




Разработчик (и): Матюшкин Вадим Сергеевич – кандидат психологических наук, доцент кафедры менеджмента и маркетинга АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».


Рецензент: Мальцева Елена Сергеевна - кандидат экономических наук, доцент кафедры менеджмента и маркетинга АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

«20» января 2021 г.  /В.С. Матюшкин /  
(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФУБ  /Н.Е. Козырева /  
(подпись)

Заведующая кафедрой разработчика РПД  /Е.С. Мальцева /  
(подпись)

Протокол заседания кафедры № 6 от «22» января 2021 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

## 1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель:** формирование у будущих специалистов системы практических навыков организации и реализации проектной деятельности.

### **Задачи:**

- получение системного представления об управлении проектами и проектной деятельности;
- выработка умения поиска новых рыночных возможностей для бизнеса, продукта или услуги;
- выработка умения формулировать и обосновывать идеи для продвижения бизнеса, продукта или услуги;
- овладение навыками разработки и защиты бизнес-плана и маркетинговой стратегии;
- овладение навыками создания собственных интернет-площадок;
- овладение практическим опытом применения цифровой рекламы для развития бизнеса.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

### **2.1. Место дисциплины в учебном плане:**

**Блок:** Блок 1. Дисциплины (модули)

**Часть:** Часть, формируемая участниками образовательных отношений

**Осваивается:** по очной форме обучения – 5 семестр, по очно-заочной форме обучения - 6 семестр.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

УК-2 - способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

УК-3- способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде;

ПК-2 - способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией.

#### 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМИСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p><b>УК-2</b> Способен определять круг задач в рамках поставленной цели выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p>	<p><b>УК-2.1.</b> Формулирует в рамках поставленной цели проекта совокупность задач, обеспечивающих ее достижение</p>	<p><b>Знает:</b> способы формулирования совокупности задач в рамках поставленной цели <b>Умеет:</b> формулировать в рамках поставленной цели проекта совокупность задач, обеспечивающих ее достижение <b>Владеет:</b> навыком формулировки в рамках поставленной цели проекта совокупности задач, обеспечивающих ее достижение</p>
<p><b>УК-3</b> Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде</p>	<p><b>УК-3.2.</b> Взаимодействует с другими членами команды для достижения поставленной задачи</p>	<p><b>Знает:</b> способы взаимодействия с другими членами команды для достижения поставленной задачи <b>Умеет:</b> взаимодействовать с другими членами команды для достижения поставленной задачи <b>Владеет:</b> навыком взаимодействия с другими членами команды для достижения поставленной задачи</p>
<p><b>ПК-2</b> Способен разработать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией</p>	<p><b>ПК-2.1.</b> Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку гейм-дизайна</p>	<p><b>Знает:</b> способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна <b>Умеет:</b> выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами <b>Владеет:</b> навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна</p>

## 5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Бизнес-практика» для студентов очной и очно-заочной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 2 зачетные единицы (72 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или)зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
<b>Аудиторные занятия</b>	36	12
<i>в том числе:</i>		
Лекции	18	6
Практические занятия	18	6
Лабораторные работы	-	-
<b>Самостоятельная работа</b>	36	60
<i>в том числе:</i>		
часы на выполнение КР / КП	-	-
<b>Промежуточная аттестация:</b>		
Вид	Зачет – 5 семестр	Зачет – 6 семестр
Трудоемкость (час.)	-	-
<b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b>	2 з.е. / 72 час.	2 з.е. / 72 час.

