отеля.

ЗАДАЧИ СТУДЕНТА

- Гость: выбрать канал, сравнить отели в выдаче, подобрать категорию номера и тариф (гибкий / невозвратный), заполнить данные и подтвердить бронь, при необходимости отменить её.
- Администратор: принять уведомление из чата группы, разместить бронь в шахматке без пересечений, отличить предоплату от оплаты в отеле.
- Сформировать отчёт для горничных (выезд, заезд, проживание, свободные номера) и посмотреть отчёты по каналам продаж.

РЕЗУЛЬТАТ ДЛЯ СТУДЕНТА

Студент видит путь брони целиком — от экрана гостя до шахматки отеля. Понимает, чем отличаются каналы и их комиссии, тарифы и способы оплаты, как динамическая цена зависит от выходных и праздников, и как данные брони превращаются в задание для хаускипинга.

02

Revenue-менеджер

3 курс · гостиничный бизнес · Деловая игра · 30 дней управления продажами

Ссылка: <https://study.projectsauyt.kz/revenue>

Статус: *запланировано — группа ещё не проходила*

СУТЬ ИГРЫ

Студент (или команда) 30 игровых дней управляет продажами отеля «Есиль Парк» 4★ в Астане на 60 номеров. Каждый день он ставит цены по категориям и решает, какие каналы открыть: Booking.com, Островок, Броневик, сайт отеля. В календаре — форумы, концерты, хоккей, метель, демпинг конкурента.

ЗАДАЧИ СТУДЕНТА

- Ежедневно устанавливать цену BAR по категориям с учётом конкурентов и событий в городе.
- Управлять каналами: открывать и закрывать продажи, давать наценки и скидки, соблюдать паритет цен и не допускать утечки закрытого тарифа.
- Читать отчёт за вчерашний день: продажи по каналам, отказы, овербукинг, комиссии, штрафы OTA.

РЕЗУЛЬТАТ ДЛЯ СТУДЕНТА

Итог за 30 дней: выручка, загрузка, ADR, RevPAR, чистый доход, рейтинг гостей и сравнение с «пассивным менеджером». Студент получает оценку («Уверенный revenue-менеджер» / «На уровне рынка» / «Нужна практика»), место в рейтинге группы и вопросы для разбора. Главный навык — понимать, как цена и каналы влияют на загрузку и доход.

03

Симулятор «Шахматка» (Urban Hotel)

3 курс · гостиничный бизнес · Симулятор смены администратора · RU / KZ

Ссылка: <https://study.projectsauyt.kz/chessboard>

СУТЬ ИГРЫ

Смена администратора Urban Hotel в формате PMS. Во «Входящие» по таймеру приходят заявки из разных каналов: ОТА, корпоративные клиенты по договорам, сайт, телефон, группы. Часть заявок содержит ошибки, бывают изменения и отмены брони.

ЗАДАЧИ СТУДЕНТА

- Прочитать заявку: канал, тариф, категорию, даты, состав гостей, пожелания.
- Найти ошибку в заявке и запросить уточнение — или поставить бронь в шахматку и рассчитать стоимость: проживание, скидки, доп. услуги, комиссия, нетто-доход отеля.
- Вносить изменения и отмены, переселять брони, в конце смены провести ночной аудит.

РЕЗУЛЬТАТ ДЛЯ СТУДЕНТА

После закрытия смены — отчёт с разбором ошибок и показатели ночного аудита (загрузка, ADR, RevPAR). Студент учится внимательно читать заявки, работать с шахматкой номерного фонда и точно считать стоимость проживания.

04

Учебная шахматка для отеля

3 курс · гостиничный бизнес · Тренажёр отчётности службы приёма · RU / KZ

Ссылка: <https://study.projectsauyt.kz/reports>

СУТЬ ИГРЫ

Студент — администратор учебного отеля «Сапар» на 30 номеров. Программа генерирует день: шахматку, журнал операций, оплаты, доп. услуги, статусы уборки. По этим данным нужно самостоятельно заполнить отчёты смены.

