

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Клочков Юрий Владимирович
Должность: и.о. ректора
Дата подписания: 03.04.2024 11:43:09
Уникальный программный ключ:
4e7c4ea90328ec8e65c5d8058549a2538d7400d1

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой МТЭК

_____ В.В. Плёткина

« _____ » _____ 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины: Основы гемификации

направление подготовки: **27.03.03 Системный анализ и управление**

направленность (профиль): **Управление экономикой предприятий топливно-энергетического комплекса**

форма обучения: **очная, заочная**

Рабочая программа рассмотрена
на заседании кафедры МТЭК
Протокол № 10 от 18.04.2023 г.

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель дисциплины «Основы геймификации» - формирование у студентов знаний и представлений о существующих игровых механиках для неигровых процессов, их роли в эффективном управлении предприятием, привитие навыков применения их на практике при решении различных экономических задач в области повышения вовлечённости участников в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг или усиления лояльности клиентов.

Задачами освоения дисциплины являются: знакомство студентов с основными понятиями и инструментарием геймификации в бизнесе; умение создавать геймифицированные продукты для неигровых процессов; изучение и применение геймифицированных методов с овладением и использованием инструментальных средств.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Основы геймификации» относится к обязательной части учебного плана.

Необходимыми условиями для освоения дисциплины являются:

знание основ управления и логики,

умения искать, систематизировать информацию,

владение навыками обобщения и анализа информации.

Содержание дисциплины является логическим продолжением содержания дисциплин «Информационно-коммуникационные технологии», «Теория управления», «Основы системного анализа», «Теория вероятностей и математической статистики» и служит основой для освоения таких дисциплин как: «Стратегическое управление», «Моделирование бизнес-планирования отраслевого предприятия».

3. Результаты обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

Таблица 3.1

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)	Код и наименование результата обучения по дисциплине
УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.2. Устанавливает контакты в процессе социального взаимодействия.	Знать: З1 основы экологической культуры потребителей
		Уметь: У1 использовать элементы игры при взаимодействии с потребителями в разработанных проектах
	УК-3.3. Выбирает стратегию поведения в команде в зависимости от условий.	Владеть: В1 личностными компетенциями в области бережливого использования природных ресурсов
		Знать: З2 основы командообразования; особенности командных ролей и распределения обязанностей в команде по Брюсу Такмену
ОПК-3. Способен использовать фундаментальные знания для решения базовых задач управления в технических системах с целью совершенствования в	ОПК-3.1. Применяет методы и способы решения базовых задач в технических системах	Уметь: У2 распределять роли в команде
		Владеть: В2 навыками разработки и презентации digital-продукта социально-ориентированной тематики
		Знать: З3 основные инструменты целеполагания
		Уметь: У3 формулировать цели по методике SMART; формулировать идею социально-ориентированного продукта в цифровой среде
		Владеть: В3 навыками презентации

профессиональной деятельности		выполненных работ; навыками создания посадочных страниц в онлайн-конструкторах на примере Тильды
	ОПК-3.2. Использует фундаментальные знания для решения базовых задач управления в технических системах с целью совершенствования в профессиональной деятельности	Знать: 34 фундаментальные знания для решения задач вовлеченности персонала и потребителей в бизнес-процесс
		Уметь: У4 формулировать идею продукта; презентовать результаты командной работы по разработке digital-продукта социально-ориентированной тематики
		Владеть: В4 основными инструментами дизайн-мышления, направленными на решение задач в рамках реализации интернет-проекта; приемами сторителлинга во время презентации результатов проектной работ

4. Объем дисциплин

Общий объем дисциплины составляет 4 зачетных единиц, 144 часа.

Таблица 4.1.

Форма обучения	Курс/ семестр	Аудиторные занятия/контактная работа, час.			Самостоятельная работа, час.	Контроль, час	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия			
очная	2/4	16	32	-	60	36	экзамен
заочная	3/5	8	8	-	119	9	экзамен

5. Структура и содержание дисциплины

5.1. Структура дисциплины.