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов (по формам обучения)			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.-ч. КР / КП)
1	Разработка концепции нового бизнеса, товара или услуги	3	3	-	9
2	Подбор персонала в проектную команду, управление проектом и продюсирование	3	3	-	9
3	Разработка стратегии продвижения на рынок инновационного продукта или услуги	3	3	-	9
4	Презентация проекта перед заказчиком или инвестором	3	3	-	9
5	Оценка эффективности инвестиционного проекта	6	6	-	-
Итого (часов)		18	18	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<b>Зачет</b>			
<b>Всего за 5 семестр</b>		<b>72 / 2 з.е.</b>			
<b>Всего по дисциплине:</b>		<b>72 / 2 з.е.</b>			

Темы дисциплины		Количество часов (по формам обучения)			
№	Наименование	Очно-заочная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Разработка концепции нового бизнеса, товара или услуги	1	1	-	10
2	Подбор персонала в проектную команду, управление проектом и продюсирование	1	1	-	10
3	Разработка стратегии продвижения на рынок инновационного продукта или услуги	1	1	-	15
4	Презентация проекта перед заказчиком или инвестором	2	2	-	15
5	Оценка эффективности инвестиционного проекта	1	1	-	10
Итого (часов)		6	6	-	60
Форма контроля:		Зачет			
Всего за 6 семестр		72 / 2 з.е.			
Всего по дисциплине:		72 / 2 з.е.			

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### ***Тема 1. Разработка концепции нового бизнеса, товара или услуги***

Как найти свободную нишу и уйти от конкуренции. Как снизить издержки и избавиться от «ненужных» затрат. Как повысить спрос и создать новую «кривую ценности» клиента. Ассортиментная политика организации. Разработка и внедрение новой продукции. Рыночная атрибутика товара. Ценовая политика организации. Ценовая стратегия организации. Выбор метода ценообразования. Ценовая тактика организации.

### ***Тема 2. Подбор персонала в проектную команду, управление проектом и продюсирование***

Технология подбора и отбора персонала. Сервисы удаленного подбора кадров и удаленного управления проектной деятельностью. Диаграмма Ганта и планирование рабочего времени участников команд.

### ***Тема 3. Разработка стратегии продвижения на рынок инновационного продукта или услуги***

Разработка стратегии в отношении нового продукта; генерация идеи нового продукта; первичный отбор идей; бизнес-анализ; разработка непосредственно продукта; тестирование продукта на рынке; коммерциализация. Сущность процесса позиционирования бренда. Стратегические подходы к позиционированию. Виды позиционирования. Регламентация

### ***Тема 4. Презентация проекта перед заказчиком или инвестором***

Определение потребности в инвестициях и источников их финансирования. Содержание инвестиционного проекта. Техничко-экономическое обоснование. Экспертиза. Планирование осуществления проекта. Определение долговечности проекта. Техники оформления презентаций.

### ***Тема 5. Оценка эффективности инвестиционного проекта***

Информационные источники оценки эффективности инвестиционного проекта.

Методы оценки коммерческой эффективности проекта. Бухгалтерский и экономический подходы к финансовой оценке проекта. Оценка социально-экономической эффективности проекта. Оценка бюджетной эффективности проекта.

## **7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ**

Курсовая работа не предусмотрена

## **8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ:** Приложение 1.

## **9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:**

### **9.1 Рекомендуемая литература:**

1. Арустамов Э.А. Основы бизнеса: учебник. – 3-е изд. перераб. и доп. – М.: Изд.-торг. корпорация «Дашков и К», 2015.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=375802](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=375802)
2. Афонасова М.А. Бизнес-планирование: учебное пособие / М.А. Афонасова. – Томск: Эль Контнт, 2012.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=208641](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=208641)
3. Бизнес-планирование: учебное пособие для студентов вузов. / [В.З. Черняк и др.]; под ред. В.З. Черняка, Г.Г. Чараева. – 4-е изд., перераб. и доп. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015. – 591с.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=114751](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=114751)
4. Комаров А.Е. Совершенствование разработки бизнес-плана. – М.: Лаборатория Книги, 2012. – 116с.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=142393](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=142393)
5. Степочкина Е.А. Бизнес-планирование: учебное пособие – М.: Директ-Медиа, 2014. – 81с.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=226096](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=226096)
6. Стрелкова Л.В. Внутрифирменное планирование-учеб. пособие для студентов вузов/ Л.В. Стрелкова, Ю.А. Макушева. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015. – 367с.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=114539](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=114539)
7. Учитель Ю.Г. Разработка управленческих решений: учебник для студентов вузов /Ю.Г. Учитель, А.И. Терновой, К.И. Терновой. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015. – 383с.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=117136](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=117136)

### **9.2 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.**

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

#### **Лицензионное программное обеспечение:**

1. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000583293, срок действия по 16.02.2022 г.);
2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).



