



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДФУ)
ШКОЛА ЭКОНОМИКИ И МЕНЕДЖМЕНТА

СОГЛАСОВАНО
Руководитель ОП

Барашок И.В.

УТВЕРЖДАЮ
Директор Департамента прикладной экономики

Н.А. Мосолова

«16» декабря 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Основы проектной деятельности
Направление подготовки 43.03.02 Туризм
Туризм
Форма подготовки очная

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта по направлению подготовки 43.03.02 Туризм, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 8 июня 2017 г. № 516

Рабочая программа обсуждена на заседании Департамента прикладной экономики, протокол от «16» декабря 2021 г. № 3

Директор Департамента экономических наук Н.А. Мосолова
Составитель: канд. полит. наук, доцент, В.С. Хамидулин

Владивосток
2022

1. Рабочая программа пересмотрена на заседании Департамента прикладной экономики и утверждена на заседании Департамента прикладной экономики, протокол от « ____ » _____ 202 г. № ____
2. Рабочая программа пересмотрена на заседании Департамента прикладной экономики и утверждена на заседании Департамента прикладной экономики, протокол от « ____ » _____ 202 г. № ____
3. Рабочая программа пересмотрена на заседании Департамента прикладной экономики и утверждена на заседании Департамента прикладной экономики, протокол от « ____ » _____ 202 г. № ____
4. Рабочая программа пересмотрена на заседании Департамента прикладной экономики и утверждена на заседании Департамента прикладной экономики, протокол от « ____ » _____ 202 г. № ____

Аннотация дисциплины

Основы проектной деятельности

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётных единицы / 144 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1 курсе и завершается *зачетом (1 семестр) и зачетом с оценкой (2 семестр)*. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме *6 часов*, практических занятий *94 часов*, а также выделены часы на самостоятельную работу студента - *44 часа*.

Язык реализации: русский

Цель:

Сформировать у обучающихся компетенции социального взаимодействия и командной деятельности, управления своим временем и траектории саморазвития, теоретико-методологическими основами проектирования, применения основных методов проектирования в туризме.

Задачи:

Сформировать навыки:

- определения своей роли в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели
- осуществления обмена информацией, знаниями и опытом с членами команды
- соблюдения норм и установленных правил командной работы; принятия личной ответственности за результат
- использования методов и технологий проектирования деятельности туристской организации
- оценки эффективности планирования по различным направлениям проекта
- расчета качественных и количественных показателей, характеризующих эффективность туристско-рекреационного проектирования

- формирования идеи проекта, организации проектной деятельности

После освоения дисциплины, обучающийся должен быть готов к изучению таких дисциплин, как «Проектная деятельность», формирующую компетенции и элементы компетенций УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде и ПК-2 Владеет теоретико-методологическими основами проектирования, готовностью применения основных методов проектирования в туризме.

Компетенции, формируемые дисциплиной «Основы проектной деятельности», также изучаются в рамках таких дисциплин, как «Добровольческая деятельность и волонтерское движение», «Проектная деятельность», «Communication Skills for Tourism and Hospitality (Коммуникационные навыки в туризме и гостеприимстве)», «Симулятор», «Введение в индустрию туризма (Introduction to the tourism industry)», «MICE-туризм», «Инновации в туризме» «Мировые ресурсы туризма», «Организация выставочной деятельности», «Прикладные исследования в туризме и гостеприимстве», «Брендинг туристской дестинации».

Планируемые результаты обучения по дисциплине «Основы проектной деятельности», соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций, индикаторов достижения компетенций:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
Универсальные	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели	Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии; Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта
		УК-3.2 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает подходы к организации и обмену знаниями и опытом с членами команды;

			<p>Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме;</p> <p>Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых инструментов для обмена знаниями, информацией и опытом с другими членами команды</p>
		<p>УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат</p>	<p>Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия;</p> <p>Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия;</p> <p>Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды</p>
Профессиональные	<p>ПК-2 Владеет теоретико-методологическим и основами проектирования, готовностью применения основных методов проектирования в туризме</p>	<p>ПК-2.1 Использует методы и технологии проектирования деятельности туристской организации</p>	<p>Знает особенности проведения выборочных исследований;</p> <p>Умеет определять необходимость выборочных исследований для разработки продуктов и услуг;</p> <p>Владеет цифровыми инструментами проведения выборочных исследований</p>
<p>ПК-2.2 Оценивает эффективность планирования по различным направлениям проекта</p>		<p>Знает принципы принятия организационно-управленческих решений;</p> <p>Умеет использовать бизнес-показатели для обоснования организационно-управленческих решений в проекте</p> <p>Владеет навыками обоснования организационно-управленческих решений на основе показателей</p>	
<p>ПК-2.2 Рассчитывает качественные и количественные показатели, характеризующие эффективность туристско-рекреационного проектирования</p>		<p>Знает методы оценки рынка для реализации проектной идеи;</p> <p>Умеет использовать методику РАМ-ТАМ-SAM-SOM для оценки возможностей проекта;</p> <p>Владеет навыками поиска, анализа и интерпретации информации, необходимой для расчета рыночных показателей проекта</p>	
<p>ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность</p>		<p>Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов;</p> <p>Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ</p>	

			внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций
--	--	--	---

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Основы проектной деятельности» применяются следующие методы / активного / интерактивного обучения: работа в малых группах.

I. Цели и задачи освоения дисциплины:

Цель:

Сформировать у обучающихся компетенции социального взаимодействия и командной деятельности, управления своим временем и траектории саморазвития, теоретико-методологическими основами проектирования, применения основных методов проектирования в туризме.

Задачи:

Сформировать навыки:

- определения своей роли в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели
- осуществления обмена информацией, знаниями и опытом с членами команды
- соблюдения норм и установленных правил командной работы; принятия личной ответственности за результат
- использования методов и технологий проектирования деятельности туристской организации
- оценки эффективности планирования по различным направлениям проекта
- расчета качественных и количественных показателей, характеризующих эффективность туристско-рекреационного проектирования
- формирования идеи проекта, организации проектной деятельности

Место дисциплины в структуре ОПОП (учебном плане): пререквизиты отсутствуют. Дисциплины, следующие после изучения дисциплины: «Проектная деятельность».