очная форма обучения (ОФО)

Таблица 5.1.1

№ п/п	Структура дисциплины		Аудиторные занятия, час.			СРС, час.	Всего, час.	Код ИДК	Оценочные средства
	Номер раздела	Наименование раздела	Л.	Пр.	Лаб.				
1	1	Геймификация как выигрышная стратегия	4	8	0	20	32	УК-3.2, ОПК-3.1, ОПК-3.2	Решение кейс-задания
2	2	Стимулирование производительности и инновационности сотрудников	6	12	0	20	38	УК-3.3, ОПК-3.1, ОПК-3.2	Решение кейс-задания
3	3	Привлечение клиентов и вовлечение клиентской базы в сотрудничество	6	12	0	20	38	УК-3.2, ОПК-3.1, ОПК-3.2	Решение кейс-задания, защита презентации
13	Экзамен		-	-	-	36	36	УК-3.2, УК-3.3, ОПК-3.1, ОПК-3.2	Вопросы к экзамену
Итого:			16	32	0	96	144		

заочная форма обучения (ОФО)

Таблица 5.1.2

№ п/п	Структура дисциплины		Аудиторные занятия, час.			СРС, час.	Всего, час.	Код ИДК	Оценочные средства
	Номер раздела	Наименование раздела	Л.	Пр.	Лаб.				
1	1	Геймификация как выигрышная стратегия	2	2	0	39	43	УК-3.2, ОПК-3.1, ОПК-3.2	Решение кейс-задания
2	2	Стимулирование производительности и инновационности сотрудников	3	3	0	40	46	УК-3.3, ОПК-3.1, ОПК-3.2	Решение кейс-задания
3	3	Привлечение клиентов и вовлечение клиентской базы в сотрудничество	3	3	0	40	46	УК-3.2, ОПК-3.1, ОПК-3.2	Решение кейс-задания
13	Экзамен		-	-	-	9	9	УК-3.2, УК-3.3, ОПК-3.1, ОПК-3.2	Вопросы к экзамену
Итого:			8	8	0	128	144		

5.2. Содержание дисциплины.

5.2.1. Содержание разделов дисциплины (дидактические единицы).

Раздел 1. «Геймификация как выигрышная стратегия». Сущность геймификации. Что не является геймификацией. Примеры успешного применения геймификации. Подготовка к геймификации. Стимулирование производительности при помощи мастерства. Геймификация как выигрышная корпоративная стратегия. Геймификация стратегического процесса.

Раздел 2. «Стимулирование производительности и инновационности сотрудников». Стимулирование производительности сотрудников. Ekins: работа, приносящая радость. Мотивация управленцев и высококвалифицированного персонала. Изменение компании с помощью геймификации. Вдохновение сотрудников на инновации. Переосмысление подбора, обучения и развития персонала. Ловушки мотивации здоровья и благополучия.

Раздел 3. «Привлечение клиентов и вовлечение клиентской базы в сотрудничество». Привлечение внимания потребителей. Игровые элементы в бренде. Как удержать внимание клиента. Инновации методом краудсорсинга.

5.2.2. Содержание дисциплины по видам учебных занятий.

Лекционные занятия

Таблица 5.2.1

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем, час.			Тема лекции
		ОФО	ЗФО	ОЗФО	
1	1	4	2	-	Геймификация как выигрышная стратегия
2	2	6	3	-	Стимулирование производительности и инновационности сотрудников
3	3	6	3	-	Привлечение клиентов и вовлечение клиентской базы в сотрудничество
Итого:		16	8	-	-

Практические занятия

Таблица 5.2.3

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем, час.			Тема лекции
		ОФО	ЗФО	ОЗФО	
1	1	8	2	-	Геймификация как выигрышная стратегия
2	3	12	3	-	Стимулирование производительности и инновационности сотрудников
3	4	12	3	-	Привлечение клиентов и вовлечение клиентской базы в сотрудничество

Итого:	32	8	-	-
--------	----	---	---	---

Лабораторные работы учебным планом не предусмотрены.

