

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
ПРИЕМ 2017 г.
ФОРМА ОБУЧЕНИЯ очная

Инженерное предпринимательство

Направление подготовки/ специальность	01.03.02 Прикладная математика и информатика		
Образовательная программа (направленность (профиль))	Прикладная математика и информатика		
Специализация	Компьютерное моделирование		
Уровень образования	высшее образование - бакалавриат		
Курс	4	семестр	7
Трудоемкость в кредитах (зачетных единицах)	3		

Директор ШИП
Руководитель ООП
Преподаватель

	Осадченко А.А.
	Шевелев Г.Е.
	Чистякова Н.О.

2020 г.

1. Роль дисциплины «Инженерное предпринимательство» в формировании компетенций выпускника:

Элемент образовательной программы (дисциплина, практика, ГИА)	Семестр	Код компетенции	Наименование компетенции	Результаты освоения ООП	Составляющие результатов освоения (дескрипторы компетенций)	
					Код	Наименование
Инженерное предпринимательство	7	УК(У)-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений		УК(У)-2.В11	Владеет опытом разработки бизнес-модели инженерного предпринимательского проекта
					УК(У)-2.В12	Владеет опытом презентации разработанных идей продуктов
					УК(У)-2.У12	Умеет анализировать потенциальных потребителей проекта, выделяет целевую аудиторию
					УК(У)-2.У13	Умеет проводить обоснование реализуемости инженерного проекта
					УК(У)-2.311	Знает методы продвижения на рынок результатов НИОКР: Основы Customer Development и Product Development
					УК(У)-2.312	Знает основы коммерциализации научно-технических разработок
					УК(У)-2.313	Знает основные методы защиты объектов интеллектуальной собственности
		УК(У)-3	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде		УК(У)-3.В1	Владеет опытом делегирования полномочия в группе
					УК(У)-3.У3	Умеет анализировать деятельность команды в целом и каждого члена команды в частности
					УК(У)-3.33	Знает основы командообразования

2. Показатели и методы оценивания

Планируемые результаты обучения по дисциплине		Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование раздела дисциплины	Методы оценивания (оценочные мероприятия)
Код	Наименование			
РД-1	Способен формировать команду с учетом роли каждого члена команды	УК(У)-2.В11 УК(У)-2.В12 УК(У)-2.У12 УК(У)-2.У13 УК(У)-2.311	Раздел 1. Предпринимательство и организация бизнеса	Опрос, семинар, деловая игра, кейс, проект

		УК(У)-2.312 УК(У)-2.313 УК(У)-3.B1 УК(У)-3.У3 УК(У)-3.33		
РД-2	Способен разработать бизнес-модель инженерного предпринимательского проекта, применять теоретические знания, связанные с основными процессами управления развитием проекта, включающие современные методы продвижения на рынок результатов НИОКР и коммерциализации научно-технических разработок	УК(У)-2.B11 УК(У)-2.B12 УК(У)-2.У12 УК(У)-2.У13 УК(У)-2.311 УК(У)-2.312 УК(У)-2.313 УК(У)-3.B1 УК(У)-3.У3 УК(У)-3.33	Раздел 1. Предпринимательство и организация бизнеса Раздел 2. Маркетинг и инструменты продвижения	Опрос, семинар, деловая игра, кейс, проект
РД-3	Способность на качественном уровне оценивать техническую сложность реализации различных решений, проводить обоснование реализуемости инженерного проекта и составлять грамотное техническое задание для его реализации	УК(У)-2.B11 УК(У)-2.B12 УК(У)-2.У12 УК(У)-2.У13 УК(У)-2.311 УК(У)-2.312 УК(У)-2.313 УК(У)-3.B1 УК(У)-3.У3 УК(У)-3.33	Раздел 3. Коммерциализация. IP-стратегия. Раздел 4. Оценка проекта и источники привлечения финансирования	Опрос, семинар, деловая игра, кейс, проект
РД-4	Способен осуществить патентный поиск и выбрать методы защиты интеллектуальной собственности	УК(У)-2.B11 УК(У)-2.B12 УК(У)-2.У12 УК(У)-2.У13 УК(У)-2.311 УК(У)-2.312 УК(У)-2.313 УК(У)-3.B1 УК(У)-3.У3	Раздел 3. Коммерциализация. IP-стратегия. Раздел 4. Оценка проекта и источники привлечения финансирования	Опрос, семинар, деловая игра, кейс, проект

		УК(У)-3.33		
--	--	------------	--	--

3. Шкала оценивания

Порядок организации оценивания результатов обучения в университете регламентируется отдельным локальным нормативным актом – «Система оценивания результатов обучения в Томском политехническом университете (Система оценивания)» (в действующей редакции). Используется балльно-рейтинговая система оценивания результатов обучения. Итоговая оценка (традиционная и литерная) по видам учебной деятельности (изучение дисциплин, УИРС, НИРС, курсовое проектирование, практики) определяется суммой баллов по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации (итоговая рейтинговая оценка - максимум 100 баллов).

Распределение основных и дополнительных баллов за оценочные мероприятия текущего контроля и промежуточной аттестации устанавливается календарным рейтинг-планом дисциплины.