ЗАДАЧИ СТУДЕНТА

- Заполнить отчёты, выбранные преподавателем: ФО-1 «Ночной аудит» (загрузка, ADR, RevPAR, заезды и выезды), ХС-2 «План уборки и сверка статусов», ФО-3 «Выручка и каналы продаж», КО-4 «Кассовый отчёт смены».
- Сверять данные шахматки с обходом горничных и правильно разносить суммы по статьям и способам оплаты.
- Нажать «Сдать смену» и отправить преподавателю сообщение с кодом проверки.

РЕЗУЛЬТАТ ДЛЯ СТУДЕНТА

Баллы по каждому отчёту и разбор: где ошибка и какой был верный ответ. Студент осваивает типовые формы отчётности отеля и расчёт ключевых показателей, а преподаватель проверяет работу по коду.

05

Смена в отеле «Сауыт» — 30 учебных заданий

3 курс · гостиничный бизнес · Квест-практикум с панелью преподавателя · RU / KZ

Ссылка: <https://study.projectsauyt.kz/shift>

СУТЬ ИГРЫ

Студент вводит имя и выходит на смену дежурным администратором. Каждая «дверь» — отдельная ситуация из жизни отеля: от общения с гостем до кризиса. Время смены ограничено. Преподаватель видит, кто где находится, и выбирает задания для урока.

ЗАДАЧИ СТУДЕНТА

- Решать кейсы: выявление потребностей гостя, ценообразование и RevPAR, овербукинг, ответ на отзыв, график уборки, кризис и эвакуация.
- Задания по F&B и сервису: меню-инжиниринг, аллергены, рассадка, банкет, кассовые расчёты, культурные особенности гостей.
- Управленческие задачи: график смен, переговоры с туроператором, рейтинг на Booking, конфликт гостей.

РЕЗУЛЬТАТ ДЛЯ СТУДЕНТА

Бейдж со званием по сумме баллов: Стажёр → Администратор → Менеджер смены → Генеральный директор. Преподаватель получает анализ по навыкам (общение с гостем, расчёты, продажи, планирование, стандарты) и список тем, которые группе нужно повторить.

06

Сауыт Арена — быстрые игры для телефона

3 курс · гостиничный бизнес · Мини-игры на внимание и скорость · RU / KZ

Ссылка: <https://study.projectsauyt.kz/arena>

СУТЬ ИГРЫ

Набор коротких игр для телефона на внимание, скорость и знание сервиса. Подходит для разминки в начале пары или для закрепления в конце. Результаты видит преподаватель.

ЗАДАЧИ СТУДЕНТА

- Игры: «Лифт-диспетчер», «Кассир-блиц: сдача», «Аллерген-скан», «Горничная-блиц», «Поднос-спринт», «Пары терминов», «Жест или табу», «Читай гостя», «Налей чай гостю» и другие.
- Проходить уровни и набирать звёзды: три звезды — за результат от 90%.
- Есть упражнения на переключение: дыхание 4-4-6, «Казахский узор: раскрась», «Три минуты на выводы».

РЕЗУЛЬТАТ ДЛЯ СТУДЕНТА

Звёзды, уровни и личный бейдж. Студент тренирует скорость реакции, внимательность и

знание стандартов в игровой форме; после каждой игры — разбор, что сделано верно и где ошибка.

07

URBAN HOTEL Симулятор

3 курс · гостиничный бизнес · Командная бизнес-симуляция · 12 месяцев · RU / KZ

Ссылка: <https://study.projectsauyt.kz/urban-hotel>

СУТЬ ИГРЫ

Команда получает отель и 12 месяцев управляет им. На старте выбирает город, концепцию (бизнес-отель, курортный, бутик, апарт, хостел), класс, инфраструктуру и персонал. Каждый месяц команда принимает решения на шести должностях и реагирует на ситуации: события в городе, конкурентов, проверки, жалобы, мотивацию персонала.