Универсальные компетенции студентов, индикаторы их достижения и результаты обучения по дисциплине «Основы проектной деятельности»

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели	Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии; Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта
		УК-3.2 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает подходы к организации и обмену знаниями и опытом с членами команды; Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме; Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых инструментов для обмена знаниями, информацией и опытом с другими членами команды
		УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат	Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия; Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия; Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды

Профессиональные компетенции студентов, индикаторы их достижения и результаты обучения:

Профессиональные	ПК-2 Владеет теоретико-методологическим и основами проектирования, готовностью применения основных методов проектирования в туризме	ПК-2.1 Использует методы и технологии проектирования деятельности туристской организации	Знает особенности проведения выборочных исследований; Умеет определять необходимость выборочных исследований для разработки продуктов и услуг; Владеет цифровыми инструментами проведения выборочных исследований
		ПК-2.2 Оценивает эффективность планирования по различным направлениям проекта	Знает принципы принятия организационно-управленческих решений; Умеет использовать бизнес-показатели для обоснования организационно-

			управленческих решений в проекте Владеет навыками обоснования организационно-управленческих решений на основе показателей
		ПК-2.2 Рассчитывает качественные и количественные показатели, характеризующие эффективность туристско-рекреационного проектирования	Знает методы оценки рынка для реализации проектной идеи; Умеет использовать методику РАМ-ТАМ-SAM-SOM для оценки возможностей проекта; Владеет навыками поиска, анализа и интерпретации информации, необходимой для расчета рыночных показателей проекта
		ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций

II. Трудоемкость дисциплины и виды учебных занятий по дисциплине

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётных единицы (144 академических часа)

Структура дисциплины:

Форма обучения: **очная**

№	Наименование раздела дисциплины	С е м е с т р	Количество часов по видам учебных занятий и работы обучающегося					Конт роль* *	Формы промежуточной аттестации***
			Лек	Лаб	Пр	ОК*	СР		
1	Тема 1 Установочная лекция первого семестра	1	4						Зачет
2	Тема 1 Введение в дисциплину. Низкотехнологичная социальная сеть (Low-Tech Social Network). Игра «Необитаемый остров»	1			4		1		

3	Тема 2 Сторителлинг + основы визуализации, продвинутая визуализация	1			4		1	
4	Тема 3 Основные понятия проектной деятельности. Интеллект-карта. Осмысление проблемного поля	1			4		1	
5	Тема 4 Абдукция и фрейминг проблемы	1			4		1	
6	Тема 5 Фрейминг и рефрейминг проблемной ситуации: критерии оценки гипотез, визуализация (карта понятий)	1			4		1	
7	Тема 6 Стратегии решения проблем, рефрейминг и инсайты. Лэддеринг	1			4		1	
8	Тема 7 Эмпатия. Креативный воркшоп	1			4		1	
9	Тема 8 Модель данных JTBD	1			4		1	
10	Тема 9 Сбор и обработка данных 1. Интервью. Персона	1			4		1	
11	Тема 10 Сбор и обработка данных 2. Карта эмпатии. Наблюдение	1			4		1	
12	Тема 11 Обработка данных и инсайты	1			4		1	
13	Тема 12 Постановка задачи на решение проблемы. Фреймсторминг. Игра "Создай мир"	1			4		1	
14	Тема 13 Генерация идей. Прототипирование и тестирование решений	1			4		2	
15	Тема 14 Установочная лекция второго семестра	2	2					
16	Тема 14 Оценка значимости проблемы. Гипотезы	2			4		4	
17	Тема 15 Карта путешествия пользователя. Гайд интервью	2			4		4	
18	Тема 16 Наблюдение за трендами	2			4		2	
19	Тема 17 Интервью	2			4		4	
20	Тема 18 Дизайн-синтез. Фреймсторминг. Индивидуальная генерация идей	2			4		2	

21	Тема 19 Критика идей. Рефрейминг	2			4		2		
22	Тема 20 Фундаментальные принципы дизайна	2			4		2		
23	Тема 21 Тренировочное тестирование решения с наставником	2			4		2		
24	Тема 22 Подготовка к защите	2			4		4		
25	Тема 23 Защита проекта	2			4		4		
26	Итого:				94		44	0	Зачет с оценкой

*онлайн курс

** указать часы из УП

**зачет/экзамен

III. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Раздел 1. Введение в проектную деятельность

Тема 1. Установочная лекция первого семестра

Актуальность проектной деятельности, особенности современного мира и разработка проектов в условиях неопределенности, неоднозначности, изменчивости и сложности, содержание проектного минимума (требования к результатам проектной деятельности в конце семестра).

Раздел 2. Проблематизация проекта и дизайн решения

Тема 14. Установочная лекция второго семестра

Особенности деятельности в сложных проблемных ситуациях, барьеры восприятия проблем, особенности решения сложных проблем, требования к результатам и критерии оценки проектов

IV. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 1. Введение в дисциплину. Низкотехнологичная социальная сеть (Low-Tech Social Network). Игра «Необитаемый остров» (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 2. Сторителлинг + основы визуализации, продвинутая визуализация (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 3. Основные понятия проектной деятельности. Интеллект-карта. Осмысление проблемного поля (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 4. Абдукция и фрейминг проблемы (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 5. Фрейминг и рефрейминг проблемной ситуации: критерии оценки гипотез, визуализация (карта понятий) (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 6. Стратегии решения проблем, рефрейминг и инсайты. Лэддеринг (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 7. Эмпатия. Креативный воркшоп (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 8. Модель данных JTBD (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 9. Сбор и обработка данных 1. Интервью. Персона (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 10. Сбор и обработка данных 2. Карта эмпатии. Наблюдение (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 11. Обработка данных и инсайты (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 12. Постановка задачи на решение проблемы. Фреймсторминг. Игра «Создай мир» (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 13. Генерация идей. Прототипирование и тестирование решений (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 14. Оценка значимости проблемы. Гипотезы (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 15. Карта путешествия пользователя. Гайд интервью (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 16. Наблюдение за трендами (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 17. Интервью (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 18. Дизайн-синтез. Фреймсторминг. Индивидуальная генерация идей (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 19. Критика идей. Рефрейминг (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 20. Фундаментальные принципы дизайна (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 21. Тренировочное тестирование решения с наставником (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 22. Подготовка к защите (деловая игра, работа в малых группах)

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ 23. Защита проекта (проект, зачет с оценкой)

V. КОНТРОЛЬ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ КУРСА

№ п/п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Код и наименование индикатора достижения	Результаты обучения	Оценочные средства	
				Текущий контроль	Промежуточная аттестация
1	Тема 1. Установочная лекция первого семестра	УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели	Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии; Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта	ПР-10	ПР-9