Самостоятельная работа студента

Таблица 5.2.7

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем, час.			Тема	Вид СРС
		ОФО	ЗФО	ОФО		
1	1	28	38	-	Геймификация как выигрышная стратегия	Решение кейса «Ориентирование на потребителя»
2	1				Геймификация как выигрышная стратегия	Решение кейса «Создание новой штатной единицы – директора по вовлечению»
3	2	9	12	-	Стимулирование производительности и инновационности сотрудников	Решение кейса «Геймификация карьерной лестницы: бизнес-игра Reveal от L'Oréal»
4	2	9	12	-	Стимулирование производительности и инновационности сотрудников	Решение кейса «Кассир компании Target»
5	2	9	14	-	Стимулирование производительности и инновационности сотрудников	Решение кейса «Как мухи на мед: делаем наем сотрудников увлекательным»
6	3	14	20	-	Привлечение клиентов и вовлечение клиентской базы в сотрудничество	Подготовка материалов для практического занятия и выполнения кейс-задания «Соберите предложение»
Итого:		83	115	-		

5.2.3. Преподавание дисциплины ведется с применением следующих видов образовательных технологий:

- визуализация учебного материала в PowerPoint в диалоговом режиме, дискуссия (лекционные занятия);
- работа в малых группах (практические занятия);
- разбор практических ситуаций и кейсов (практические занятия).

6. Тематика курсовых работ/проектов

Курсовые работы/проекты учебным планом не предусмотрены.

7. Контрольные работы

7.1. Методические указания для выполнения контрольных работ.

Контрольная работа «Начать мыслить как дизайнер игр»

Содержание: Обучающийся описывает случай из своей практической деятельности (пример из интернет-источников), который можно отнести к геймификации и ответить на следующие вопросы:

1. На кого (на что) ориентирована данная геймификация?
2. Какие структурные компоненты геймификации Вы видите в данном случае?

3. К какой категории относится геймификация (внутренняя, внешняя, изменяющая поведение)?

4. Как можно усовершенствовать геймификацию?

Общие требования к ответу на вопросы контрольной работы:

- ответ должен состоять не менее чем из 1000 слов;

- ответ должен опираться на теоретические положения, рассматриваемые в рамках изучения дисциплины и максимально использовать терминологию.

Общее количество баллов, которое можно получить за работу – от 0 до 20.

8. Оценка результатов освоения дисциплины

8.1. Критерии оценивания степени полноты и качества освоения компетенций в соответствии с планируемыми результатами обучения приведены в Приложении 1.

8.2. Рейтинговая система оценивания степени полноты и качества освоения компетенций обучающихся очной формы обучения представлена в таблице 8.1.

Таблица 8.1

№ п/п	Виды мероприятий в рамках текущего контроля	Количество баллов
1 текущая аттестация		
1	Выполнение практических кейс-заданий	0-20
	ИТОГО за первую текущую аттестацию	0-20
2 текущая аттестация		
1	Выполнение практических кейс-заданий	0-30
	ИТОГО за вторую текущую аттестацию	0-30
3 текущая аттестация		
1	Выполнение практических кейс-заданий	0-20
2	Защита презентации по разработке digital-продукта по геймификации	0-30
	ИТОГО за третью текущую аттестацию	0-50
	ВСЕГО	100

8.3. Рейтинговая система оценивания степени полноты и качества освоения компетенций обучающихся заочной формы обучения представлена в таблице 8.2.

Таблица 8.2

№ п/п	Виды мероприятий в рамках текущего контроля	Количество баллов
1	Выполнение практических кейс-заданий	70
2	Выполнение контрольной работы	30
	ВСЕГО	100

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

9.1. Перечень рекомендуемой литературы представлен в Приложении 2.

9.2. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. ТИУ «Полнотекстовая БД» на платформе ЭБС ООО «Издательство ЛАНЬ»

2. Ресурсы научно-технической библиотеки ФГБОУ ВО РГУ Нефти и газа (НИУ) им. И.М.

Губкина.

3. Ресурсы научно-технической библиотеки ФГБОУ ВО УГНТУ.

4. Ресурсы научно-технической библиотеки ФГБОУ ВО «Ухтинский государственный технический университет».

5. Предоставление доступа к ЭБС от ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ».

6. Предоставление доступа к ЭБС от ООО «ЭБС ЛАНЬ».

7. Электронно-библиотечная система IPRbooks с ООО «Ай Пи Эр Медиа».

8. Предоставление доступа к ЭБС от ООО «Политехресурс».

