



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
КГЭУ «КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «КГЭУ»)

УТВЕРЖДАЮ

Директор Института цифровых  
технологий и экономики

\_\_\_\_\_ Р.Р. Зайнуллин

«24» февраля 2026 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

Производственная практика (практика по получению первичных  
профессиональных умений и опыта профессиональной  
деятельности)

---

Направление  
подготовки

38.04.02 Менеджмент

Направленность(и) \*  
(профиль(и))

Media project production and game design /  
Продюсирование медиапроектов и гейм-дизайн

Квалификация

Магистр

Наименование кафедры	Должность, уч.степень, уч.звание	ФИО разработчика
Философия и медиакоммуникации	доцент, к.филос.н., доцент	Бавилова Ж.Е.

Согласование	Наименование подразделения	Дата	№ протокола	Подпись
Одобрена	Философия и медиакоммуникации	17.02.2026	2	Зав.каф., д.филос.н., доцент Миннуллина Э.Б.
Согласована	Философия и медиакоммуникации	17.02.2026	2	Зав.каф., д.филос.н., доцент Миннуллина Э.Б.
Согласована	Учебно-методический совет ИЦТЭ	24.02.2026	6	Директор, к.физ-мат.н., доцент Зайнуллин Р.Р.
Одобрена	Ученый совет ИЦТЭ	24.02.2026	6	Директор, к.физ-мат.н., доцент Зайнуллин Р.Р.

# 1. Цель, задачи и планируемые результаты обучения по производственной практике (практике по получению первичных профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности)

Целью практики является закрепление и углубление теоретических и практических умений и навыков в сфере продюсирования медиапроектов и гейм-дизайна, полученных в процессе освоения образовательной программы.

Задачами производственной практики являются:

- формирование профессионального продюсерского мышления магистрантов, развитие четкого понимания задач медиапроизводства и гейм-дизайна, способов их решения современными цифровыми технологиями;
- профессиональное совершенствование студентов в роли продюсеров медиапроектов;
- развитие инновационного мышления и творческого потенциала в создании игровых механик и нарративов;
- обучение самостоятельному выявлению проблем в разработке игр и медиаконтента, их формулировке и решению с использованием профессиональных инструментов;
- выработка навыков проведения самостоятельных и командных проектов по прототипированию игр и медиапроектов;
- углубленное освоение теоретических знаний учебного плана через практическое применение при создании прототипов, тестировании юзабилити и анализе KPI проектов.

Компетенции, формируемые по освоению практики, запланированные результаты обучения, соотнесенные с индикаторами достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по практике (знать, уметь, владеть)
<b>Универсальные компетенции (УК)</b>		
<b>УК-3</b> Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	<b>УК-3.1</b> Демонстрирует понимание принципов командной работы (знает роли в команде, типы руководителей, способы управления коллективом)	<b>Знать:</b> - основные роли в команде медиапроизводства и гейм-дизайна. <b>Уметь:</b> - распределять задачи между участниками команды проекта. <b>Владеть:</b> - методами управления коллективом в творческих проектах.
	<b>УК-3.2</b> Руководит членами команды для достижения поставленной задачи	<b>Знать:</b> - основные принципы лидерства в командах медиапроизводства. <b>Уметь:</b> - направлять работу команды для выполнения проектных задач. <b>Владеть:</b> - методами мотивации и координации творческих коллективов.
<b>УК-6</b> Способен определять и реализовывать приоритеты	<b>УК-6.2</b> Определяет приоритеты личного роста и способы совершенствования	<b>Знать:</b> - основные принципы самооценки профессиональных компетенций. <b>Уметь:</b>