		<p>УК-3.2 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды</p>	<p>Знает подходы к организации и обмену знаниями и опытом с членами команды; Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме; Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых инструментов для обмена знаниями, информацией и опытом с другими членами команды</p>	<p>ПР-10</p>	<p>ПР-9</p>
		<p>УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат</p>	<p>Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия; Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия; Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды</p>	<p>ПР-10</p>	<p>ПР-9</p>
2	<p>Тема 1 Введение в дисциплину. Низкотехнологичная социальная сеть (Low-Tech Social Network). Игра «Необитаемый остров»</p>	<p>УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели</p>	<p>Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии; Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта</p>	<p>ПР-10</p>	<p>ПР-9</p>
		<p>УК-3.2 Осуществляет обмен</p>	<p>Знает подходы к организации и</p>		

		<p>информацией, знаниями и опытом с членами команды</p>	<p>обмену знаниями и опытом с членами команды; Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме; Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых инструментов для обмена знаниями, информацией и опытом с другими членами команды</p>		
		<p>УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат</p>	<p>Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия; Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия; Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды</p>		
3	<p>Занятие 3-4. Сторителлинг + основы визуализации, продвинутая визуализация</p>	<p>УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели</p>	<p>Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии; Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта</p>	<p>ПР-10</p>	<p>ПР-9</p>
		<p>УК-3.2 Осуществляет обмен информацией,</p>	<p>Знает подходы к организации и обмену знаниями и</p>		

		знаниями и опытом с членами команды	опытом с членами команды; Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме; Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых инструментов для обмена знаниями, информацией и опытом с другими членами команды		
		УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат	Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия; Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия; Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды		
4	Тема 3 Основные понятия проектной деятельности. Интеллект-карта. Осмысление проблемного поля	УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели	Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии; Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта	ПР-10	ПР-9
		УК-3.2 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает подходы к организации и обмену знаниями и опытом с членами команды;		

			<p>Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме;</p> <p>Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых инструментов для обмена знаниями, информацией и опытом с другими членами команды</p>		
		<p>УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат</p>	<p>Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия;</p> <p>Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия;</p> <p>Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды</p>		
5	Тема 4 Абдукция и фрейминг проблемы	<p>ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность</p>	<p>Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов;</p> <p>Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций;</p> <p>Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций</p>	<p>ПР-10</p>	<p>ПР-9</p>
6	Тема 5 Фрейминг и рефрейминг проблемной ситуации: критерии оценки гипотез,	<p>ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность</p>	<p>Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов;</p>	<p>ПР-10</p>	<p>ПР-9</p>

	визуализация (карта понятий)		Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций		
7	Тема 6 Стратегии решения проблем, рефрейминг и инсайты. Лэддеринг	ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9
8	Тема 7 Эмпатия. Креативный воркшоп	УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели	Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии; Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта	ПР-10	ПР-9
		УК-3.2 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает подходы к организации и обмену знаниями и опытом с членами команды; Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в		

			очном и удаленном режиме; Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых инструментов для обмена знаниями, информацией и опытом с другими членами команды		
		УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат	Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия; Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия; Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды		
9	Тема 8 Модель данных JTBD	ПК-2.1 Использует методы и технологии проектирования деятельности туристской организации	Знает особенности проведения выборочных исследований; Умеет определять необходимость выборочных исследований для разработки продуктов и услуг; Владеет цифровыми инструментами проведения выборочных исследований	ПР-10	ПР-9
		ПК-2.2 Оценивает эффективность планирования по различным направлениям проекта	Знает принципы принятия организационно-управленческих решений; Умеет использовать бизнес-показатели для обоснования организационно-управленческих решений в проекте Владеет навыками обоснования организационно-		

			управленческих решений на основе показателей		
		ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций		
10	Тема 9 Сбор и обработка данных 1. Интервью. Персона	ПК-2.1 Использует методы и технологии проектирования деятельности туристской организации	Знает особенности проведения выборочных исследований; Умеет определять необходимость выборочных исследований для разработки продуктов и услуг; Владеет цифровыми инструментами проведения выборочных исследований	ПР-10	ПР-9
11	Тема 10 Сбор и обработка данных 2. Карта эмпатии. Наблюдение	ПК-2.1 Использует методы и технологии проектирования деятельности туристской организации	Знает особенности проведения выборочных исследований; Умеет определять необходимость выборочных исследований для разработки продуктов и услуг; Владеет цифровыми инструментами проведения выборочных исследований	ПР-10	ПР-9

12	Тема 11 Обработка данных и инсайты	ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9
13	Тема 12 Постановка задачи на решение проблемы. Фреймсторминг. Игра «Создай мир»	УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели	Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии; Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта	ПР-10	ПР-9
		УК-3.2 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает подходы к организации и обмену знаниями и опытом с членами команды; Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме; Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых инструментов для обмена знаниями, информацией и опытом с другими членами команды		

		УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат	Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия; Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия; Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды		
14	Тема 13 Генерация идей. Прототипирование и тестирование решений	ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9
15	Тема 14 Установочная лекция второго семестра	ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9
16	Тема 14 Оценка значимости проблемы. Гипотезы	ПК-2.2 Рассчитывает качественные и количественные показатели,	Знает методы оценки рынка для реализации проектной идеи;	ПР-10	ПР-9

		характеризующие эффективность туристско-рекреационного проектирования	Умеет использовать методику РАМ-ТАМ-SAM-SOM для оценки возможностей проекта; Владеет навыками поиска, анализа и интерпретации информации, необходимой для расчета рыночных показателей проекта	ПР-10	ПР-9
17	Тема 15 Карта путешествия пользователя. Гайд интервью	ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9
18	Тема 16 Наблюдение за трендами	ПК-2.1 Использует методы и технологии проектирования деятельности туристской организации	Знает особенности проведения выборочных исследований; Умеет определять необходимость выборочных исследований для разработки продуктов и услуг; Владеет цифровыми инструментами проведения выборочных исследований	ПР-10	ПР-9

		ПК-2.2 Оценивает эффективность планирования по различным направлениям проекта	Знает принципы принятия организационно-управленческих решений; Умеет использовать бизнес-показатели для обоснования организационно-управленческих решений в проекте Владеет навыками обоснования организационно-управленческих решений на основе показателей		
19	Тема 17 Интервью	ПК-2.1 Использует методы и технологии проектирования деятельности туристской организации	Знает особенности проведения выборочных исследований; Умеет определять необходимость выборочных исследований для разработки продуктов и услуг; Владеет цифровыми инструментами проведения выборочных исследований	ПР-10	ПР-9
20	Тема 18 Дизайн-синтез. Фреймсторминг. Индивидуальная генерация идей	ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9