9. Предоставление доступа к ЭБС от ООО «ПРОСПЕКТ».
10. Предоставление доступа к ЭБС от ООО «РУНЭБ».
11. Информационный портал Правительства Российской Федерации - Правительство.рф
12. Информационный портал Президента Российской Федерации - Президент.рф
13. Интернет портал для управленцев <http://www.management.com.ua/?lang=rus>
14. Экономика и менеджмент. Высокие статистические технологии
<http://orlovs.pp.ru/econ.php>

9.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в т.ч. отечественного производства

1. Microsoft Windows
2. Microsoft Office Professional Plus
3. Skype (свободно-распространяемое ПО)

10. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Помещения для проведения всех видов работы, предусмотренных учебным планом, укомплектованы необходимым оборудованием и техническими средствами обучения.

Таблица 10.1

Обеспеченность материально-технических условий реализации ОПОП ВО

№ п/п	Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, иных видов учебной деятельности, предусмотренных учебным планом образовательной программы	Наименование помещений для проведения всех видов учебной деятельности, предусмотренной учебным планом, в том числе помещения для самостоятельной работы, с указанием перечня основного оборудования, учебно-наглядных пособий и используемого программного обеспечения	Адрес (местоположение) помещений для проведения всех видов учебной деятельности, предусмотренной учебным планом (в случае реализации образовательной программы в сетевой форме дополнительно указывается наименование организации, с которой заключен договор)
1	2	3	4
1	Основы геймификации	<p>Лекционные занятия: Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа; групповых и индивидуальных консультаций; текущего контроля и промежуточной аттестации, Оснащенность: Учебная мебель: столы, стулья. Моноблок - 1 шт., проектор - 1 шт., проекционный экран - 1 шт., акустическая система (колонки) - 2 шт., документ - камера - 1 шт.</p> <p>Практические занятия: Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа (практические занятия); групповых и индивидуальных консультаций; текущего контроля и промежуточной аттестации, Учебная лаборатория. Оснащенность: Учебная мебель: столы, стулья. Моноблок - 1 шт., проектор - 1 шт., проекционный экран - 1 шт., акустическая система (колонки) - 2 шт., документ - камера - 1 шт.</p>	<p>625039, Тюменская область, г. Тюмень, ул. Мельникайте, д.70</p> <p>625039, Тюменская область, г. Тюмень, ул. Мельникайте, д.70</p>

11. Методические указания по организации СРС

11.1. Методические указания по подготовке к практическим занятиям.

Одним из результатов обучения является приобретение навыков, это действия, которые

вследствие многократных повторений становятся автоматическими, выполняются без видимого контроля со стороны сознания, значит, в учебном процессе должны быть условия для такой многократности. Умения и навыки обучающиеся приобретают и отрабатывают на практических занятиях.

Практические занятия - это занятия, проводимые под руководством преподавателя в учебной аудитории, направленные на углубление научно- теоретических знаний и овладение определенными методами самостоятельной работы. В процессе таких занятий вырабатываются практические умения (вычислений, расчетов, использования таблиц, справочников и др.). Аудиторные практические занятия играют исключительно важную роль в выработке у обучающихся навыков применения полученных знаний для решения практических задач в процессе совместной деятельности с преподавателями. Практические занятия призваны углубить, расширить и детализировать эти знания, содействовать выработке навыков профессиональной деятельности. Практические занятия развивают научное мышление и речь обучающихся, позволяют проверить их знания, в связи с чем, практические работы выступают важным средством достаточно оперативной обратной связи.

Перед практическим занятием обучающемуся следует изучить конспект лекции и рекомендованную преподавателем литературу, обращая внимание на практическое применение теории и на методику решения типовых задач. На практическом занятии обучающийся должен уяснить связь решаемых задач с теоретическими положениями. При решении предложенной задачи обучающийся должен стремиться не только получить правильный ответ, но и усвоить общий метод решения подобных задач.

Логическая связь лекций и практических занятий заключается в том, что информация, полученная на лекции, в процессе самостоятельной работы на практическом занятии осмысливается и перерабатывается, при помощи преподавателя анализируется до мельчайших подробностей, после чего прочно усваивается. Для успешной подготовки к практическим занятиям обучающемуся невозможно ограничиться слушанием лекций. Требуется предварительная самостоятельная работа обучающихся по теме планируемого занятия.

