



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное

учреждение высшего образования

«Удмуртский государственный университет»

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УРиВС

М.М. Кибардин



20.09.2023 г.

ПРОГРАММА

повышения квалификации

«Развитие предпринимательских компетенций при помощи игровых технологий»

Ижевск – 2023 г.

1. Цель реализации программы

Цель реализации программы - овладение слушателями приемами использования игр в целях развития предпринимательских компетенций, как в образовательном процессе, так и в практике наставничества проектных команд.

Задачи программы:

- формирование у слушателей умения наставничества, навыка сопровождать проектную деятельность студентов в части генерирования и разработки стартапа в сфере креативной индустрии;
- развитие лидерских качеств и тьюторских навыков слушателей, позволяющих руководить проектными командами студентов в сфере креативной индустрии;
- освоение слушателями компетенций наставников стартапов для последующего участия в проекте «Стартап как диплом» в качестве научного руководителя ВКР.

2. Требования к результатам обучения

Игровые технологии позволяют получать знания и навыки в новом формате, открывают перед участниками новые аспекты рассматриваемого вопроса, смещают фокус внимания, позволяют приобрести навыки коммуникаций, продаж, управления персоналом в условиях безопасной игровой среды и научиться принимать решения в области управления бизнесом без стресса и убытков.

В структуру курса включены темы, касающиеся особенностей и типологии игр, конструирования игр разных типов и для разных целей, на практических занятиях отрабатывается навык применения игр для решения конкретных образовательных задач и развития предпринимательских компетенций. Слушателям, успешно выполнившим зачетное задание (проведение игры по выбору студента), будет предоставлен методический материал.

В результате обучения слушателей по данной программе происходит дальнейшее развитие следующих знаний и умений:

- знает:

основы предпринимательской и проектной деятельности в сфере креативной индустрии;

структуру бизнес-плана проекта в сфере креативной индустрии;

сущность и функции предпринимательской деятельности как одного из способов увеличения доходов и риски, связанные с ней, организационно-правовые формы предпринимательской деятельности, особенности предпринимательства в сфере креативной индустрии;

- владеет:

методами сбора, анализа и систематизации информации, необходимой для принятия обоснованных экономических решений по проекту в сфере креативной индустрии;

- умеет:
осуществлять научное руководство выпускной квалификационной работой в формате «Стартап как диплом» и осуществлять наставничество по проектам в сфере креативной индустрии;
- осуществлять трекерство по проектам в сфере креативной индустрии.

3. Содержание программы

Учебный план

программы повышения квалификации
«Развитие предпринимательских компетенций при помощи игровых технологий»

Срок обучения – 20 часов.

Форма обучения – очная с применением дистанционных технологий.

Категории слушателей – преподаватели, методисты, лица, ответственные за работу со студентами, наставники и трекеры проектных команд, а также студенты, работающие над созданием игр в качестве проектной идеи.

Автор курса: М.С. Мельникова, старший преподаватель кафедры экономической теории и предпринимательства ФГБОУ ВО «УдГУ».

№ п/п	Наименование тем	Всего час.	В том числе			Формы контроля
			Лекции	Практические занятия	Самост. работа	
1	2	3	4	5	6	7
1	Основы игровых технологий	8	4	4	-	Игропрактика
2	Игропрактика в проектной деятельности	4	2	2	-	Игропрактика
3	Игропрактики для развития предпринимательских компетенций	6	-	6	-	Игропрактика
	Итоговая аттестация	2		2		Метод материал
		20	6	14		

Учебно-тематический план
 программы повышения квалификации
 «Развитие предпринимательских компетенций при помощи игровых технологий»

№ п/п	Наименование тем	Всего час.	В том числе			Формы контроля
			Лекции	Практические занятия аудит	Самост. работа	
1	2	3	4	5	6	7
1	Основы игровых технологий - Особенности игры как педагогического приема. Признаки игры. Позиции в игропрактике. Виды игр. Конструирование игр с позиций целеполагания. Конструирование настольных игр. Конструирование организационно-деятельностных игр. - Игропрактики для работы над проектами: «Яма», «Бизнес-Росток! Стартап».	8	4	4	-	Игропрактика
2	Игропрактика в проектной деятельности - Игра как проект. - Постановка проблемы, цели и задач проекта при помощи игропрактик.	4	2	2	-	Игропрактика
3	Игропрактики для развития предпринимательских компетенций - Игра на коммуникацию. «Рынок Антаркиды». «Бизнес-Росток! Целевая аудитория». PROexport.	6	-	6	-	Игропрактика
	Итоговая аттестация	2	-	2	-	Метод материал
		20	6	14		

4. Материально-технические условия реализации программы

Требования к аудитории для проведения занятий: аудитории для проведения занятий со специальным оборудованием (компьютер с камерой, проектор), трансформационные столы и стулья, флип-чарт, наличие доступа в Интернет с соответствующей скоростью передачи данных (ZOOM, Мираполис).