21	Тема 19 Критика идей. Рефрейминг	<p>УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели</p>	<p>Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии; Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта</p>	ПР-10	ПР-9
		<p>УК-3.2 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды</p>	<p>Знает подходы к организации и обмену знаниями и опытом с членами команды; Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме; Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых инструментов для обмена знаниями, информацией и опытом с другими членами команды</p>		
		<p>УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат</p>	<p>Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия; Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия; Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды</p>		
22		<p>ПК-2.2 Оценивает эффективность</p>	<p>Знает принципы принятия</p>	ПР-10	ПР-9

	Тема 20 Фундаментальные принципы дизайна	планирования по различным направлениям проекта	организационно- управленческих решений; Умеет использовать бизнес-показатели для обоснования организационно- управленческих решений в проекте Владеет навыками обоснования организационно- управленческих решений на основе показателей		
		ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций		
23	Тема 21 Тренировочное тестирование решения с наставником	ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9
24	Тема 23 Защита проекта (зачет с оценкой)	УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для	Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии;	ПР-10	ПР-9

		достижения поставленной цели	Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта		
		УК-3.2 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает подходы к организации и обмену знаниями и опытом с членами команды; Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме; Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых инструментов для обмена знаниями, информацией и опытом с другими членами команды		
		УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат	Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия; Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия; Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды		
		ПК-2.1 Использует методы и технологии проектирования деятельности туристской организации	Знает особенности проведения выборочных исследований; Умеет определять необходимость выборочных исследований для	ПР-10	ПР-9

			разработки продуктов и услуг; Владеет цифровыми инструментами проведения выборочных исследований		
		ПК-2.2 Оценивает эффективность планирования по различным направлениям проекта	Знает принципы принятия организационно-управленческих решений; Умеет использовать бизнес-показатели для обоснования организационно-управленческих решений в проекте Владеет навыками обоснования организационно-управленческих решений на основе показателей		
		ПК-2.2 Рассчитывает качественные и количественные показатели, характеризующие эффективность туристско-рекреационного проектирования	Знает методы оценки рынка для реализации проектной идеи; Умеет использовать методику РАМ-ТАМ-SAM-SOM для оценки возможностей проекта; Владеет навыками поиска, анализа и интерпретации информации, необходимой для расчета рыночных показателей проекта		

		ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9
--	--	--	--	-------	------

* Рекомендуемые формы оценочных средств: 1) собеседование (УО-1), коллоквиум (УО-2); 2) технические средства контроля (ТС); 3) письменные работы (ПР): тесты (ПР-1), контрольные работы (ПР-2), эссе (ПР-3), рефераты (ПР-4), курсовые работы (ПР-5), научно-учебные отчеты по практикам (ПР-6).и т.п. (список может быть дополнен в соответствии со спецификой ОПОП и внутренней нормативной документацией ДВФУ).

VI. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Самостоятельная работа определяется как индивидуальная или коллективная учебная деятельность, осуществляемая без непосредственного руководства педагога, но по его заданиям и под его контролем. Самостоятельная работа – это познавательная учебная деятельность, когда последовательность мышления студента, его умственных и практических операций и действий зависит и определяется самим студентом.

Самостоятельная работа студентов способствует развитию самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровня, что в итоге приводит к развитию навыка самостоятельного планирования и реализации деятельности.

Целью самостоятельной работы студентов является овладение необходимыми компетенциями по своему направлению подготовки, опытом творческой и исследовательской деятельности.

Формы самостоятельной работы студентов:

- работа с основной и дополнительной литературой, Интернет ресурсами;
- самостоятельное ознакомление с лекционным материалом, представленным на электронных носителях, в библиотеке образовательного учреждения;
- подготовка реферативных обзоров источников периодической печати, опорных конспектов, заранее определенных преподавателем;
- поиск информации по теме, с последующим ее представлением в аудитории в форме доклада, презентаций;
- подготовка к выполнению аудиторных контрольных работ;
- выполнение домашних контрольных работ;
- выполнение тестовых заданий, решение задач;
- составление кроссвордов, схем;
- подготовка сообщений к выступлению на семинаре, конференции;
- заполнение рабочей тетради;
- написание эссе, курсовой работы;
- подготовка к деловым и ролевым играм;
- составление резюме;
- подготовка к зачетам и экзаменам;
- другие виды деятельности, организуемые и осуществляемые образовательным учреждением и органами студенческого самоуправления.

VII. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература

1. Хамидулин, В. С. Основы проектной деятельности / В. С. Хамидулин. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2022. — 144 с. — ISBN 978-5-507-44208-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-

библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/214844> (дата обращения: 12.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Баранова, Н. М. Организация проектной деятельности в современных экономических условиях. В 2 частях. Ч.1 : учебно-методическое пособие / Н. М. Баранова. — Москва : Российский университет дружбы народов, 2018. — 64 с. — ISBN 978-5-209-08608-6 (ч.1), 978-5-209-08607-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/104230.html>;
3. Загеева, Л. А. Управление проектами : учебное пособие / Л. А. Загеева, Е. С. Маркова. — Липецк : Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2019. — 86 с. — ISBN 978-5-88247-930-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/101461.html>;
4. Куделько, А. Р. Теоретическая инноватика. Проектирование и планирование реализации инновационных стратегий : учебно-практическое пособие / А. Р. Куделько. — Комсомольск-на-Амуре : Комсомольский-на-Амуре государственный университет, 2019. — 103 с. — ISBN 978-5-7765-1390-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/102102.html>;
5. Никитаева, А. Ю. Экономика и управление проектами в социальных системах : учебник / А. Ю. Никитаева, Л. С. Скачкова, О. В. Несолена. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2019. — 208 с. — ISBN 978-5-9275-3122-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/95833.html>;

Дополнительная литература

1. Бюджетирование и программно-целевое проектирование развития экономических систем: теория и практика : монография / В. Г. Севка, С. В. Захаров, В. Н. Гончаров [и др.]. — Новочеркасск : Лик, 2019. — 203 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/92327.html>;
2. Введение в проектную деятельность. Синергетический подход : учебное пособие / И. В. Кузнецова, С. В. Напалков, Е. И. Смирнов, С. А. Тихомиров ; под редакцией Е. И. Смирнова. — Саратов : Вузовское образование, 2020. — 166 с. — ISBN 978-5-4487-0663-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/92644.html>;
3. Загривная, И. У. Практические аспекты управленческого учета при реализации проекта. Бюджетирование проекта / И. У. Загривная. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 52 с. — ISBN 978-5-7937-1646-8. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/103967.html>;
4. Розин, В. М. Мышление и творчество / В. М. Розин. — 2-е изд. — Москва, Саратов : ПЕР СЭ, Ай Пи Эр Медиа, 2019. — 360 с. — ISBN 978-5-4486-0846-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/88182.html>;
5. Юртаева, Н. И. Проектирование карьерного роста : учебно-методическое пособие / Н. И. Юртаева. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2019. — 100 с. — ISBN 978-5-7882-2628-6. — Текст : электронный //

Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/100594.html>;

6. Сулова, Н. Ю. Проектный менеджмент в социальной сфере и дизайн-мышление : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Менеджмент» / Н. Ю. Сулова. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 415 с. — ISBN 978-5-238-02738-8. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/81833.html>.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Центр проектной деятельности Школы экономики и менеджмента ДВФУ. URL: https://www.dvfu.ru/schools/school_of_economics_and_management/project-activities
2. Международная компания КБ Стрелка. Городское планирование и комплексное исследование городов. URL: https://strelka-kb.com/about_KB
3. Международный центр дизайн-мышления в России. URL: <https://dtcenter.ru/>
4. the Interaction Design Foundation. URL: <https://www.interaction-design.org/>

Перечень информационных технологий и программного обеспечения

1. Сервис совместной работы Miro.com
2. Облачные сервисы Яндекс: yandex.ru
3. MS Teams
4. MS Office
5. Сервис создания майндмэпов coggle.it

VIII. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ «ОСНОВЫ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

Успешное освоение дисциплины предполагает активную работу студентов на всех занятиях аудиторной формы: лекциях и практиках, выполнении аттестационных мероприятий. В процессе изучения дисциплины студенту необходимо ориентироваться на выполнение заданий для самостоятельной работы, выполнение задач в ходе практических занятий.

Освоение дисциплины «Основы проектной деятельности» предполагает рейтинговую систему оценки знаний студентов и предусматривает со стороны преподавателя текущий контроль за посещением студентами лекций, подготовкой и выполнением всех практических заданий, выполнением всех видов самостоятельной работы.

Промежуточной аттестацией по дисциплине «Основы проектной деятельности» является зачет/зачет с оценкой.

Студент считается аттестованным по дисциплине при условии выполнения всех видов текущего контроля и самостоятельной работы, предусмотренных учебной программой.

Шкала оценивания сформированности образовательных результатов по дисциплине представлена в фонде оценочных средств (ФОС).

IX. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия по дисциплине проводятся в помещениях, оснащенных соответствующим оборудованием и программным обеспечением.

Перечень материально-технического и программного обеспечения дисциплины приведен в таблице.

Материально-техническое и программное обеспечение дисциплины

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
Лекционная аудитория с мультимедийным оборудованием	Проектор Mitsubishi DLP – 1 шт.; Телевизор LG M-4716 CG – 1 шт.; Настенный экран Screun IT – 1 шт.; Документ-камера Ave Модель POF-3 – 1 шт.; Конференц-камера Multipix – 1 шт.	Microsoft Office Professional Plus 2019

X. ФОНДЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

№ п/п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Код и наименование индикатора достижения	Результаты обучения	Оценочные средства	
				Текущий контроль	Промежуточная аттестация
1	Тема 1. Установочная лекция первого семестра	УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели	Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии; Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта	ПР-10	ПР-9
		УК-3.2 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает подходы к организации и обмену знаниями и опытом с членами команды; Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме; Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых инструментов для обмена знаниями, информацией и	ПР-10	ПР-9

			опытом с другими членами команды		
		УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат	Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия; Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия; Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды	ПР-10	ПР-9
2	Тема 1 Введение в дисциплину. Низкотехнологичная социальная сеть (Low-Tech Social Network). Игра «Необитаемый остров»	УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели	Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии; Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта	ПР-10	ПР-9
		УК-3.2 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает подходы к организации и обмену знаниями и опытом с членами команды; Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме; Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта,		

			использования цифровых инструментов для обмена знаниями, информацией и опытом с другими членами команды		
		УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат	Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия; Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия; Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды		
3	Занятие 3-4. Сторителлинг + основы визуализации, продвинутая визуализация	УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели	Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии; Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта	ПР-10	ПР-9
		УК-3.2 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает подходы к организации и обмену знаниями и опытом с членами команды; Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме; Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых		

			инструментов для обмена знаниями, информацией и опытом с другими членами команды		
		УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат	Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия; Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия; Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды		
4	Тема 3 Основные понятия проектной деятельности. Интеллект-карта. Осмысление проблемного поля	УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели	Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии; Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта	ПР-10	ПР-9
		УК-3.2 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает подходы к организации и обмену знаниями и опытом с членами команды; Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме; Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых инструментов для обмена знаниями,		

			информацией и опытом с другими членами команды		
		УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат	Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия; Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия; Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды		
5	Тема 4 Абдукция и фрейминг проблемы	ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9
6	Тема 5 Фрейминг и рефрейминг проблемной ситуации: критерии оценки гипотез, визуализация (карта понятий)	ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9
7	Тема 6 Стратегии решения проблем,	ПК-2.4 Формирует идею проекта,	Знает принципы и подходы к	ПР-10	ПР-9

	рефрейминг и инсайты. Лэддеринг	организует проектную деятельность	разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций		
8	Тема 7 Эмпатия. Креативный воркшоп	УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели	Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии; Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта	ПР-10	ПР-9
		УК-3.2 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает подходы к организации и обмену знаниями и опытом с членами команды; Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме; Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых инструментов для обмена знаниями, информацией и опытом с другими членами команды		
		УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной	Знает способы определения схожести и		

		работы; несет личную ответственность за результат	различий в сетях взаимодействия; Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия; Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды		
9	Тема 8 Модель данных JTBD	ПК-2.1 Использует методы и технологии проектирования деятельности туристской организации	Знает особенности проведения выборочных исследований; Умеет определять необходимость выборочных исследований для разработки продуктов и услуг; Владеет цифровыми инструментами проведения выборочных исследований	ПР-10	ПР-9
		ПК-2.2 Оценивает эффективность планирования по различным направлениям проекта	Знает принципы принятия организационно-управленческих решений; Умеет использовать бизнес-показатели для обоснования организационно-управленческих решений в проекте Владеет навыками обоснования организационно-управленческих решений на основе показателей		
		ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и		

			продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций		
10	Тема 9 Сбор и обработка данных 1. Интервью. Персона	ПК-2.1 Использует методы и технологии проектирования деятельности туристской организации	Знает особенности проведения выборочных исследований; Умеет определять необходимость выборочных исследований для разработки продуктов и услуг; Владеет цифровыми инструментами проведения выборочных исследований	ПР-10	ПР-9
11	Тема 10 Сбор и обработка данных 2. Карта эмпатии. Наблюдение	ПК-2.1 Использует методы и технологии проектирования деятельности туристской организации	Знает особенности проведения выборочных исследований; Умеет определять необходимость выборочных исследований для разработки продуктов и услуг; Владеет цифровыми инструментами проведения выборочных исследований	ПР-10	ПР-9

