

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Косенок Сергей Михайлович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 13.06.2024 11:23:58  
Уникальный программный ключ:  
e3a68f3eaa1e7c74b5454908009d3461bdfcf836

## Оценочные материалы для промежуточной аттестации по дисциплине

### Основы проектной деятельности, 4 семестр

Код, направление	46.03.01 История
подготовки	
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» Федерального государственного автономного образовательное учреждение высшего образования «Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого» (<https://openedu.ru/course/spbstu/OPD/>)

Программа курса:

1. Общее представление о проектной деятельности.
2. Формирование команды проекта.
3. Коммуникации в команде.
4. Определение идеи проекта. Образ продукта проекта.
5. Разработка требований к результату.
6. Бюджет и риски проекта.
7. Жизненный цикл проекта.
8. Планирование работ проекта.
9. Методы и задачи управления проектами на этапе реализации.
10. Презентация идеи.
11. Завершение проекта.

### 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, подбирающие образ своему клиенту. 2. Желающие посмотреть собственную голову в 3D с различными прическами.	Продукт разрабатывается для того, чтоб решить проблему подбора прически (бороды) для конкретной формы головы. Польза продукта для целевой аудитории: 1. Возможность визуально представить различные прически для	1. Сканирование головы с минимальной погрешностью и высокой скоростью рендеринга изображения. 2. Наличие галереи различных причесок и образов, которые могут накладываться на конкретную 3D модель 3. Удобный и понятный	Приложения: • Glasses.com создает 3D модель лица для виртуальной примерки очков; • ShowMore – универсальная 3D примерочная, которая позволяет размещать виртуальные

	<p>собственной головы и выбрать подходящую, не прибегая к ножницам.</p> <p>2. Облегчение взаимодействия с клиентами в процессе подбора прически.</p> <p>3. ...</p>	интерфейс 4. ...	<p>предметы в пространстве;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ...</li> </ul> <p>Устройство Sony Xperia Z2 (и выше) с возможностью создания 3d моделей.</p> <p>Прямого аналога пока на рынке нет.</p>
<b>Срок проекта:</b> 5 месяцев		<b>Бюджет проекта:</b> N тыс. руб.	

<b>Проект:</b> Разработка международного квеста для сотрудников компании Z		<b>Дата составления:</b> 30.02.2019	
<b>Продукт проекта:</b> Международный тематический квест «Лаборатория снов»			
<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.			
<b>Целевая аудитория</b>	<b>Польза</b>	<b>Характеристика</b>	<b>Аналоги</b>
<p>Все русские и иностранные сотрудники компании Z, без ограничений по возрасту и должности.</p>	<p>Существует проблема: отсутствие коммуникации между российскими и иностранными сотрудниками.</p> <p>Данный проект 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> </ul>	<p>Сюжетный квест по станциям на территории компании. Предложено не менее 10 станций, среди которых есть как подвижные игры, так и станции с викторинами. Сюжет основывается на фильме «...». Для прохождения квеста участникам будет предложено разбиться на смешанные команды. Передвижение будет</p>	<p><b>Аналоги в компании:</b></p> <p>1. <i>Посвящение сотрудников.</i> Ежегодный квест для сотрудников, проводимый после прохождения адаптации.</p> <p>Преимущества:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- материальные ресурсы, поддержка</li> <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>1. <i>Квеструмы.</i></p>

	- расширение знакомств.	осуществляться по карте. ...	Преимущества: - качественно проработанный сюжет, - многообразие типов загадок, ... Недостатки: - прохождение одновременно не более 1-2 команд, - нет учета особенностей работы компании Z, ... 2. ....
<b>Срок проекта:</b> 2 месяца		<b>Бюджет проекта:</b> X тыс. руб.	

### Задание на зачет:

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

### Критерии оценки проекта на конкурсе

- Идея проекта (максимум 3 балла)

Оценивается актуальность и оригинальность идеи.

Вы должны раскрыть наличие проблемы, востребованность решения и его оригинальность, наличие пользователей или заказчиков.

- Уровень реализации (максимум 10 баллов)

Вы должны показать проработанность идеи. Это может быть созданный прототип, готовое решение/изделие, количество вовлеченных сторон (партнеры, пользователи, команда, эксперты и т.п.), их численность и т.п.

- Выполнение проекта (максимум 10 баллов)

Оценивается формулировка цели, проработка планов, учет рисков, работа с непредвиденными ситуациями.

Наличие отзыва заказчика.

- Команда (максимум 7 баллов)

Покажите распределение ролей между участниками команды, закрытие необходимых компетенций, организацию коммуникаций внутри команды. Приветствуется презентация проекта полным составом команды.

- Презентация (максимум 5 баллов)

Жюри оценивает выступление, презентацию (слайды) и ответы на вопросы. Здесь важно качество публичного выступления, умения работать с аудиторией.