Основное назначение практических занятий - преобразование знаний в умения и навыки, овладение способами деятельности и на этой основе подготовка обучающихся к будущей профессиональной деятельности. Содержанием практических занятий могут быть задачи аналитического характера, разбор кейсов, либо эти занятия могут проводиться по принципу мини-заданий, в том числе групповых, где предложенные обучающимся задания могут быть ориентированы:

- на уровень узнавания, например, на выбор из нескольких понятий нужного;
- на уровень репродукции, т. е. воспроизведение полученных знаний, умений, навыков;
- на вариантно-воспроизводящий уровень (операционный) т.е. осуществление простейших операций по готовым образцам;
- на аналитико-синтетический уровень, т.е. на умение обобщать, дифференцировать знания, умения и навыки, связывать старое с новым;
- на творческий уровень, т. е. на способность переносить имеющиеся знания и умения в новую ситуацию, решать неординарные задачи.

11.2. Методические указания по организации самостоятельной работы.

Время, которым располагает обучающийся для выполнения учебного плана, складывается из двух составляющих: одна из них - это аудиторная работа в вузе по расписанию занятий, другая - внеаудиторная самостоятельная работа. Задания и материалы для самостоятельной работы выдаются во время учебных занятий по расписанию, на этих же занятиях преподаватель осуществляет контроль за самостоятельной работой, а также оказывает помощь обучающимся по правильной организации работы.

Самостоятельная работа обучающихся при изучении дисциплины «Методы и модели в управлении» заключается в углубленном рассмотрении отдельных вопросов курса по имеющимся научным, периодическим изданиям, статистической информации, а также с использованием

интернет - ресурсов. Кроме того, в целях получения и закрепления практических навыков, а также дальнейшей проработки отдельных тем целесообразно проведение целевых аналитических работ, предполагающих проработку теоретических вопросов, практического опыта и подтверждающей статистической информации при рассмотрении вопросов управления. Подобные задания целесообразно использовать для групповой работы обучающихся под научным руководством преподавателя. Они представляют собой начальную форму самостоятельного научного исследования, результаты которого могут быть представлены в виде сообщений на текущих практических занятиях и выступать в качестве одного из элементов промежуточной аттестации по данной дисциплине. Проверка полученных в процессе обучения и самостоятельной работы знаний осуществляется при помощи вопросов для самоконтроля, а также вопросов и заданий для самостоятельного выполнения.

Самостоятельная работа обучающихся направлена на закрепление, приумножение и приращение знаний, навыков и умений преимущественно в формате профессиональных компетенций.

Планируемые результаты обучения для формирования компетенции и критерии их оценивания

Дисциплина Основы геймификации

Код, направление подготовки 27.03.03 Системный анализ и управление

Направленность (профиль) Управление экономикой предприятий топливно-энергетического комплекса

Код компетенции	Код, наименование ИДК	Код и наименование результата обучения по дисциплине (модулю)	Критерии оценивания результатов обучения			
			1-2	3	4	5
<p>УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде ОПК-3. Способен использовать фундаментальные знания для решения базовых задач управления в технических системах с целью совершенствования в профессиональ</p>	<p>УК-3.2. Устанавливает контакты в процессе социального взаимодействия.</p>	<p>Знать: З1 основы экологической культуры потребителей</p>	<p>Не знает основ экологической культуры потребителей</p>	<p>Демонстрирует фрагментарные знания основ экологической культуры потребителей</p>	<p>Демонстрирует достаточные знания основ экологической культуры потребителей</p>	<p>Демонстрирует исчерпывающие знания основ экологической культуры потребителей</p>
		<p>Уметь: У1 использовать элементы игры при взаимодействии с потребителями в разработанных проектах</p>	<p>Не умеет использовать элементы игры при взаимодействии с потребителями в разработанных проектах</p>	<p>Фрагментарно использует элементы игры при взаимодействии с потребителями в разработанных проектах</p>	<p>Умеет использовать элементы игры при взаимодействии с потребителями в разработанных проектах</p>	<p>Умеет уверенно и достоверно использовать элементы игры при взаимодействии с потребителями в разработанных проектах</p>
		<p>Владеть: В1 личностными компетенциями в области бережливого использования природных ресурсов</p>	<p>Не владеет личностными компетенциями в области бережливого использования природных ресурсов</p>	<p>Пытается применить личностные компетенции в области бережливого использования природных ресурсов</p>	<p>Владеет терминологией личностных компетенций в области бережливого использования природных ресурсов</p>	<p>Отлично владеет личностными компетенциями в области бережливого использования природных ресурсов</p>