12	Тема 11 Обработка данных и инсайты	ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9
13	Тема 12 Постановка задачи на решение проблемы. Фреймсторминг. Игра «Создай мир»	УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели	Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии; Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта	ПР-10	ПР-9
		УК-3.2 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает подходы к организации и обмену знаниями и опытом с членами команды; Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме; Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых инструментов для обмена знаниями, информацией и опытом с другими членами команды		

		УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат	Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия; Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия; Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды		
14	Тема 13 Генерация идей. Прототипирование и тестирование решений	ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9
15	Тема 14 Установочная лекция второго семестра	ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9
16	Тема 14 Оценка значимости проблемы. Гипотезы	ПК-2.2 Рассчитывает качественные и количественные показатели,	Знает методы оценки рынка для реализации проектной идеи;	ПР-10	ПР-9

		характеризующие эффективность туристско-рекреационного проектирования	Умеет использовать методику РАМ-ТАМ-SAM-SOM для оценки возможностей проекта; Владеет навыками поиска, анализа и интерпретации информации, необходимой для расчета рыночных показателей проекта	ПР-10	ПР-9
17	Тема 15 Карта путешествия пользователя. Гайд интервью	ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9
18	Тема 16 Наблюдение за трендами	ПК-2.1 Использует методы и технологии проектирования деятельности туристской организации	Знает особенности проведения выборочных исследований; Умеет определять необходимость выборочных исследований для разработки продуктов и услуг; Владеет цифровыми инструментами проведения выборочных исследований	ПР-10	ПР-9

		ПК-2.2 Оценивает эффективность планирования по различным направлениям проекта	Знает принципы принятия организационно-управленческих решений; Умеет использовать бизнес-показатели для обоснования организационно-управленческих решений в проекте Владеет навыками обоснования организационно-управленческих решений на основе показателей		
19	Тема 17 Интервью	ПК-2.1 Использует методы и технологии проектирования деятельности туристской организации	Знает особенности проведения выборочных исследований; Умеет определять необходимость выборочных исследований для разработки продуктов и услуг; Владеет цифровыми инструментами проведения выборочных исследований	ПР-10	ПР-9
20	Тема 18 Дизайн-синтез. Фреймсторминг. Индивидуальная генерация идей	ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9

21	Тема 19 Критика идей. Рефрейминг	<p>УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели</p>	<p>Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии; Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта</p>	ПР-10	ПР-9
		<p>УК-3.2 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды</p>	<p>Знает подходы к организации и обмену знаниями и опытом с членами команды; Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме; Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых инструментов для обмена знаниями, информацией и опытом с другими членами команды</p>		
		<p>УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат</p>	<p>Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия; Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия; Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды</p>		
22		<p>ПК-2.2 Оценивает эффективность</p>	<p>Знает принципы принятия</p>	ПР-10	ПР-9

	Тема 20 Фундаментальные принципы дизайна	планирования по различным направлениям проекта	организационно- управленческих решений; Умеет использовать бизнес-показатели для обоснования организационно- управленческих решений в проекте Владеет навыками обоснования организационно- управленческих решений на основе показателей		
		ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций		
23	Тема 21 Тренировочное тестирование решения с наставником	ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9
24	Тема 23 Защита проекта (зачет с оценкой)	УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для	Знает командные роли в креативном взаимодействии; Умеет определять свою роль в креативном взаимодействии;	ПР-10	ПР-9

		достижения поставленной цели	Владеет навыками визионерского рассмотрения возможностей, организации командной деятельности и коммуникации с целевой аудиторией проекта		
		УК-3.2 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает подходы к организации и обмену знаниями и опытом с членами команды; Умеет организовывать обмен знаниями, информацией и опытом с другими членами команды в очном и удаленном режиме; Владеет навыками очного обсуждения вопросов проекта, использования цифровых инструментов для обмена знаниями, информацией и опытом с другими членами команды		
		УК-3.3 Соблюдает нормы и установленные правила командной работы; несет личную ответственность за результат	Знает способы определения схожести и различий в сетях взаимодействия; Умеет создавать команду на основе разработанных норм и правил взаимодействия и принимать ответственность за результаты этого взаимодействия; Владеет навыками организации взаимодействия между членами команды		
		ПК-2.1 Использует методы и технологии проектирования деятельности туристской организации	Знает особенности проведения выборочных исследований; Умеет определять необходимость выборочных исследований для	ПР-10	ПР-9

			разработки продуктов и услуг; Владеет цифровыми инструментами проведения выборочных исследований		
		ПК-2.2 Оценивает эффективность планирования по различным направлениям проекта	Знает принципы принятия организационно-управленческих решений; Умеет использовать бизнес-показатели для обоснования организационно-управленческих решений в проекте Владеет навыками обоснования организационно-управленческих решений на основе показателей		
		ПК-2.2 Рассчитывает качественные и количественные показатели, характеризующие эффективность туристско-рекреационного проектирования	Знает методы оценки рынка для реализации проектной идеи; Умеет использовать методику РАМ-ТАМ-SAM-SOM для оценки возможностей проекта; Владеет навыками поиска, анализа и интерпретации информации, необходимой для расчета рыночных показателей проекта		

		ПК-2.4 Формирует идею проекта, организует проектную деятельность	Знает принципы и подходы к разработке инновационных продуктов; Умеет управлять отдельными пакетами работ в рамках проектов и программ внедрения технологических и продуктовых инноваций; Владеет методами и инструментами разработки продуктовых инноваций	ПР-10	ПР-9
--	--	--	--	-------	------

Оценочным средством промежуточной аттестации является проект. Форма проекта в первом семестре – проектный минимум.

