

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Косенок Сергей Михайлович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 01.07.2025 09:06:50  
Уникальный программный ключ:  
e3a68f3eaa1e5c3cf836

## Оценочные материалы для промежуточной аттестации по дисциплине

Основы проектной деятельности, 4 семестр

Код направления подготовки	46.03.01 История
Направленность (профиль)	Преподавание истории, сохранение и популяризация историко-культурного наследия
Форма обучения	Очная
Кафедра-разработчик	Истории России
Выпускающая кафедра	Истории России

Для изучения теоретической части курса **Основы проектной деятельности** онлайн-курс «Основы проектной деятельности» Бюджетного учреждения высшего образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Сургутский государственный университет» на платформе LMS Moodle (<https://lms.surgu.ru/course/view.php?id=7970>).

Программа курса:

- 1.1. Определение проекта, его характеристики. Виды и классификация проектов
  - 1.2. Формирование команды проекта. Коммуникации в команде.
  - 1.3. Организационная структура проекта
  - 1.4. Методы генерации идей.
  - 1.5. Анализ проблемной ситуации и формулирование проблемы.
  - 1.6. Образ продукта проекта.
  - 1.7. Гипотеза проектного решения и способы ее проверки.
- Тестирование по разделу 1.
- 2.1. Анализ заинтересованных сторон и как правильно с ними работать.
  - 2.2. Риски проекта.
  - 2.3. Разработка требований к результату.
  - 2.4. Методы и задачи управления проектами на этапе реализации.
  - 2.5. Основные принципы методологии Agile manifesto.
  - 2.6. Возможности и риски применения методологии гибкого управления проектами Agile manifesto.
  - 2.7. Методы и инструменты методологии гибкого управления проектами Agile manifesto.
  - 2.8. Жизненный цикл проекта.
  - 2.9. Планирование проекта.
  - 2.10. Бюджет проекта
- Тестирование по разделу 2.
- 3.1. Завершение проекта
- Зачетный тест

**Практическая часть курса Основы проектной деятельности (32 ч) Создание студенческих проектных команд на платформе «АИС студент СурГУ»**

Какие действия необходимы для подачи проекта:

1. Заполнение формы на платформе АИС студент СурГУ
  2. Для привлечения внимания студентов к проекту можно записать презентацию проекта или принять участия в проектном семинаре на этапе инициации проектов
  3. При наборе участников в проект Вы получаете право:
    - одобрять или отклонять участников, подавших заявку;
    - следить за ходом реализации проекта на доске задач;
    - принимать участие в обсуждении через чат команды на платформе АИС студент СурГУ.
  4. Необходимо договориться с участниками команды о канале коммуникации и периодичности встреч
  5. Требование к студенческому проекту
- Требования к проектной проблеме**
- проблема существует в определенной социальной реальности
  - проблема обладает субъектностью и имеет конкретные заинтересованные в решении стороны
- Требования к проектному решению**
- решение обладает уникальностью
  - *Решение соответствует требованию заинтересованных сторон*
- Требования к проектной работе**
- работа реализуется в условиях ограничений (время, ресурсы)
  - работа реализуется в условиях командной работы
6. Завершение курса Основы проектной деятельности - Конкурс проектов СурГУ

### Задание для контрольной работы – выполняется на АИС Студент СурГУ

Выполнение задания по заполнению шаблона паспорта проекта и подготовки презентации по паспорту проекта.