ЗАДАЧИ СТУДЕНТА

- Сформировать концепцию отеля и штат: найм, обучение, стандарты сервиса.
- Ежемесячно принимать решения по ценам, каналам, маркетингу и команде; разбирать месяц: найти причину → исправить → объяснить.
- Защитить план на следующий месяц — ответы попадают в портфолио команды.

РЕЗУЛЬТАТ ДЛЯ СТУДЕНТА

Отчёт перед инвестором за год: финансы, рейтинг, мотивация команды, выполнение целей. Выполнили цели — «бонус и контракт на 3 года». Студенты учатся видеть отель целиком и аргументированно защищать управленческие решения.

08

Табло с таймером для учёбы

3 курс · гостиничный бизнес · Инструмент преподавателя для проектора

Ссылка: <https://study.projectsauyt.kz/board>

СУТЬ ИГРЫ

Табло группы для проведения практики на шахматке. Выводится на проектор и задаёт ритм пары.

ВОЗМОЖНОСТИ

- Таймер пары (по умолчанию 80 минут) с сигналами: «половина пары», «10 минут до конца», «время вышло».
- Перерыв с паузой таймера, мировые часы, звонок ресепшена, фоновая атмосфера лобби.
- QR-код для входа студентов в тренажёр и бегущая строка-шпаргалка с терминами: ADR, no-show, овербукинг, walk-in, rack rate, allotment и др.

ЧТО ДАЁТ НА ЗАНЯТИИ

Студенты работают в чётком временном режиме, как на реальной смене, быстро подключаются к тренажёру по QR-коду и попутно повторяют профессиональные термины.

2 курс · ГБР (инклюзивная группа)

Подготовка старших горничных: стандарты уборки номера и рабочая смена — в простом игровом формате с голосовыми подсказками.

09

Чистый номер

2 курс · ГБР (инклюзивная группа) · Игра с уровнями для инклюзивной группы

Ссылка: <https://study.projectsauyt.kz/clean-room>

СУТЬ ИГРЫ

Яркая игра с крупными кнопками, голосовыми подсказками и звёздами за каждый уровень. Каждый уровень — один навык горничной: от сбора тележки до приёма номера.

ЗАДАЧИ СТУДЕНТА

- Уровни: тележка горничной, табличка на двери, порядок уборки, заправка постели, грязное бельё, цветные тряпки, ванная, складывание полотенца, уборка комнаты.
- Забытые вещи гостя, минибар, приёмка номера, правила горничной, доска этажа, звонок гостя, отчёт горничной, VIP-гость.
- Игры на закрепление: «Найди пару», «Лови чистое», «Собери картинку», «Найди отличия».

РЕЗУЛЬТАТ ДЛЯ СТУДЕНТА

Студент в игровой форме запоминает правила и порядок уборки номера: какую тряпку для чего использовать, что делать с вещами гостя, как подготовить номер к заселению. Звёзды показывают прогресс и мотивируют пройти уровень снова.

10

Смена горничной

2 курс · ГБР (инклюзивная группа) · Сюжетная игра «рабочий день» · RU / KZ

Ссылка: <https://study.projectsauyt.kz/maid-shift>

СУТЬ ИГРЫ

Студент проживает целую смену горничной по шагам: подготовка в комнате горничных → номер у администратора → сбор тележки → дорога на лифте или по лестнице → уборка номера → отчёт. Есть режим «Ученик» — вся смена с подсказками — и режимы посложнее.

ЗАДАЧИ СТУДЕНТА

- Определить тип уборки: выезд или проживание; соблюдать табличку «Не беспокоить».
- Найти забытые вещи гостя и отдать администратору, отметить, что сломано или отсутствует в номере.
- Отвезти бельё в прачечную, ответить на просьбу гостя, в конце смены подписать отчёт.

РЕЗУЛЬТАТ ДЛЯ СТУДЕНТА

Отчёт за смену. Студент понимает последовательность рабочего дня горничной, учится ориентироваться в отеле и взаимодействовать с администратором и гостем. Голосовое сопровождение на русском и казахском делает игру доступной для каждого.