Условия:

Работа в командах по 2-5 человек. Могут быть исключения (команда из одного, либо шести человек)

Команда:

- Самостоятельно определяет проблемную область (область своего проектного интереса)
- Собирает данные: 1 интервью на одного участника команды (если в команде 5 человек, тогда должны быть проведены 5 интервью). При желании, 2 интервью из этого списка могут быть заменены одним наблюдением, то есть в команде из 5 человек можно будет провести 3 интервью и одно наблюдение (наблюдение не обязательно)
- Каждое интервью расшифровывается (переводится в текстовый вид)
- Каждое интервью обрабатывается либо при помощи модели данных JTBD (в табличном виде), либо при помощи карты эмпатии
- Каждое наблюдение интерпретируется при помощи эвристики ДОВОП (должен быть план наблюдения)
- По результатам исследования готовится обобщенная персона

- Команда должна сформулировать, какие инсайты ей были получены по результатам сбора и анализа данных. Для представления инсайтов используется фрейм проблемной ситуации.
- Команда должна сформулировать минимум две гипотезы о решении проблемы
- Обе гипотезы должны быть превращены в прототипы и протестированы с реальными пользователями
- Каждое тестирование должно быть обеспечено планом тестирования и зафиксированными результатами тестирования
- Каждый участник команды делает индивидуальную рефлексия своей деятельности в команде
- Каждая команда проводит командную рефлексия своей деятельности
Результаты выполнения задач фиксируются наставником в специальном чек-листе.

Чек-лист команды

№	Задача	Метод/инструмент	Результат	Оценка наставника
1	Определение проблемной области	Майндмэп	Проблемная область определена и представлена	Принято/на троечку/не принято
2	Сбор данных	Гайд интервью, план наблюдения	Расшифровка интервью	Принято/на троечку/не принято
3	Обработка и обобщение данных	Карта эмпатии, таблица JTBD, эвристика ДОВОП (таблица или майндмэп), персона	Результаты обработки интервью и наблюдений представлены, обобщенная персона представлена	Принято/на троечку/не принято
4	Фрейминг проблемной ситуации	Фрейм: проблемная ситуация = текущее состояние, в котором находятся люди + желаемое состояние дел, в котором они хотели бы находиться +	Проблемная ситуация представлена	Принято/на троечку/не принято

		операторы достижения желаемого состояния + барьеры (разрывы) на пути достижения желаемого состояния либо фрейм JTBD		
5	Постановка задач на решение проблемы	Фреймсторминг, лэддеринг	Набор задач сформирован, отображена одна задача для решения	Принято/на троечку/не принято
6	Генерация идей	Морфологическая матрица идей	Отобраны две гипотезы решения проблемы	Принято/на троечку/не принято
7	Прототипирование решений	Быстрое прототипирование, по-code разработка	Подготовлены два разных прототипа решения проблемы	Принято/на троечку/не принято
8	Тестирование решений	План тестирования, сетка обратной связи	Тестирование проведено, результаты тестирования представлены	Принято/на троечку/не принято
9	Индивидуальная рефлексия работы в команде	Вопросы к рефлексии	Индивидуальная рефлексия представлена	Принято/на троечку/не принято
10	Командная рефлексия	Рефлексивная канва	Командная рефлексия представлена	Принято/на троечку/не принято

Для выхода команды на защиту наставник должен принять результаты выполнения всех задач (оценки «принято» либо «на троечку»).

На защиту проектного минимума предоставляется:

- Отчет команды в формате Ворд. Структура отчета совпадает со структурой чек-листа (см. выше). Оформление: шрифт Times New Roman, 14 шрифт, интервал между строками = 1,5, текст выровнен по краям, заголовки выделены жирным шрифтом.
- Презентацию результатов проектной деятельности (.ppt). Структура презентации совпадает с критериями оценки (см. ниже)
- Прототипы решения (команда должна продемонстрировать, как работают оба прототипа)

Правила проведения защиты

- В проектном борде присутствуют три человека из числа наставников, ведущих ОПД
- На выступление и демонстрацию прототипов дается 15 минут. Вопросы проектного борда: до 10 минут.

Критерии оценки на защите

Допуск к защите:

- Все задачи выполнены. Наставник подписывает чек-лист.
- Наставник имеет право не допустить конкретного участника команды к защите, если тот не работал в команде. Если в команде кто-то систематически не выполняет задачи, необходимые для успешной защиты проектного минимума, другие участники вправе исключить данного студента из команды. В этом случае они должны проинформировать своего наставника об этом решении. У исключенного из команды студента два варианта развития событий: 1. Подготовка проектного минимума самостоятельно; 2. Академическая задолженность.

На защите оценивается:

- Фрейм проблемной ситуации (обоснована значимость проблемы, т.е. чья это проблема и почему важно ее решать)
- Гипотезы (прототипы) решения проблемы: объяснение идеи и демонстрация того, как решение будет работать: сторителлинг + 2 разных прототипа решения
- Результаты пользовательского тестирования двух прототипов
- Командная рефлексия

Командная рефлексия:

Мы разделили наш проект на следующие этапы (приводится перечень этапов).

По каждому этапу команда отвечает на вопросы:

- Что было сложным? Почему?
- Как справлялись со сложностями? Почему это сработало?

- Было ли что-то, что можно было бы сделать лучше? Что именно и почему?
- Было ли что-то, чего не нужно было делать? Что именно и почему?
- Что нужно будет делать иначе в следующий раз?

Форма представления командной рефлексии: таблица или схема.

Индивидуальная рефлексия:

1. Личный контекст проектной деятельности

1. SWOT/В-анализ

Рефлексивный SWOT/В-анализ представляет собой индивидуальную рефлексию, которую студенты проводят под руководством своего проектного наставника или самостоятельно, направленную на получение понимания студентами своих сильных и слабых сторон, возможностей, которые они могут использовать в своей дальнейшей личной и профессиональной жизни, угроз/барьеров, которые перед ними стоят как перед личностями, так и как перед будущими профессионалами. По форме данный анализ представляет собой развернутый ответ на следующие вопросы:

Сила (Strength):

- в чем я хорош и в чем у меня талант?
- что мне легко делать?
- что мне нравится делать?
- в какой области у меня хорошие знания?
- какие у меня есть достижения, чем я горжусь?

Слабости (Weaknesses):

- в чем у меня трудности и почему?
- что мне не нравится делать?
- с чем я борюсь?
- что я мог бы делать лучше?

- от чего я хочу избавиться?

Возможности (Opportunities):

- какие я вижу возможности для своего развития?
- что я сам могу сделать для развития своих навыков?
- что я могу сделать, чтобы стать более уверенным в областях, в которых у меня слабости?
- кого я могу попросить о помощи?

Угрозы/барьеры (Threats/barriers):

- что, по моему мнению, препятствует моему личному и профессиональному развитию?
- кто или что демотивирует меня в области личного и профессионального развития?
- как я могу предотвратить эту демотивацию?
- что я могу сделать, чтобы достичь успеха в жизни, в профессиональной деятельности?

Развернутые формулировки ответов на все данные вопросы представляют собой индивидуальную рефлексия.

1.2 Личные результаты, достигнутые в ходе проектной деятельности.