### **Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;
2. Архиватор 7-Zip;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;
5. Медиаплеер VLC

### **9.3 Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

1. <https://biblioclub.ru/> - университетская библиотечная система online Библиоклуб.ру
2. <http://window.edu.ru/> - единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. <https://uisrussia.msu.ru/> - базы данных и аналитических публикаций университетской информационной системы Россия
4. <https://www.elibrary.ru/> - электронно-библиотечная система eLIBRARY.RU, крупнейшая в России электронная библиотека научных публикаций
5. <http://www.consultant.ru/> - справочная правовая система КонсультантПлюс
6. <https://gufo.me/> - справочная база энциклопедий и словарей Gufo.me
7. <https://slovaronline.com> - поисковая система по всем доступным словарям и энциклопедиям
8. <https://www.tandfonline.com/> - коллекция журналов Taylor&Francis Group включает в себя около двух тысяч журналов и более 4,5 млн. статей по различным областям знаний
9. <http://www.hr-life.ru> - HR-Life.ru - специализированный ресурс для менеджеров по персоналу и руководителей
10. [www.aup.ru](http://www.aup.ru) - административно-управленческий портал. Бизнес-портал предназначен для руководителей, менеджеров, маркетологов, финансистов и экономистов предприятий.
11. <https://hbr-russia.ru/karera/kommunikatsii> - информационно-аналитические статьи, посвященные коммуникациям в организации журнала «Harvard Business Review» (издаётся с 1922 года Гарвардской школой бизнеса) - ежемесячного научно-популярного журнала, посвящённого различным вопросам управления бизнесом
12. [www.market-agency.ru](http://www.market-agency.ru) - база данных маркетингового агентства рыночных исследований и консалтинга "Маркет"
13. <http://www.popairussia.com/analytics/research> - база исследовательских данных ассоциации POPAI GLOBAL - международной ассоциации маркетинга в ритейле, объединение экспертов в области маркетинговых коммуникаций, специализирующихся по стимулированию сбыта и оформлению мест продаж
14. <http://www.marketing.spb.ru/> - Энциклопедия маркетинга
15. <https://www.esomar.org/knowledge-center/reports-publications> - база данных European Society of Marketing Research Professionals одной из самых крупных исследовательской ассоциации в области маркетинга
16. <http://www.akarussia.ru/> - Ассоциация коммуникационных агентств России- ведущее и крупнейшее профессиональное объединение коммуникационных услуг России.
17. <http://bizee.ru/> - сайт о бизнесе, маркетинге, заработке и продажах. Содержит в себе обзоры актуальных новостей, бизнес-литературы, интервью с успешными предпринимателями и советы по ведению бизнеса.
18. <https://www.minfin.ru/ru/statistics/> - база данных о финансово-экономических показателях Российской Федерации сформированная на основе данных Минфина России, Федерального казначейства, Федеральной таможенной службы, Федеральной службы государственной статистики, Федеральной налоговой службы и Центрального Банка Российской Федерации Информация официального сайта Министерства финансов Российской Федерации

19. [https://www.gd.ru/subscribe/doc/?from\\_mainmenu](https://www.gd.ru/subscribe/doc/?from_mainmenu) – образцы документов для разработки бизнес-плана. Сайт журнала «Генеральный директор»

## **10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий

- компьютерный класс оснащен:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы оснащено:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

## **11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом (не запоминать, а понять общий смысл прочитанного). Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы, каждого положения и вопроса в целом.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

- План – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

- Конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника.

Различаются четыре типа конспектов.