Рекомендуемая шкала для отдельных оценочных мероприятий входного и текущего контроля

% выполнения задания	Соответствие традиционной оценке	Определение оценки
90%÷100%	«Отлично»	Отличное понимание предмета, всесторонние знания, отличные умения и владение опытом практической деятельности, необходимые результаты обучения сформированы, их качество оценено количеством баллов, близким к максимальному
70% - 89%	«Хорошо»	Достаточно полное понимание предмета, хорошие знания, умения и опыт практической деятельности, необходимые результаты обучения сформированы, качество ни одного из них не оценено минимальным количеством баллов
55% - 69%	«Удовл.»	Приемлемое понимание предмета, удовлетворительные знания, умения и опыт практической деятельности, необходимые результаты обучения сформированы, качество некоторых из них оценено минимальным количеством баллов
0% - 54%	«Неудовл.»	Результаты обучения не соответствуют минимально достаточным требованиям

Шкала для оценочных мероприятий экзамена

% выполнения заданий экзамена	Экзамен, балл	Соответствие традиционной оценке	Определение оценки
90%÷100%	18 ÷ 20	«Отлично»	Отличное понимание предмета, всесторонние знания, отличные умения и владение опытом практической деятельности, необходимые результаты обучения сформированы, их качество оценено количеством баллов, близким к максимальному
70% - 89%	14 ÷ 17	«Хорошо»	Достаточно полное понимание предмета, хорошие знания, умения и опыт практической деятельности, необходимые результаты обучения сформированы, качество ни одного из них не оценено минимальным количеством баллов
55% - 69%	11 ÷ 13	«Удовл.»	Приемлемое понимание предмета, удовлетворительные знания, умения и опыт практической деятельности, необходимые результаты обучения сформированы, качество некоторых из них оценено минимальным количеством баллов
0% - 54%	0 ÷ 10	«Неудовл.»	Результаты обучения не соответствуют минимально достаточным требованиям

4. Перечень типовых заданий

	Оценочные мероприятия	Примеры типовых контрольных заданий
1.	Опрос	Примеры вопросов: Вопрос 1. Чем инновации отличаются от новшества. Выберите, что является инновацией Вопрос 2. Чем отличаются процессные инновации от продуктовых. Объясните Вопрос 3. Укажите, ключевые отличия модели Push от Pull в инновационном процессе Вопрос 4. Данная разработка является продуктовой или процессной инновацией (в вопросе приведена картинка инновации) Вопрос 5. Может ли инновация быть организационной (приведите примеры)
2.	Деловая игра	Деловые игры: 1. Деловая игра: «Построение команды» 2. Деловая игра: Product development в рамках выбранного студентами группового проекта 3. Деловая игра «Выработка IP-стратегии инновационного проекта» Пример деловой игры «Построение команды» <i>Первый этап деловой игры:</i> Заполните таблицу, соблюдая следующие условия: ✓ Таблица должна быть заполнена именами (фамилиями) ваших одногруппников (других слушателей курса). Вписывайте их в ячейки. ✓ Свое имя (фамилию) вписывать нельзя. у Одно имя (фамилия) может повторяться не более чем два раза (если группа менее 10 человек — три раза), причем имя не должно повторяться на одной строке, в одном столбце или по диагонали. ✓ Вы должны получить личное подтверждение от человека, что он соответствует этой характеристике. Например, если вы считаете, что Иван Петров соответствует характеристике «бывал за границей», вы должны спросить об этом у него, и только в том случае, если он ответит утвердительно, вписывать его имя. Если он ответит отрицательно, вы должны искать другого человека, соответствующего этой характеристике. ✓ Если в ячейке написано «проверить», то вы должны лично удостовериться в том, что человек, имя которого вы вписываете, соответствует этой характеристике. Например, если вы считаете, что Иван Петров знает стихотворение Пушкина, то недостаточно получить от него подтверждение вашего предположения, он должен прочесть стихотворение вслух, громко и полностью. ✓ На игру отводится 25–30 минут (с инструктажем). Побеждает тот, кто первым заполнит все клеточки (ячейки) именами других слушателей курса или наибольшее количество клеточек, если все ячейки не заполнит никто. Промежуточные призы (поощрительные) получит тот, кто первым заполнит вертикаль, горизонталь и

