

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Сыров Игорь Анатольевич
Должность: Директор
Дата подписания: 30.10.2023 11:07:41
Уникальный программный ключ:
b683afe664d7e9f64175886cf9626a196149ad36

СТЕРЛИТАМАКСКИЙ ФИЛИАЛ
ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УФИМСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ НАУКИ И ТЕХНОЛОГИЙ»

Факультет Математики и информационных технологий
Кафедра Прикладной информатики и программирования

Аннотация рабочей программы дисциплины (модуля)

дисциплина ***Б1.О.15 Цифровые системы управления проектами***

обязательная часть

Направление

09.03.03
код

Прикладная информатика
наименование направления

Программа

Программирование и дизайн виртуальной и дополненной реальности

Форма обучения

Очная

Для поступивших на обучение в
2023 г.

Стерлитамак 2023

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций

Формируемая компетенция (с указанием кода)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине (модулю)
ОПК-1. Способен применять естественнонаучные и общеинженерные знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности;	ОПК-1.1. Знает основы математики, физики, вычислительной техники и программирования.	Обучающийся должен: знать основные понятия, определения и инструменты основ цифровых систем управления проектами, ключевые термины и определения цифровых систем управления проектами
	ОПК-1.2. Умеет решать стандартные профессиональные задачи с применением естественнонаучных и общеинженерных знаний, методов математического анализа и моделирования.	Обучающийся должен: уметь работать с онлайн доской migo, пользоваться основными визуальными инструментами, обрабатывать собранные статистические данные, применять основы продуктового менеджмента
	ОПК-1.3. Владеет навыками теоретического и экспериментального исследования объектов профессиональной деятельности.	Обучающийся должен: владеть основами цифровой системы управлениями проекта, продуктового менеджмента

2. Цели и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Цели изучения дисциплины:

Дисциплина реализуется в рамках обязательной части.

Для освоения дисциплины необходимы знания, полученные в рамках дисциплин "Математика для разработчиков игр", "Введение в цифровую экономику".

Дисциплина изучается на 2 курсе в 3 семестре.

Дисциплина изучается на 1 курсе в 2 семестре

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 2 зач. ед., 72 акад. ч.

Объем дисциплины	Всего часов
	Очная форма обучения
Общая трудоемкость дисциплины	72
Учебных часов на контактную работу с преподавателем:	
лекций	
практических (семинарских)	16
лабораторных	16
другие формы контактной работы (ФКР)	0,2
Учебных часов на контроль (включая часы подготовки):	
зачет	
Учебных часов на самостоятельную работу обучающихся (СР)	39,8

Формы контроля	Семестры
зачет	2

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

4.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах)

№ п/п	Наименование раздела / темы дисциплины	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)				СР
		Контактная работа с преподавателем				
		Лек	Пр/Сем	Лаб		
1	Основы продуктового анализа	0	7	7	21,9	
1.1	Основы продуктового анализа. Продуктовый анализ VR/AR/XR. Форсайтное мышление	0	7	7	21,9	
2	Методика определения новых рынков. Коллективная работа в Miro	0	9	9	17,9	
2.1	Формирование дорожной карты рынка на ос	0	9	9	17,9	
	Итого	0	16	16	39,8	

4.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам (темам)

Курс лабораторных занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
1	Основы продуктового анализа	
1.1	Основы продуктового анализа. Продуктовый анализ VR/AR/XR. Форсайтное мышление	Основы продуктового менеджмента, форсайтное мышление. Методы сбора и обработки статистических цифровых данных. Поиск рынков применения VR/AR, сбор

		информации и оформление в Miro.
2	Методика определения новых рынков. Коллективная работа в Miro	
2.1	Формирование дорожной карты рынка на ос	Командная работа по сбору и обработке цифровых данных по определению рынков VR/AR/XR с использованием доски Miro, форсайт. Определение пользователей и видов деятельности субъектов, сегменты. Анализ барьеров, "невозможных задач", предложенных решений. Определение набора требований к рыночному продукту (результат употребляемый пользователем). Разработка дорожной карты развития сквозной цифровой технологии виртуальной и дополненной реальности.

Курс практических/семинарских занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
1	Основы продуктового анализа	
1.1	Основы продуктового анализа. Продуктовый анализ VR/AR/XR. Форсайтное мышление	Основы продуктового менеджмента, форсайтное мышление. Методы сбора и обработки статистических цифровых данных. Поиск рынков применения VR/AR, сбор информации и оформление в Miro.
2	Методика определения новых рынков. Коллективная работа в Miro	
2.1	Формирование дорожной карты рынка на ос	Командная работа по сбору и обработке цифровых данных по определению рынков VR/AR/XR с использованием доски Miro, форсайт. Определение пользователей и видов деятельности субъектов, сегменты. Анализ барьеров, "невозможных задач", предложенных решений.

		<p>Определение набора требований к рыночному продукту (результат употребляемый пользователем). Разработка дорожной карты развития сквозной цифровой технологии виртуальной и дополненной реальности.</p>
--	--	--