<p>собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки</p>	<p>собственной деятельности на основе самооценки</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- анализировать сильные и слабые стороны своей работы в проектах.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методами постановки целей личностного и профессионального развития.</li> </ul>
<p><b>Общепрофессиональные компетенции (ОПК)</b></p>		
<p><b>ОПК-3</b> Способен самостоятельно принимать обоснованные организационно-управленческие решения, оценивать их операционную и организационную эффективность, социальную значимость, обеспечивать их реализацию в условиях сложной (в том числе кросс-культурной) и динамичной среды</p>	<p><b>ОПК-3.1</b> Выбирает наиболее эффективные организационно-управленческие решения и проводит оценку их социальной значимости</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные организационно-управленческие подходы в медиапроектах.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выбирать эффективные решения для управления проектами.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методами оценки социальной значимости управленческих решений.</li> </ul>
	<p><b>ОПК-3.2</b> Формирует цели и задачи, обеспечивающие внедрение управленческих решений</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные принципы постановки целей в управлении проектами.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формулировать задачи для внедрения управленческих решений.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методами планирования достижения целей в медиапроизводстве.</li> </ul>
<p><b>ОПК-4</b> Способен руководить проектной и процессной деятельностью в организации с использованием современных практик управления, лидерских и коммуникативных навыков, выявлять и оценивать новые рыночные возможности, разрабатывать стратегии создания и развития инновационных направлений деятельности и соответствующие им бизнес-модели организаций</p>	<p><b>ОПК-4.1</b> Реализует лидерские и коммуникативные навыки для достижения поставленных целей в проектной и процессной деятельности</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- принципы лидерства и коммуникации в проектных командах.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применять лидерские навыки для достижения целей проекта.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методами эффективного взаимодействия в процессной деятельности.</li> </ul>
	<p><b>ОПК-4.2</b> Разрабатывает бизнес-модели организации с учетом анализа ситуаций на рынке и инновационной направленности деятельности</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основы бизнес-моделирования для медиапроектов.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- анализировать рынок для разработки бизнес-моделей.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методами внедрения инноваций в организационные модели.</li> </ul>
<p><b>ОПК-5</b> Способен обобщать и критически оценивать научные исследования в менеджменте и смежных областях,</p>	<p><b>ОПК-5.2</b> Осуществляет планирование и реализацию научно-исследовательских проектов</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- этапы планирования научно-исследовательских проектов.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- организовывать реализацию исследований в гейм-дизайне.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методами контроля и корректировки научно-исследовательских проектов</li> </ul>

выполнять научно-исследовательские проекты.		
---	--	--

## 2. Место производственной практики в структуре ОПОП

Производственная практика (практика по получению первичных профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) относится к обязательной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 2 «Практики» Учебного плана по направлению подготовки 38.04.02 «Менеджмент» программы магистратуры «Media project production and game design / Продюсирование медиапроектов и гейм-дизайн».

Код компетенции	Предшествующие дисциплины (модули), практики, НИР, др.	Последующие дисциплины (модули), практики, НИР, др.
УК-3	Теория и практика лидерства	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
УК-6	Теория и практика саморазвития	
ОПК-3	Теория и практика саморазвития	
ОПК-4	Коммуникационный менеджмент	
ОПК-5	Теория и практика научных исследований в организации производства	

Для прохождения практики обучающийся должен:

знать: методы анализа научной информации, изучения отечественного и зарубежного опыта по тематике исследования; принципы обоснования актуальности научного исследования;

уметь: устанавливать конструктивные отношения в коллективе, управлять командой для достижения общего результата;

владеть: методами и технологиями получения, систематизации, использования и обновления гуманитарных, социальных и экономических знаний из различных источников.

## 3. Формы и способы проведения практики

Способ проведения практики: стационарная, выездная.

Стационарная практика проводится в учебных лабораториях и структурных подразделениях университета или профильных сторонних организациях г. Казани, с которыми заключены договоры, в том числе индивидуальные.

Выездная практика проводится в том случае, если место ее проведения расположено вне г. Казань. Она может проводиться в полевой форме в случае необходимости создания специальных условий для ее проведения.

Форма проведения практики – непрерывная.

Для лиц с ограниченными возможностями здоровья выбор мест прохождения практики согласуется с требованиями их доступности для данной категории обучающихся:

- все элементы в рабочей зоне должны быть надежно закреплены;
- в случае необходимости предоставляется дополнительное

пространство для инвалида (например, для инвалида-колясочника);

- при необходимости возможно дополнительное освещение рабочего места;

- все оборудование, мебель, используемые инвалидом, передвигающимся на кресле-коляске, должны располагаться в зоне доступности;

- рабочее место, предполагающее работу на компьютере, в случае необходимости оборудуется специальной клавиатурой, специальной компьютерной мышью.

Рабочее место проведения практики организуется базами практики и должно соответствовать требуемым санитарно-техническим нормам.

#### 4. Место и время проведения практики

Практика проводится на 2 курсе в 3-4 семестрах.