Код компетенции	Код, наименование ИДК	Код и наименование результата обучения по дисциплине (модулю)	Критерии оценивания результатов обучения			
			1-2	3	4	5
ной деятельности	УК-3.3. Выбирает стратегию поведения в команде в зависимости от условий.	Знать: 32 основы командообразования; особенности командных ролей и распределения обязанностей в команде по Брюсу Такмену	Не знает основ командообразования; особенностей командных ролей и распределения обязанностей в команде по Брюсу Такмену	Демонстрирует фрагментарные знания основ командообразования; особенностей командных ролей и распределения обязанностей в команде по Брюсу Такмену	Демонстрирует достаточные знания основ командообразования; особенностей командных ролей и распределения обязанностей в команде по Брюсу Такмену	Демонстрирует исчерпывающие знания основ командообразования; особенностей командных ролей и распределения обязанностей в команде по Брюсу Такмену
		Уметь: У2 распределять роли в команде	Не умеет распределять роли в команде	Фрагментарно распределяет роли в команде	Умеет распределять роли в команде	Умеет уверенно и распределять роли в команде
		Владеть: В2 навыками разработки и презентации digital-продукта социально-ориентированной тематики	Не владеет навыками разработки и презентации digital-продукта социально-ориентированной тематики	Пытается применить личные навыки разработки и презентации digital-продукта социально-ориентированной тематики	Владеет навыками разработки и презентации digital-продукта социально-ориентированной тематики	Отлично владеет навыками разработки и презентации digital-продукта социально-ориентированной тематики
	ОПК-3.1. Применяет методы и способы решения базовых задач в технических системах	Знать: 33 основные инструменты целеполагания	Не знает основных инструментов целеполагания	Демонстрирует обрывочные знания основных инструментов целеполагания	Имеет представление об основных инструментах целеполагания	Представляет в достаточной мере основные инструменты целеполагания
		Уметь: У3 формулировать цели по методике SMART; формулировать идею социально-ориентированного продукта в цифровой среде	Не умеет формулировать цели по методике SMART; формулировать идею социально-ориентированного продукта в цифровой среде	Допускает серьезные ошибки при формулировании цели по методике SMART; формулировании идей социально-ориентированного продукта в цифровой среде	Допускает некоторые неточности при формулировании цели по методике SMART; формулировании идей социально-ориентированного продукта в цифровой среде	Умеет формулировать цели по методике SMART; формулировать идею социально-ориентированного продукта в цифровой среде

Код компетенции	Код, наименование ИДК	Код и наименование результата обучения по дисциплине (модулю)	Критерии оценивания результатов обучения			
			1-2	3	4	5
	ОПК-3.2. Использует фундаментальные знания для решения базовых задач управления в технических системах с целью совершенствования в профессиональной деятельности	Владеть: В3 навыками презентации выполненных работ; навыками создания посадочных страниц в онлайн-конструкторах на примере Тильды	Не владеет навыками презентации выполненных работ; навыками создания посадочных страниц в онлайн-конструкторах на примере Тильды	Отчасти владеет навыками презентации выполненных работ; навыками создания посадочных страниц в онлайн-конструкторах на примере Тильды	Применяет навыки презентации выполненных работ; навыки создания посадочных страниц в онлайн-конструкторах на примере Тильды	В совершенстве применяет навыки презентации выполненных работ; навыки создания посадочных страниц в онлайн-конструкторах на примере Тильды
		Знать: 34 фундаментальные знания для решения задач вовлеченности персонала и потребителей в бизнес-процесс	Не знает фундаментальных знаний для решения задач вовлеченности персонала и потребителей в бизнес-процесс	Демонстрирует обрывочные фундаментальные знания для решения задач вовлеченности персонала и потребителей в бизнес-процесс	Имеет представление о фундаментальных знаниях для решения задач вовлеченности персонала и потребителей в бизнес-процесс	Представляет в достаточной мере фундаментальные знания для решения задач вовлеченности персонала и потребителей в бизнес-процесс
		Уметь: У4 формулировать идею продукта; презентовать результаты командной работы по разработке digital-продукта социально-ориентированной тематики	Не умеет формулировать идею продукта; презентовать результаты командной работы по разработке digital-продукта социально-ориентированной тематики	Допускает серьезные ошибки при формулировании идеи продукта; презентации результатов командной работы по разработке digital-продукта социально-ориентированной тематики	Допускает некоторые неточности при формулировании идеи продукта; презентации результаты командной работы по разработке digital-продукта социально-ориентированной тематики	Умеет формулировать идею продукта; презентовать результаты командной работы по разработке digital-продукта социально-ориентированной тематики