- План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

- Текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

- Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

- Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу). В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;

- подбор рекомендованной литературы;

- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть выполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретает практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**  
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

Кафедра менеджмента и маркетинга

**Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

**ФТД.В.01 «ДИДЖИТАЛ-ПРАКТИКА»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Гейм - дизайн»

**Форма обучения:**

очная / очно-заочная

### Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<b>УК-2</b> Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<b>УК-2.1.</b> Формулирует в рамках поставленной цели проекта совокупность задач, обеспечивающих ее достижение	<b>Знает:</b> способы формулирования совокупности задач в рамках поставленной цели <b>Умеет:</b> формулировать в рамках поставленной цели проекта совокупность задач, обеспечивающих ее достижение <b>Владет:</b> навыком формулировки в рамках поставленной цели проекта совокупности задач, обеспечивающих ее достижение
<b>УК-3</b> Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде;	<b>УК-3.2.</b> Взаимодействует с другими членами команды для достижения поставленной задачи	<b>Знает:</b> способы взаимодействия с другими членами команды для достижения поставленной задачи <b>Умеет:</b> взаимодействовать с другими членами команды для достижения поставленной задачи <b>Владет:</b> навыком взаимодействия с другими членами команды для достижения поставленной задачи
<b>ПК-2</b> Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией	<b>ПК-2.1</b> Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку гейм-дизайна	<b>Знать:</b> способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна <b>Уметь:</b> выдвигать, формулировать и излагать образительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами <b>Владеть:</b> навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна

### Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<b>Не знает:</b> способы формулирования совокупности задач в рамках поставленной цели <b>Не умеет:</b> формулировать в рамках поставленной цели проекта совокупность задач, обеспечивающих ее достижение <b>Не владеет:</b> навыком формулировки в рамках поставленной цели проекта совокупности	<b>В целом знает:</b> способы формулирования совокупности задач в рамках поставленной цели, но допускает грубые ошибки <b>В целом умеет:</b> формулировать в рамках поставленной цели проекта совокупность задач, обеспечивающих ее достижение, но часто испытывает затруднения <b>В целом владеет:</b>	<b>Знает:</b> способы формулирования совокупности задач в рамках поставленной цели, но иногда допускает ошибки <b>Умеет:</b> формулировать в рамках поставленной цели проекта совокупность задач, обеспечивающих ее достижение, но иногда испытывает	<b>Знает:</b> способы формулирования совокупности задач в рамках поставленной цели <b>Умеет:</b> формулировать в рамках поставленной цели проекта совокупность задач, обеспечивающих ее достижение <b>Владет:</b> навыком формулировки в рамках поставленной цели проекта

<p>задач, обеспечивающих ее достижение</p>	<p>навыком формулировки в рамках поставленной цели проекта совокупности задач, обеспечивающих ее достижение, но часто испытывает затруднения</p>	<p>затруднения <b>Владеет:</b> навыком формулировки в рамках поставленной цели проекта совокупности задач, обеспечивающих ее достижение, но иногда испытывает затруднения</p>	<p>совокупности задач, обеспечивающих ее достижение</p>
<p><b>Не знает:</b> принципы работы с проектным заданием, средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации <b>Не умеет:</b> использовать в профессиональной деятельности основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ; основы художественного конструирования и технического моделирования, работы с цветом <b>Не владеет:</b> навыками создания, согласования и доработки эскизов и оригиналов элементов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>В целом знает:</b> принципы работы с проектным заданием, средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации <b>В целом умеет:</b> использовать в профессиональной деятельности основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ; основы художественного конструирования и технического моделирования, работы с цветом <b>В целом владеет:</b> навыками создания, согласования и доработки эскизов и оригиналов элементов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>Знает:</b> принципы работы с проектным заданием, средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации <b>Умеет:</b> использовать в профессиональной деятельности основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ; основы художественного конструирования и технического моделирования, работы с цветом <b>Владеет:</b> навыками создания, согласования и доработки эскизов и оригиналов элементов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> принципы работы с проектным заданием, средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации <b>В полном объеме умеет:</b> использовать в профессиональной деятельности основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ; основы художественного конструирования и технического моделирования, работы с цветом <b>В полном объеме владеет:</b> навыками создания, согласования и доработки эскизов и оригиналов элементов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
<p><b>Не знает:</b> способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна <b>Не умеет:</b> выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креатив-</p>	<p><b>В целом знает:</b> способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна <b>В целом умеет:</b> выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна;</p>	<p><b>Знает:</b> способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна <b>Умеет:</b> выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ,</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна <b>В полном объеме умеет:</b> выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с по-</p>