Местом (местами) прохождения практики являются структурные подразделения и учебные лаборатории КГЭУ, а также профильные организации и предприятия города Казани и Республики Татарстан, Российской Федерации, с которыми заключены договоры, в том числе индивидуальные.

Конкретный перечень объектов практики устанавливается на основе типовых двусторонних договоров между организациями и КГЭУ. Перечень предприятий, организаций и учреждений, с которыми заключены договоры о сотрудничестве по организации практик обучающихся: РА «Виват», диджитал-агентство «3312», креативное агентство «ФилИнн» и др.

#### 5. Объем, структура и содержание практики

##### 5.1. Объем практики

Вид учебной работы	Всего ЗЕ	Всего часов	Семестр	
			3	4
<b>ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ПРАКТИКИ</b>	9	324	6	3
<b>АУДИТОРНАЯ РАБОТА</b>	1,2	42	28	14
Практические (семинарские) занятия	1,2	42	28	14
<b>САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ</b>	7,8	282	188	94
Проработка учебного материала	0,8	28,2	18,8	9,4
Подготовка к промежуточной аттестации	1	36	18	18
Промежуточная аттестация:	Зачет с оценкой			

##### 5.2. Структура и содержание практики

#### 3 семестр

Разделы	Коды	Виды учебной	Трудоемкость (акад. час.)	Оценочные средства
---------	------	--------------	---------------------------	--------------------

№ п/п	(этапы) и содержание практики	компетенций	работы, включая СРС	Конт. работа	Пр.	и формы текущего контроля
1	2	3	4	5	6	7
<b>1</b>	<b>Подготовительный этап</b>					
1.1	Организационный семинар.	УК-3 УК-6	Семинар по организационным вопросам.	1	2 ч.	Устный опрос
1.2	Инструктаж, оформление документов для прохождения практики.		Инструктаж по технике безопасности. Оформление типового договора (при необходимости). Оформление индивидуального задания, подготовка предварительного плана практики и обсуждение с руководителем порядка его реализации. Изучение состава и содержания выполняемых функций структурного подразделения, нормативно-правовой базы деятельности предприятия.	1	2 ч.	Устный опрос
<b>2</b>	<b>Рабочий этап</b>					
2.1	Знакомство с местом прохождения практики	УК-3 ОПК-3 ОПК-4	Изучение структуры предприятия: ознакомление с организационной структурой медиакомпания / геймстудии, схемой подразделений и их взаимодействием в создании проектов. Анализ нормативно-правовой базы: изучение внутренних регламентов, правил IP-защиты, авторских договоров и стандартов качества для медиапроектов и игр. Знакомство с технологическим стеком: обзор используемого ПО от концепции до релиза. Сбор информации о текущих проектах: описание 2-3 активных медиапроектов/игр	1	2 ч.	

			студии (жанр, команда, этапы разработки, KPI). Интервью с ключевыми сотрудниками: беседа с продюсером/геймдизайнером о типичных задачах, вызовах и лучших практиках в отрасли.			
2.2	Выполнение индивидуально-го задания по практике		Исследование ролей команды в production pipeline инди-игры с разработкой стратегии распределения задач. Самооценка продюсерских навыков после спринта проекта с планом личного роста. Выбор структуры команды AR-проекта с оценкой социальной эффективности решения. Руководство мини-командой по прототипированию гейм-уровня с формулировкой стратегии. Анализ научных исследований agile в геймдеве с рекомендациями для текущего проекта.	1	20 ч.	Мониторинг выполнения KPI
3	<b>Отчетный этап</b>					
3.1	Подготовка отчетной документации по итогам практики	УК-6 ОПК-3 ОПК-5	Обработка полученной информации. Выработка на основе проведенного исследования выводов и предложений. Оформление результатов выполнения индивидуального задания; составление отчета о прохождении практики; оформление дневника практики.	1	2 ч.	Устный опрос по отчету
Промежуточная аттестация (зачет с оценкой)						Защита в устной форме. Устный опрос по отчету