Код компетенции	Код, наименование ИДК	Код и наименование результата обучения по дисциплине (модулю)	Критерии оценивания результатов обучения			
			1-2	3	4	5
		Владеть: В4 основными инструментами дизайн-мышления, направленными на решение задач в рамках реализации интернет-проекта; приемами сторителлинга во время презентации результатов проектной работ	Не владеет основными инструментами дизайн-мышления, направленными на решение задач в рамках реализации интернет-проекта; приемами сторителлинга во время презентации результатов проектной работ	Отчасти владеет основными инструментами дизайн-мышления, направленными на решение задач в рамках реализации интернет-проекта; приемами сторителлинга во время презентации результатов проектной работ	Применяет навыки работы с основными инструментами дизайн-мышления, направленными на решение задач в рамках реализации интернет-проекта; приемами сторителлинга во время презентации результатов проектной работ	В совершенстве применяет навыки работы с основными инструментами дизайн-мышления, направленными на решение задач в рамках реализации интернет-проекта; приемами сторителлинга во время презентации результатов проектной работ

КАРТА
обеспеченности дисциплины (модуля) учебной и учебно-методической литературой

дисциплины: Основы геймификации

Код, направление подготовки 27.03.03 Системный анализ и управление

Направленность (профиль) Управление экономикой предприятий топливно-энергетического комплекса

№ п/п	Название учебного, учебно-методического издания, автор, издательство, вид издания, год издания	Количество экземпляров в БИК	Контингент обучающихся, использую	Обеспеченность обучающихся литературой, %	Наличие электронного варианта в ЭБС (+/-)
1	Современная индустриальная экономика: ресурсы эффективного развития нефтегазового комплекса : монография / Л. Н. Руднева, В. В. Елгин, М. А. Гурьева [и др.] ; ТИУ. - Тюмень : ТИУ, 2020. - 225 с. -Электронная библиотека ТИУ.	ЭР*	30	100	+
2	Хуссейн, И. Д. Цифровые маркетинговые коммуникации : учебное пособие для вузов / И. Д. Хуссейн. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 68 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-15010-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/520372	ЭР	30	100	+
3	Методы исследований в девелопменте : учебное пособие / О. В. Третьякова, И. А. Филиппова, Ю. О. Баикина, О. В. Устинова ; ТИУ. - Тюмень : ТИУ, 2021. - 188 с.-Электронная библиотека ТИУ.	19+ЭР*	30	100	+
4	Герасимова, Г. И. Связи с общественностью в системе научных знаний : монография / Г. И. Герасимова, М. Л. Белоножко, О. В. Швецова ; ТИУ. - Тюмень : ТИУ, 2021. - 167 с.- Электронная библиотека ТИУ.	ЭР*	30	100	+
5	Управление человеческими ресурсами в 2 ч. Часть 2 : учебник и практикум для вузов / С. А. Барков [и др.] ; ответственные редакторы С. А. Барков, В. И. Зубков. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 245 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-9916-7304-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/512623	ЭР*	30	100	+
6	Бузукова, Е. А. Управление ассортиментом и основы категорийного менеджмента : учебник для среднего профессионального образования / Е. А. Бузукова. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 181 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-15602-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/520552	ЭР	30	100	+

*ЭР – электронный ресурс доступный через Электронный каталог/Электронную библиотеку ТИУ <http://webirbis.tsogu.ru/>

Лист согласования

Внутренний документ "Основы геймификации_2023_27.03.03_УЭПб"

Документ подготовил: Фролова Светлана Владимировна

Документ подписал: Пленкина Вера Владимировна

Серийный номер ЭП	Должность	ФИО	ИО	Результат	Д
	Заведующий кафедрой, имеющий ученую степень доктора наук	Пленкина Вера Владимировна		Согласовано	29.
	Специалист 1 категории		Радичко Диана Викторовна	Согласовано	31.
	Директор	Каюкова Дарья Хрисановна		Согласовано	01.