

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Клочков Юрий Сергеевич
Должность: и.о. ректора
Дата подписания: 03.04.2024 11:42:25
Уникальный программный ключ:
4e7c4ea90328ec8e65c9b8098349a25510740681

Аннотация рабочей программы дисциплины
Основы геймификации

основной профессиональной образовательной программы по направлению
подготовки 27.03.03 Системный анализ и управление

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

1. Цели изучения дисциплины 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.

2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

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

3. Результаты освоения дисциплины: формируемые компетенции и индикаторы их достижения

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: 31 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: 32 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 профессиональной деятельности	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: 33 основные инструменты целеполагания
		Уметь: У3 формулировать цели по методике SMART; формулировать идею социально-ориентированного продукта в цифровой среде
ОПК-3.2. Использует		Владеть: В3 навыками презентации выполненных работ; навыками создания посадочных страниц в онлайн-конструкторах на примере Тильды
		Знать: 34 фундаментальные знания

Сертификат: 008E624DF98BC2E90078B97FC72BE94C3F
Владелец: Ефремова Вероника Васильевна
Действителен: с 11.08.2023 до 03.11.2024

	фундаментальные знания для решения базовых задач управления в технических системах с целью совершенствования в профессиональной деятельности	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. Общая трудоемкость дисциплины (модуля)

составляет 4 зачетных единицы, 144 часа

5. Форма промежуточной аттестации

очная форма обучения: экзамен - 4 семестр.

заочная форма обучения: экзамен - 5 семестр.

Лист согласования

Внутренний документ "Основы геймификации_2023_27.03.03_УЭП6"

Документ подготовил: Фролова Светлана Владимировна

Документ подписал: Фролова Светлана Владимировна

Серийный номер ЭП	Должность	ФИО	ИО	Результат	Дата	Комментарий
	Заведующий кафедрой, имеющий ученую степень доктора наук	Пленкина Вера Владимировна		Согласовано	21.07.2023	
	Специалист 1 категории		Радичко Диана Викторовна	Согласовано	24.07.2023	