№ п/п	Разделы (этапы) и содержание практики	Коды компетенций	Виды учебной работы, включая СРС	Трудоемкость (акад. час.)		Оценочные средства и формы текущего контроля
				Конт. работа	Пр.	
1	2	3	4	5	6	7
<b>1</b>	<b>Подготовительный этап</b>					
1.1	Организационный семинар. Инструктаж	УК-3 УК-6	Семинар по организационным вопросам. Инструктаж по технике безопасности. Оформление индивидуального задания, подготовка предварительного плана практики и обсуждение с руководителем порядка его реализации.	1	2 ч.	Устный опрос
<b>2</b>	<b>Рабочий этап</b>					
2.1	Выполнение индивидуальных заданий по практике	УК-3 ОПК-3 ОПК-4	Оценка продюсерских компетенций и планирование личного профессионального роста. Руководство мини-командами по прототипированию уровней, А/В-тестированию и локализации. Разработка бизнес-моделей монетизации и стратегий инноваций на основе рыночного анализа. Критический обзор научных исследований agile, UX и лидерства с практическими рекомендациями.	1	10 ч.	Устный опрос, проверка индивидуального задания
<b>3</b>	<b>Отчетный этап</b>					
3.1	Подготовка отчетной документации по итогам практики	УК-6 ОПК-3 ОПК-5	Обработка полученной информации. Выработка на основе проведенного исследования выводов и предложений. Оформление результатов выполнения индивидуального задания; составление отчета о прохождении практики;	1	2 ч.	Устный опрос по отчету

			оформление дневника практики.			
Промежуточная аттестация (зачет с оценкой)						Защита в устной форме. Устный опрос по отчету

### 5.3. Перечень примерных индивидуальных заданий по практике

1. Исследование ролей команды в production pipeline инди-игры.
2. Оценка продюсерских навыков на основе анализа первого спринта проекта.
3. Выбор оптимальной структуры команды для AR-медиапроекта с оценкой социальной эффективности.
4. Руководство мини-командой по прототипированию гейм-уровня с разработкой стратегии.
5. Анализ научных исследований по agile в геймдеве и их применение к текущему проекту.
6. Определение приоритетов личного роста после фидбека от команды разработчиков.
7. Оценка организационной эффективности Scrum в кросс-культурной геймстудии.
8. Разработка бизнес-модели монетизации мобильной игры на основе рыночного анализа.
9. Организация командной работы по A/B-тестированию игровых механик.
10. Самоанализ ошибок в управлении дедлайнами медиапроекта и план корректировки.
11. Выбор управленческих решений для оптимизации asset pipeline с социальной оценкой.
12. Лидерство в проектной команде по созданию VR-контента с коммуникативной стратегией.
13. Критическая оценка исследований по UX в нарративных играх.
14. Формулировка командной стратегии для запуска Steam-релиза инди-проекта.
15. Разработка стратегии инноваций в гейм-дизайне на основе самооценки компетенций.
16. Обоснование выбора Jira как инструмента командного управления в студии.
17. Планирование НИР-проекта по анализу retention в free-to-play играх.
18. Руководство процессом фидбека команды для улучшения прототипа.
19. Оценка рыночных возможностей для NFT-интеграции в медиапроекты.
20. Самооценка лидерских навыков после модерации командного мозгового штурма.
21. Выработка организационных решений для удаленной геймдев-команды.
22. Разработка бизнес-модели кроссплатформенной игры с инновационными механиками.
23. Организация и руководство командой по локализации игры для азиатского рынка.
24. Критический обзор литературы по лидерству в креативных индустриях.
25. Определение приоритетов развития на основе анализа портфолио проектов.

26. Стратегическое планирование командной работы над обновлением live-service игры.
27. Оценка социальной значимости open-source подходов в геймдеве.
28. Лидерство в реализации экспериментального медиапроекта с командой.
29. Обобщение исследований по burnout в командах гейм-разработки.
30. Самостоятельная разработка плана профессионального роста продюсера на год.

## 6. Оценивание результатов прохождения практики

Оценивание результатов прохождения практики осуществляется в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Текущий контроль успеваемости осуществляется в течение периода прохождения практики, включает устный опрос по отчету.

Промежуточная аттестация по практике осуществляется в форме зачета, который проводится в форме публичной защиты результатов практики. Магистр представляет презентацию полученных в ходе проведения учебной практики и представленных в отчете результатов практики, а также отвечает на вопросы членов комиссии. Итоговой оценкой по практике является оценка, выставленная во время промежуточной аттестации обучающегося с учетом результатов текущего контроля успеваемости, отзыва с оценкой результатов деятельности обучающегося, представленного руководителем практики по месту ее прохождения.