5. Учебно-методическое обеспечение программы

Основная литература

1. Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие. Коллектив авторов.
<https://www.litres.ru/aleksandr-albertovic/spravochnik-igropraktika-uchebno-metodicheskoe-posobi/>
2. Эльконин Д. Б. Психология игры
3. <https://new.atlas100.ru/>

Дополнительные источники и интернет-ресурсы:

1. Библиотека знаний о будущем «RF 20.35» <https://rf2035.net/>
2. Дж. Родари. Грамматика фантазии
3. Дмитрий Песков. «Профессии будущего. Логика НТИ»
<https://www.youtube.com/watch?v=YC4MW18Imso>
4. Лекция Дмитрия Пескова "Будущее, которое не наступит"
<https://www.youtube.com/watch?v=UPIW4EXKiBU&t=1838s>
5. Доклад «Навыки будущего. Что нужно знать и уметь в новом сложном мире»
http://worldskills.ru/assets/docs/media/WSdoklad_12_okt_rus.pdf
6. Щедровицкий Г.П. Игра и «детское общество» // Дошкольное воспитание. 1964. № 4 [Г.П. Щедровицкий. Избранные труды. М., 1995]

6. Оценка качества освоения программы

Оценка качества освоения программы включает разработку игры участниками обучения. К основным элементам игры, выносимым на итоговую аттестацию относятся:

Подготовка и проведение деловой игры:

1. Определение темы, цели, вида игры, содержания игровых комплексов, учебно-методического обеспечения занятия, места его проведения.
2. Разработка игровых комплексов и алгоритмов решения.
3. Разъяснение обучающимся цели и задач занятия, мобилизация их на повторение основного и смежных предметов по теме игры
4. Формирование ученических бригад (по желанию или усмотрению преподавателя), назначение лидеров, разъяснение их функциональных обязанностей соответственно содержанию игровых комплексов, выдача заданий, методических рекомендаций по их выполнению, проведение инструктажа.
5. Оказание обучающимся помощи в поиске, сборе, обработке и анализе практического материала, выполнении заданий (по подготовке докладов, выступлений, аналитического, исследовательского материала, проекта решений).
6. Проверка заданий, их предварительное обсуждение, обеспечение доработки, корректировки.
7. Приглашение при необходимости практических работников для участия в деловой игре, разъяснение их ролей и действий в этой игре.
8. Обеспечение предварительного участия лидеров учебных групп в мероприятиях организации, по типу которого проводится игра.
9. Оформление помещения для игры соответствующими материалами наглядной агитации.
10. Подготовка и учебно-методическое обеспечение рабочих мест преподавателя, жюри, обучающихся.
11. Разработка сценария деловой игры, в котором следует предусмотреть: вступительное слово преподавателя о задачах специалистов по вопросам темы занятия, о цели занятия, обращается внимание участников на теоретическое обоснование решения игровых комплексов; открытие игры, формирование группы, выдача заданий; регламентация игры (определение рационального времени для проведения игровых комплексов и других элементов учебного занятия); процесс игры; подведение итогов.

Проведение игры

Деловая игра проводится согласно сценарию.


Подведение итогов игры.

Формы подведения итогов игры различны, но суть у них одна - обоснование того результата, к которому должны прийти участники игры.

Зачтено	75% -100% задания выполнено
Незачтено	менее 75% задания выполнено

7. Руководитель программы

Руководитель программы старший преподаватель экономической теории и предпринимательства (ЭТиП) Мельникова Мария Сергеевна.

С приказом №854/01-01-04 от 27 июня 2017г. «О требованиях к программам дополнительного профессионального образования» ознакомлен 
«19» 09 2023 г.

Преподаватели, участвующие в реализации программы ДПО

Ф.И.О.	Должность	Наименование института/ структурного подразделения	Кол-во часов	Наименование темы	Контактная информация (телефон, адрес электронной почты)
Мельникова М.С.	старший преподаватель	ИЭиУ, каф.ЭТиП	16	1,2,3	91-60-57 galina-inem@yandex.ru
Радыгина С.В.	доцент	ИЭиУ, каф.ЭТиП	2	2,3	91-60-57 galina-inem@yandex.ru
Пинегина Н.Л.	старший преподаватель	ИЭиУ, каф.ГСиУП	2	3	916-067 labour@inem.uni.udm.ru

Согласовано:

Директор ИДПО



М.Ю. Мальшев