<p>ную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p><b>Не владеет:</b> навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработки гейм-дизайна</p>	<p>выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработки гейм-дизайна</p>	<p>концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p><b>Владеет:</b> навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработки гейм-дизайна</p>	<p>ставленными проектными задачами</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработки гейм-дизайна</p>
--	--	--	---

### *Оценочные средства*

#### Промежуточная аттестация

#### Примерные темы проектных работ к зачету

##### Вариант 1.

1. Маркетинговые исследования на рынке fmcg – продуктов
2. Участие в работе проектной исследовательской команды

##### Поставленные задачи:

1. Получив проектное задание, в первую очередь проведите всестороннее исследование объекта и предмета задания. Исследования бывают следующих видов:
  - а. Кабинетные (работа с источниками информации, либо полученными от заказчика проекта, либо размещенными в свободном доступе с Интернете)
  - б. Полевые (опросные исследования, в том числе потребителей, а также наблюдения, в том числе за полкой в магазине либо за работой сотрудников заказчика)
2. Проанализируйте свои контакты с партнерами по команде, оцените их эффективность. Подготовьте запрос на прохождение тренингов по деловым коммуникациям, если обнаружили в своих коммуникациях неразрешимые проблемы

##### Вариант 2.

1. Маркетинговые исследования на рынке недвижимости
2. Руководство проектной исследовательской командой

##### Поставленные задачи:

1. Организуйте исследование объекта и предмета задания. После сбора данных в ходе исследования, проведите их анализ методами статистической обработки, а также с помощью экспертной оценки. Важно расставить приоритеты, отделить важную информацию от второстепенной. В итоге составить краткие выводы по исследовательскому этапу с рекомендациями на дальнейшее их использование.
2. На всех этапах решайте проблемы мотивации персонала проекта - мониторьте уровень мотивации персонала и планируйте проведение мотивирующих мероприятий (тренингов) с учетом индивидуальных особенностей каждого.
3. Занимайтесь командообразованием – оценивайте уровень сплоченности коллектива и подбирайте мероприятия по повышению сплоченности и сыгранности.

Оценка за контрольное задание рубежного контроля 2 этапа освоения компетенций формируется следующим образом:

- Защита проекта – оценивание производится по пятибалльной шкале оценивания

Вариант 3.

1. Разработка новых SKU на рынке fmcg – продуктов
2. Подбор в проектную команду по разработке новых SKU

Поставленные задачи:

1. В соответствии с проектным заданием спланируйте и реализуйте этап разработки нового продукта (услуги и т.п.). Используйте различные методики стимулирования креативного мышления, такие как мозговой штурм.
2. Получив задание по проектной работе подберите команду из числа студентов разных профилей, заранее учитывая необходимые для выполнения проекта компетенции
3. Рассчитайте экономическую составляющую вашего проекта, оцените все идеи с точки зрения их реализуемости и потенциальной выгоды для заказчика
4. Разработайте систему оценки эффективности распределения членов команды по ролям, применяйте эту систему на протяжении всей работы и корректируйте по мере необходимости
5. Спланируйте работу проектной группы над проектом. Долгосрочное планирование на протяжении всего семестра. А также короткое планирование по каждому этапу. Используйте диаграмму Ганта

Вариант 4.

1. Разработка стратегии продвижения нового SKU на рынке fmcg – продуктов
2. Подготовка презентации разработанного SKU и защита перед заказчиком

Поставленные задачи:

1. Разработайте план работы над проектом. Оцените исполнение плана и его корректировки в процессе работы
2. При подготовке к защите выполненных работ по каждому этапу составьте и оформите презентацию, раздаточные материалы. Отрепетируйте выступление и ответы на возможные возражения, замечания, вопросы.
3. Разработайте стратегию маркетинга для нового продукта (услуги и т.п.). В стратегию продвижения входит:
  - a. Цена и система скидок
  - b. Каналы сбыта и цепочки поставок
  - c. Коммуникационная поддержка выхода на рынок

Вариант 5.