Обобщенные критерии и шкала оценивания сформированности компетенции (индикатора достижения компетенции) по итогам прохождения практики:

Планируемые результаты обучения	Обобщенные критерии и шкала оценивания результатов практики			
	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
	не зачтено	зачтено		
Полнота знаний	<i>Уровень знаний ниже минимальных требований, имеют место грубые ошибки</i>	<i>Минимально допустимый уровень знаний, имеет место много негрубых ошибок</i>	<i>Уровень знаний в объеме, соответствующем программе, имеет место несколько негрубых ошибок</i>	<i>Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки, без ошибок</i>
Наличие умений	<i>При решении стандартных</i>	<i>Продемонстрированы основные умения,</i>	<i>Продемонстрированы все основные умения,</i>	<i>Продемонстрированы все основные</i>
	<i>задач не продемонстрированы основные умения, имеют место грубые ошибки</i>	<i>решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объеме</i>	<i>решены все основные задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами</i>	<i>умения, решены все основные задачи с отдельными несущественными недочетами, выполнены все задания в полном объеме</i>
Наличие навыков (владение опы-	<i>При решении стандартных задач не продемонстрированы базовые на-</i>	<i>Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторыми</i>	<i>Продемонстрированы базовые навыки при решении стандартных задач с некоторыми недочетами</i>	<i>Продемонстрированы навыки при решении нестандартных задач без ошибок и недочетов</i>

том)	<i>выки, имеют место грубые ошибки</i>	<i>недочетами</i>		
Характеристика сформированности компетенций (дескриптора компетенции)	<i>Компетенция в полной мере не сформирована. Имеющихся знаний, умений, навыков недостаточно для решения практических (профессиональных) задач</i>	<i>Сформированность компетенции соответствует минимальным требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков в целом достаточно для решения практических (профессиональных) задач, но требуется дополнительная практика по большинству практических задач</i>	<i>Сформированность компетенции в целом соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков и мотивации в целом достаточно для решения стандартных практических (профессиональных) задач</i>	<i>Сформированность компетенции полностью соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков и мотивации в полной мере достаточно для решения сложных практических (профессиональных) задач</i>
Уровень сформированности компетенции (дескриптора достижения компетенции)	Низкий	Ниже среднего	Средний	Высокий

Шкала оценки результатов прохождения практики:

	Код индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты освоения ОПОП	Уровень сформированности компетенции			
			Высокий	Средний	Ниже среднего	Низкий
			Шкала оценивания			
			отлично	хорошо	удовлетворительно	неудовлетворительно
УК-3	УК-3.1 Демонстрирует понимание принципов командной работы (знает роли в команде, типы руководителей, способы управления коллективом)	знать:				
		основные роли в команде медиапроизводства и гейм-дизайна.	Свободно разбирается в функционале разных членов команды	В целом хорошо разбирается в функционале разных членов команды	На базовом уровне разбирается в функционале разных членов команды	Не разбирается в функционале разных членов команды
		уметь:				
		распределять задачи между участниками команды проекта.	Умеет эффективно распределять задачи между участниками команды проекта	Умеет в достаточной мере распределять задачи между участниками команды проекта	На базовом уровне умеет распределять задачи между участниками команды проекта	Не умеет распределять задачи между участниками команды проекта
		владеть:				
		методами управления коллективом в творческих проектах.	Владеет методами управления коллективом в творческих проектах.	Владеет на достаточном уровне методами управления коллективом в творческих проектах.	Владеет на базовом уровне методами управления коллективом в творческих проектах.	Не владеет на достаточном уровне методами управления коллективом в творческих проектах.
УК-3.2	Руководит членами команды для достижения поставленной задачи	знать:				
		основные принципы лидерства в командах медиапроизводства.	Отлично знает основные принципы лидерства в командах медиапроизводства.	Хорошо знает основные принципы лидерства в командах медиапроизводства.	На базовом уровне знает основные принципы лидерства в командах медиапроизводства.	Не знает основные принципы лидерства в командах медиапроизводства.
		уметь:				
	направлять работу команды для выполнения проектных задач.	Умеет направлять работу команды для выполнения проектных задач.	Умеет в целом направлять работу команды для выполнения проектных задач.	испытывает существенные затруднения в руководстве командой для выполнения проектных задач.	Не умеет направлять работу команды для выполнения проектных задач.	