#### Примеры заполнения шаблона «Образ продукта»

<b>Проект:</b> Face 4D reconstruction		<b>Дата составления:</b> 03.02.2019	
<b>Продукт проекта:</b> Face 4D reconstruction в оболочке мобильного приложения на платформе Android			
<b>Цель проекта:</b> Выпустить сервис на платформе Android с протестированным функционалом к 01 июня 2019, позволяющий подбирать прически для 3D модели любой головы.			
<b>Целевая аудитория</b>	<b>Польза</b>	<b>Характеристика</b>	<b>Аналоги</b>
1. Стилисты, парикмахеры и барберы,	Продукт разрабатывается для того, чтоб решить проблему	1. Сканирование головы с минимальной погрешностью и	Приложения: • Glasses.com создает 3D модель лица

<p>подбирающие образ своему клиенту. 2. Желаящие посмотреть собственную голову в 3D с различными прическами.</p>	<p>подбора прически (бороды) для конкретной формы головы. Польза продукта для целевой аудитории: 1. Возможность визуально представить различные прически для собственной головы и выбрать подходящую, не прибегая к ножницам. 2. Облегчение взаимодействия с клиентами в процессе подбора прически. 3. ...</p>	<p>высокой скоростью рендеринга изображения. 2. Наличие галереи различных причесок и образов, которые могут накладываться на конкретную 3D модель 3. Удобный и понятный интерфейс 4. ...</p>	<p>для виртуальной примерки очков; • ShowMore – универсальная 3D примерочная, которая позволяет размещать виртуальные предметы в пространстве; • ... Устройство Sony Xperia Z2 (и выше) с возможностью создания 3d моделей. Прямого аналога пока на рынке нет.</p>
<p><b>Срок проекта:</b> 5 месяцев</p>		<p><b>Бюджет проекта:</b> N тыс. руб.</p>	

<p><b>Проект:</b> Разработка международного квеста для сотрудников компании Z</p>		<p><b>Дата составления:</b> 30.02.2019</p>	
<p><b>Продукт проекта:</b> Международный тематический квест «Лаборатория снов»</p>			
<p><b>Цель проекта:</b> провести уникальный квест на территории компании Z для иностранных и российских сотрудников, рассчитанный на 5 команд длительностью 90 минут, направленный на снятие коммуникационного барьера между сотрудниками.</p>			
<p><b>Целевая аудитория</b>  Все русские и иностранные сотрудники компании Z, без ограничений по возрасту и должности.</p>	<p><b>Польза</b>  Существует проблема: отсутствие коммуникации между российскими и иностранными сотрудниками.  Данный проект</p>	<p><b>Характеристика</b>  Сюжетный квест по станциям на территории компании. Предложено не менее 10 станций, среди которых есть как подвижные игры, так и станции с</p>	<p><b>Аналоги</b>  <b>Аналоги в компании:</b> 1. <i>Посвящение сотрудников.</i> Ежегодный квест для сотрудников, проводимый после прохождения адаптации.  Преимущества: - материальные</p>

	<p>направлен на:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- помощь в создании коммуникации между иностранными и русскими сотрудниками;</li> <li>- помощь иностранным сотрудникам в адаптации;</li> <li>- расширение знакомств.</li> </ul>	<p>викторинами.</p> <p>Сюжет основывается на фильме «...».</p> <p>Для прохождения квеста участникам будет предложено разбиться на смешанные команды.</p> <p>Передвижение будет осуществляться по карте.</p> <p>...</p>	<p>ресурсы, поддержка</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- разнообразие станций, ...</li> </ul> <p>Недостатки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- квест подготовлен только для русскоязычных сотрудников.</li> </ul> <p>2....</p> <p><b>Аналоги вне компании:</b></p> <p><i>1. Квеструмы.</i></p> <p>Преимущества:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- качественно проработанный сюжет,</li> <li>- многообразие типов загадок, ...</li> </ul> <p>Недостатки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- прохождение одновременно не более 1-2 команд,</li> <li>- нет учета особенностей работы компании Z,</li> <li>...</li> </ul> <p>2. ....</p>
<p><b>Срок проекта:</b> 2 месяца</p>	<p><b>Бюджет проекта:</b> X тыс. руб.</p>		

### Задание на зачет:

Зачет – это презентация подготовленного проекта. Зачет проводится в форме представления презентации по подготовленному командой студентов проекту.