1. Формирование команды единомышленников для разработки проекта нового бизнеса
2. Диагностика потребности в обучении и развитии команды

Поставленные задачи:

1. В процессе над проектом вам нужно освоить тайм-менеджмент – научиться управ-



- лять временем работы каждого члена команды и контролировать соблюдение сроков сдачи работ каждого этапа. Освойте бесплатную версию программы Мегатлан (на 10 человек) и используйте ее для решения данной задачи.
2. По итогам проекта вам предстоит написать отчета по эффективному использованию рабочего времени – проанализируйте потраченное времени каждым членом команды и оцените эффективность его загруженности.
  3. В процессе работы над проектом освойте навык продюсирования проекта – решайте текущие проблем с кадровым составом проекта: проблемы цейтнотов, форс-мажоров, замены из-за болезни и привлечение аутсорса
  4. Управляйте качеством работы команды – оценивайте качество исполнения ролей каждым членом команд и подбирайте обучающие мероприятия: консультации и тренинги

#### Вариант 6.

1. Оценка социально-экономической эффективности инновационного проекта.
2. Контроль восприятия покупателями имиджа нового продукта, эффективности системы маркетинговых коммуникаций и общих затрат на проект.

#### Поставленные задачи:

1. Методические схемы расчетов экономического эффекта позволяют определить принципиальные положения выбора наилучшего варианта реализации инновационного проекта. На этапе технико-экономического обоснования они сводятся к следующему:
  - a. Из всех потенциально возможных отберите варианты, каждый из которых удовлетворял бы всем заранее заданным ограничениям: социальным нормативам и стандартам, экологическим требованиям, срокам реализации.
  - b. По каждому из выбранных вариантов определите затраты, результаты и экономический эффект.
2. Для исследования потребительского восприятия применяются два вида тестов фокус-групп: pre-test и post-test:
  - a. Продемонстрируйте различные инструменты в рамках продвижения какого-либо продукта.
  - b. После демонстрации обсудите плюсы или минусы каждого из инструментов.

## Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

Оценка за выполненный проект проводится матричным методом:

<b>Критерии оценки защиты проекта</b>	<b>БАЛЛЫ</b>
Значимость и актуальность выдвинутых проблем	0-5 баллов
Корректность используемых методов исследования и методов обработки получаемых результатов	0-5 баллов
Активность студента как участника проекта в соответствии с его индивидуальными возможностями	0-5 баллов
Коллективный характер принимаемых решений	0-5 баллов
Характер общения, взаимопомощи и взаимодополняемости студента в команде проекта	0-5 баллов
Необходимая и достаточная глубина проникновения в проблему, привлечение знаний из других областей	0-5 баллов
Доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы	0-5 баллов
Эстетика оформления результатов выполненного проекта: использование обоснованно необходимого иллюстративного материала; аккуратность выполненных работ (текстового и иллюстративного материала); оригинальность	0-5 баллов
Умение отвечать на вопросы оппонентов: студент приводит доказательства (факты, данные), не прозвучавшие во время защиты проекта, использует материал группы для подкрепления аргументов, приводит анализ альтернативных точек зрения; кратко, но доказательно отвечает на вопросы; задает встречные вопросы для уточнения	0-5 баллов
Доказательность принимаемых решений: объяснение прогнозируемой эффективности предлагаемых способов, умение выстроить доказательства в логической последовательности, умение аргументировать свои заключения, выводы	0-5 баллов
<b>Итоговая оценка</b>	<b>0-50 баллов</b>

Оценка за выполненный проект формируется следующим образом:

- оценка «отлично» - 38 - 50 баллов;
- оценка «хорошо» - 25 - 37 баллов;
- оценка «удовлетворительно» - 12 - 24 баллов;
- оценка «неудовлетворительно» - 0 - 11 баллов.

Оценка за выполненный проект по шкале «зачтено» / «не зачтено» формируется следующим образом:

- «зачтено» - 12 - 50 баллов;
- «не зачтено» - 0 – 11 баллов.

Разработчик (и): Матюшкин Вадим Сергеевич – кандидат психологических наук, доцент кафедры менеджмента и маркетинга АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 6 от «22» января 2021 г.).