		владеть:				
		методами мотивации и координации творческих коллективов.	Свободно владеет методами мотивации и координации творческих коллективов.	Хорошо владеет методами мотивации и координации творческих коллективов.	Испытывает существенные затруднения во владении методами мотивации и координации творческих коллективов.	В целом не владеет методами мотивации и координации творческих коллективов.
УК-6	УК-6.2 Определяет приоритеты личностного роста и способы совершенствования собственной деятельности на основе самооценки наций	знать:				
		основные принципы самооценки профессиональных компетенций.	На высоком уровне знает основные принципы самооценки профессиональных компетенций.	На хорошем уровне знает основные принципы самооценки профессиональных компетенций.	Не достаточно хорошо знает основные принципы самооценки профессиональных компетенций.	Не знает основные принципы самооценки профессиональных компетенций.
		уметь:				
		анализировать сильные и слабые стороны своей работы в проектах.	Умеет без ошибок анализировать сильные и слабые стороны своей работы в проектах.	Умеет без грубых ошибок анализировать сильные и слабые стороны своей работы в проектах.	Допускает существенные ошибки при анализе своей работы в проектах.	Не умеет анализировать сильные и слабые стороны своей работы в проектах.
		владеть:				
		методами постановки целей личностного и профессионального развития.	Свободно владеет методами постановки целей личностного и профессионального развития.	Хорошо владеет методами постановки целей личностного и профессионального развития.	На базовом уровне владеет методами постановки целей личностного и профессионального развития.	В целом не владеет методами постановки целей личностного и профессионального развития.
ОПК-3	ОПК-3.1 Выбирает наиболее эффективные организационно-управленческие решения и проводит оценку их социальной значимости	знать:				
		основные организационно-управленческие подходы в медиапроектах.	На высоком уровне знает основные организационно-управленческие подходы в медиапроектах.	На хорошем уровне знает основные организационно-управленческие подходы в медиапроектах.	На базовом уровне знает основные организационно-управленческие подходы в медиапроектах.	Не знает основные организационно-управленческие подходы в медиапроектах.
		уметь:				
		выбирать эффективные решения для	Отлично умеет выбирать	Хорошо умеет выбирать эффективные решения	В целом умеет выбирать эффективные	Не умеет выбирать эффективные решения

		управления проектами.	эффективные решения для управления проектами.	для управления проектами.	решения для управления проектами.	для управления проектами.	
		владеть:					
		методами оценки социальной значимости управленческих решений.	Отлично владеет методами оценки социальной значимости управленческих решений.	Хорошо владеет методами оценки социальной значимости управленческих решений.	На базовом уровне владеет методами оценки социальной значимости управленческих решений.	Не владеет методами оценки социальной значимости управленческих решений.	
ОПК-3.2 Формирует цели и задачи, обеспечивающие внедрение управленческих решений	Знать:						
	основные принципы постановки целей в управлении проектами.	На высоком уровне знает основные принципы постановки целей в управлении проектами.	На хорошем уровне знает основные принципы постановки целей в управлении проектами.	Не достаточно хорошо знает основные принципы постановки целей в управлении проектами.	Не знает основные принципы постановки целей в управлении проектами.		
	Уметь:						
	формулировать задачи для внедрения управленческих решений.	На высоком уровне умеет формулировать задачи для внедрения управленческих решений.	На хорошем уровне умеет формулировать задачи для внедрения управленческих решений.	Не достаточно хорошо умеет формулировать задачи для внедрения управленческих решений.	Не умеет формулировать задачи для внедрения управленческих решений.		
	Владеть:						
	методами планирования достижения целей в медиапроизводстве.	На высоком уровне владеет методами планирования достижения целей в медиапроизводстве.	На хорошем уровне владеет методами планирования достижения целей в медиапроизводстве.	Не достаточно хорошо владеет методами планирования достижения целей в медиапроизводстве.	Не владеет методами планирования достижения целей в медиапроизводстве.		
ОПК-4	ОПК-4.1 Реализует лидерские и коммуникативные навыки для достижения поставленных целей в проектной и	знать:					
		принципы лидерства и коммуникации в проектных командах.	На высоком уровне знает принципы лидерства и коммуникации в проектных командах.	На хорошем уровне знает принципы лидерства и коммуникации в проектных командах.	Не достаточно хорошо знает принципы лидерства и коммуникации в проектных командах.	Не знает принципы лидерства и коммуникации в проектных командах.	
		уметь:					

