

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Сыров Игорь Анатольевич
Должность: Директор
Дата подписания: 30.10.2023 14:29:58
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.В.06 Управление цифровыми проектами***

часть, формируемая участниками образовательных отношений

Направление

44.04.01 ***Педагогическое образование***
код наименование направления

Программа

Дизайн цифровой образовательной среды

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)
ПК-1. Способен применять современные методики и образовательные технологии, включая информационные образовательные ресурсы	ПК-1.1. Знает особенности применения современных методик и образовательных технологий, включая информационные образовательные ресурсы	Обучающийся должен: знать особенности применения современных методик и образовательных технологий, включая информационные образовательные ресурсы
	ПК-1.2. Умение применять современные методики и образовательные технологии, включая информационные образовательные ресурсы	Обучающийся должен: уметь применять современные методики и образовательные технологии, включая информационные образовательные ресурсы
	ПК-1.3. Владение навыками применения современных методик и образовательных технологий, включая информационные образовательные ресурсы	Обучающийся должен: владеть навыками применения современных методик и образовательных технологий, включая информационные образовательные ресурсы
ПК-3. Способен осуществлять процесс дизайнерского проектирования цифровых продуктов с использованием современных сквозных технологий	ПК-3.1. Знание особенностей осуществления процессов дизайнерского проектирования цифровых продуктов с использованием современных сквозных технологий	Обучающийся должен: знать особенности осуществления процессов дизайнерского проектирования цифровых продуктов с использованием современных сквозных технологий
	ПК-3.2. Умение осуществлять процесс дизайнерского проектирования цифровых продуктов с использованием современных сквозных технологий	Обучающийся должен: уметь осуществлять процесс дизайнерского проектирования цифровых продуктов с использованием современных сквозных технологий
	ПК-3.3. Владение навыками осуществления процесса дизайнерского проектирования цифровых продуктов с использованием современных сквозных технологий	Обучающийся должен: владеть навыками осуществления процесса дизайнерского проектирования цифровых продуктов с использованием современных сквозных технологий

		технологий
--	--	------------

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

Цели изучения дисциплины:

Дисциплина реализуется в рамках обязательной части.

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	8
практических (семинарских)	10
другие формы контактной работы (ФКР)	0,2
Учебных часов на контроль (включая часы подготовки):	
зачет	
Учебных часов на самостоятельную работу обучающихся (СР)	53,8

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)			
		Контактная работа с преподавателем			СР
		Лек	Пр/Сем	Лаб	
1	Основы продуктового анализа	4	4	0	24
1.1	Основы продуктового анализа. Продуктовый анализ VR/AR/XR. Форсайтное мышление	4	4	0	24
2	Методика определения новых	4	6	0	29,8

	рынков. Коллективная работа в Miro				
2.1	Формирование дорожной карты рынка на ос	4	6	0	29,8
	Итого	8	10	0	53,8

4.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам (темам)

Курс лекционных 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

		<p>статистических цифровых данных. Поиск рынков применения VR/AR, сбор информации и оформление в Miro.</p>
2	Методика определения новых рынков. Коллективная работа в Miro	
2.1	Формирование дорожной карты рынка на ос	<p>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.</p>