	Оценочные мероприятия	Примеры типовых контрольных заданий
		диагональ карточки. <i>Второй этап деловой игры:</i> Распределение ролей. Осуществляется индивидуально и в группе. Для осуществления второго этапа игры необходимо иметь выполненное домашнее задание — индивидуальное тестирование. Формулировка задания 1. Спроектируйте самостоятельно команду из 4–7 человек. Определите ее цель. Распределите роли в своей команде на основе ваших личных представлений о темпераменте и типе мышления ваших одноклассников (см. табл. 6). 2. Проверьте результаты индивидуального тестирования по двум опросникам (личностный опросник Айзенка и опросник «СМ») своих одноклассников, включенных вами в команду, на соответствие спроектированных вами для них функций в команде полученным результатам тестов. Сделайте выводы о соответствии или несоответствии командных ролей, а также о необходимости дальнейших корректировок в ролевой структуре вашей «команды мечты». 3. Скорректируйте ролевую структуру «команды мечты» вашего проекта в соответствии с полученными данными. Представьте результат в форме таблицы 5. 4. На основе результатов предыдущей работы и распределения ролей осуществите распределение функций в команде. Эта работа осуществляется командой коллективно. Более подробное описание дано ниже (см. домашнее задание по групповому проекту). a) официальный руководитель команды, b) финансист, c) коммуникатор, d) инженер проекта, e) маркетолог. 5. Используйте результаты вашей работы для финальной презентации.
3.	Семинар	Темы семинаров: 1. Построение бизнес-модели 2. Обоснование экономической целесообразности проекта 3. Оценка рисков
4.	Кейс-задание	Кейсы: 1. Кейс: «Маркетинговая стратегия лаборатории мультимедиа 3X-Video 2. Кейс: «Выведение на рынок приложения для контроля кредитных карт Wize Cards»
5.	Проект (экзамен)	Опираясь на выбранный в рамках курса сквозной проект, сформулируйте шаблон бизнеса. Постройте бизнес-модель, начиная справа налево, двигаясь от потребительских сегментов к структуре издержек и доходов, последовательно прорабатывая каждый блок канвы. Необходимо ответить на базовые вопросы, формируя каждый блок бизнес-модели, ориентируясь на таблицу и

	Оценочные мероприятия	Примеры типовых контрольных заданий
		заполняя шаблон бизнес-модели. Блоки шаблона бизнес-модели, необходимые для заполнения: 1. Потребительские сегменты. 2. Ценностное предложение. 3. Каналы сбыта. 4. Взаимоотношения с клиентами. 5. Потоки поступления дохода. 6. Ключевые ресурсы. 7. Ключевые виды деятельности. 8. Ключевые партнеры. 9. Структура издержек.

5. Методические указания по процедуре оценивания

	Оценочные мероприятия	Процедура проведения оценочного мероприятия и необходимые методические указания
1.	Опрос	Письменный опрос проводится по пройденному материалу в течение последних 10-15 минут занятия в системе. Опрос проводится в программе Mentimeter. По итогам опроса, автоматически проставляются баллы. Опрос содержит 10 вопросов. Каждый вопрос оценивается в 0,5 балл. <u>Критерии оценивания опроса:</u> 0,5 балл – верный ответ; 0 баллов – неверный ответ.
2.	Деловая игра	По деловой игре должен быть представлен отчет. Отчет должен быть оформлен в соответствии с требованиями ТПУ. <u>Критерии оценивания деловой игры:</u> Оригинальность предлагаемых решений участками деловой игры 0-2 балла Правильность и аргументированность ответов участников в деловой игре 0-2 балла Способность ориентироваться в нестандартных ситуациях в деловой игре 0-2 балла Активность участников команды во время деловой игры 0-2 балла Презентация результатов участников деловой игры 0-2 балла Максимальное количество баллов за деловую игру – 10 баллов.
3.	Семинар	<u>Критерии оценивания семинара:</u> Степень полноты и детальности рассмотрения вопросов 0-2 балла Правильность и аргументированность ответов на вопросы 0-2 балла Степень актуальности информации при ответах на вопросы 0-2 балла

	Оценочные мероприятия	Процедура проведения оценочного мероприятия и необходимые методические указания
		Последовательность и логичность при ответах на вопросы 0-2 балла Максимальное количество баллов за семинар – 8 баллов.
4.	Кейс-задание	По кейс-заданию должен быть представлен отчет. Отчет должен быть оформлен в соответствии с требованиями ТПУ. <u>Критерии оценивания кейса-задания:</u> Качество проведенного анализа в кейсе 0-2 балла Полнота ответа при формировании ответа на кейс 0-2 балла Правильность и аргументированность сделанных выводов по кейсу 0-2 балла Нестандартный подход при выработке решений по кейсу 0-2 балла Максимальное количество баллов за кейс-задание – 8 баллов.
5.	Проект (экзамен)	По ИДЗ должен быть представлен и защищен отчет. <u>Критерии оценивания ИДЗ (выполнение):</u> Полнота и качество выполнения ИДЗ 0-4 балла Правильность и обоснованность выводов в ИДЗ 0-4 балла Соблюдение сроков выполнения ИДЗ 0-1 балл Соблюдение правил оформления ИДЗ 0-1 балл <u>Критерии оценивания ИДЗ (защита):</u> Студент показывает глубокое знание и понимание выполненного ИДЗ 0-4 балла Презентация содержит краткие и исчерпывающие выводы по результатам выполнения ИДЗ 0-2 балла Презентация имеет четкую структуру, соответствующую содержанию ИДЗ 0-1 балл Презентация имеет единый стиль оформления, соответствующий содержанию ИДЗ 0-1 балл В презентации использованы средства наглядности информации (таблицы, графики, рисунки, схемы), которые имеют хорошее качество и легко читаются и воспринимаются 0-1 балл Презентация не имеет орфографических и пунктуационных ошибок 0-1 балл Максимальное количество баллов за ИДЗ – 20 баллов.