Содержание параграфа представляет собой ответы на вопросы:

- что делала проектная команда в ходе выполнения проекта?
- какие результаты были достигнуты?
- чего я лично достиг в ходе реализации проекта?
- какой вклад лично я внес в обеспечение результатов проекта?
- что я получил от проектной деятельности в плане личного и профессионального развития?

- каковы были последствия того, что я достиг каких-то результатов, для других?
- что я могу сказать о реакции других людей на то, что я достиг каких-то результатов?
- какие задачи передо мной стояли?
- почему эти задачи выполнял именно я?
- какие навыки мнегодились?
- какие навыки мне были нужны?
- какие навыки у меня развиты недостаточно?
- какие навыки развились у меня в ходе проектной деятельности?

Внимание: все рефлексивные отчеты вставляются в итоговый отчет. Если в команде пять человек, то итоговый отчет должен включать в себя пять индивидуальных рефлексивных отчетов.

Глоссарий

Рефлексия - тип критического мышления. Интеллектуальная и аффективная (чувственная) деятельность, направленная на изучение своего опыта и результатов [проектной] деятельности. Рефлексия необходима для понимания и использования полученного опыта в дальнейшей практике.

Рефлексивный отчет необходим для развития у бакалавров чувства осознанности. Осознанность включает в себя саморегулирование внимания и ориентацию на собственный опыт. Саморегулирование внимания включает устойчивую ориентацию на текущий опыт и гибкость в переключении своего внимания между прошлым опытом и текущими действиями. Ориентация на свой опыт должна обеспечить формирование установки на любопытство, открытость и принятие нового. Осознанность приводит к изменению своих поведенческих установок, когда студент:

- становится внимательным к своей ограниченности как человеческого существа;

- становится любопытным, но при этом способным воспринимать новую информацию критически;
- уверенным в ситуации множественных перспектив (множественного выбора);
- интенциональным, т.е. намеренно стремящимся стать осознанным.

Промежуточная аттестация во втором семестре

№	Субъект оценки	Критерий	Требования критерия	Оценка
1	Наставник	Соответствие требованиям. Нулевой критерий	Структура и содержание отчета соответствует требованиям, в том числе представлены результаты командной (рефлексивная канва команды) и индивидуальной рефлексии	<ul style="list-style-type: none"> • Если да, выходит на защиту. • Если нет, команда не выходит на защиту.
2		Качество данных. Индивидуальные оценки участникам команды	Каждый участник команды предоставил расшифровки проведенных интервью	<ul style="list-style-type: none"> • Все требования к интервью выполнены: 5 баллов • Требования в основном выполнены, но есть существенные замечания: 4 балла • Требования выполнены частично: 3 балла • Требования не выполнены: 2 балла (не допущен к защите)

3	Проектный борд	Качество проблематизации	Значимость проблемы и новизна решения (РАМ-ТАМ-SAM- SOM + персона)	<ul style="list-style-type: none"> • Команда убедительно объяснила, зачем решать данную проблему, решение является новым для данного сегмента пользователей, аналоги решения есть, но слабо доступны для этого сегмента пользователей: 5 баллов. • Есть замечания к оценке команды значимости проблемы, у решения есть доступные для данного сегмента пользователей аналоги (непонятно, зачем это решение нужно в условиях существования этих аналогов): 4 балла. • Значимость проблемы объяснена неубедительно, решение является копией существующих аналогов: 3 балла. • Проблема притянута к идее продукта, решение неоригинально: 2 балла
---	-------------------	-----------------------------	--	---

4		Проведение эксперимента	Понимание того, что и как именно проверяется в ходе пользовательского тестирования	<ul style="list-style-type: none"> • Прототип и план эксперимента подготовлен, команда применяла принципы дизайна для проектирования: 5 баллов. • Прототип и план эксперимента подготовлен, команда применяла принципы дизайна для проектирования, есть замечания к проведению эксперимента: 4 балла. • Прототип и план эксперимента подготовлен, команда НЕ применяла принципы дизайна для проектирования либо есть существенные замечания к реализации этих принципов, есть существенные замечания к проведению эксперимента: 3 балла. • Прототип не представлен, либо команда не понимает, как проводить тестирование: 2 балла.
---	--	-------------------------	--	--

Итоговая оценка представляет собой средний балл по всем критериям, где:

- 8,6-10 баллов - оценка «отлично»
- 7,6-8,5 баллов – оценка «хорошо»
- 6,1-7,4 балла – оценка «удовлетворительно»
- <6,1 балла – оценка «неудовлетворительно»

Требования к интервью на оценку наставника «отлично»

- не менее 4 страниц текста (размер шрифта 14, одинарный интервал между строками)

- интервью глубинное и/или полуструктурированное (структурированные интервью не засчитываются, при этом наставник со своей экспертной позиции решает, при каком числе заданных дополнительных вопросов интервью может считаться глубинным и/или полуструктурированным)
- использована структура фрейма проблемной ситуации или модель данных JTBD, эта структура прослеживается в том, как сформулированы и сгруппированы вопросы гайда
- в гайде нет вопросов, направленных на получение подтверждающих данных относительно какой-либо идеи (гипотезы) (например, “будете ли вы пользоваться нашим решением?”)
- гайд в целом ориентирован на получение информации об опыте пользователя, а не о его намерениях сделать что-то или мнения о чем-то
- ответы респондентов на вопросы гайда позволяют создать персону и/или карту эмпатии, а также карту путешествия пользователя

Важно:

Если какой-то участник команды не выполнял задачи, которые стояли перед всей командой, то другие участники могут его исключить из команды. Тогда у исключенного участника два варианта:

1. Выходит на защиту с проектом, выполненным самостоятельно по всем требованиям;
2. Не выходит на защиту и получает академическую задолженность.

Если команда принимает решение исключить какого-либо участника из своих рядов, она должна проинформировать об этом своего наставника не позднее чем за три дня до защиты.

Все материалы для самостоятельной работы находятся здесь: <http://designofuniverse.tilda.ws/pabconception>. Также, см. презентации практических занятий (обращаться к наставнику).

Структура отчета (отчет в электронном виде)

- Описание проблемной области (образная картинка)
- Описание пользовательского сегмента (персона) + PAM-TAM-SAM-SOM
- Гайд интервью
- Расшифровки интервью (должны быть только в отчете)
- Результаты исследования трендов
- Фрейм проблемной ситуации
- Результаты генерации идей (морфологическая матрица)
- Прототип решения (один)
- План тестирования
- Индивидуальная рефлексия (только в отчете)
- Командная рефлексия (только в отчете)

На защиту нужно предоставить презентацию (структура такая же, что и в отчете).