	процессной деятельности	применять лидерские навыки для достижения целей проекта.	На высоком уровне умеет применять лидерские навыки для достижения целей проекта.	На хорошем уровне умеет применять лидерские навыки для достижения целей проекта.	Не достаточно хорошо умеет применять лидерские навыки для достижения целей проекта.	Не умеет применять лидерские навыки для достижения целей проекта.
		владеть:				
	методами эффективного взаимодействия в процессной деятельности.	На высоком уровне владеет методами эффективного взаимодействия в процессной деятельности.	На хорошем уровне владеет методами эффективного взаимодействия в процессной деятельности.	Не достаточно хорошо владеет методами эффективного взаимодействия в процессной деятельности.	Не владеет методами эффективного взаимодействия в процессной деятельности.	
	ОПК-4.2 Разрабатывает бизнес-модели организации с учетом анализа ситуаций на рынке и инновационной направленности деятельности	знать:				
		основы бизнес-моделирования для медиапроектов.	На высоком уровне знает основы бизнес-моделирования для медиапроектов	На хорошем уровне знает основы бизнес-моделирования для медиапроектов.	Не достаточно хорошо знает основы бизнес-моделирования для медиапроектов.	Не знает основы бизнес-моделирования для медиапроектов.
		уметь:				
анализировать рынок для разработки бизнес-моделей.		На высоком уровне умеет анализировать рынок для разработки бизнес-моделей.	На хорошем уровне умеет анализировать рынок для разработки бизнес-моделей.	Не достаточно хорошо умеет анализировать рынок для разработки бизнес-моделей.	Не умеет анализировать рынок для разработки бизнес-моделей.	
	владеть:					
методами внедрения инноваций в организационные модели.	На высоком уровне владеет методами внедрения инноваций в организационные модели.	На хорошем уровне владеет методами внедрения инноваций в организационные модели.	Не достаточно хорошо владеет методами внедрения инноваций в организационные модели.	Не владеет методами внедрения инноваций в организационные модели.		
ОПК-5	ОПК-5.2 Осуществляет планирование и	знать:				
		этапы планирования	На высоком уровне	На хорошем уровне	Не достаточно хорошо	Не знает этапы

	реализацию научно-исследовательских проектов	научно-исследовательских проектов.	знает этапы планирования научно-исследовательских проектов.	знает этапы планирования научно-исследовательских проектов.	знает этапы планирования научно-исследовательских проектов.	планирования научно-исследовательских проектов.
		уметь:				
		организовывать реализацию исследований в гейм-дизайне.	На высоком уровне умеет организовывать реализацию исследований в гейм-дизайне.	На хорошем уровне умеет организовывать реализацию исследований в гейм-дизайне.	Не достаточно хорошо умеет организовывать реализацию исследований в гейм-дизайне.	Не умеет организовывать реализацию исследований в гейм-дизайне.
		владеть:				
		методами контроля и корректировки научно-исследовательских проектов.	На высоком уровне владеет методами контроля и корректировки научно-исследовательских проектов.	На хорошем уровне владеет методами контроля и корректировки научно-исследовательских проектов.	Не достаточно хорошо владеет методами контроля и корректировки научно-исследовательских проектов.	Не владеет методами контроля и корректировки научно-исследовательских проектов.

Оценочные материалы для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации приведены в Приложении к рабочей программе практики. Полный комплект заданий и материалов, необходимых для оценивания результатов прохождения практики, хранится на кафедре-разработчике в бумажном и электронном виде.

## **7. Учебно-методическое и информационное обеспечение практики**

### **7.1 Учебно-методическое обеспечение**

#### Основная литература

1. Васильева, Е. В. Дизайн-мышление: немного о подходе и много об инструментах развития креативного мышления, изучения клиентских запросов и создания идей : учебное пособие / Е. В. Васильева. — Москва : Русайнс, 2026. — 203 с. — ISBN 978-5-466-11152-1. — URL: <https://book.ru/book/961449>. — Текст : электронный.
2. Капанов А. А. Создание игровой логики. Практикум : учебное пособие / А. А. Капанов, А. С. Лямин. - Санкт-Петербург : Лань, 2023. - 46 с. - URL: <https://e.lanbook.com/book/333248>. - ISBN 978-5-507-45629-1. - Текст : электронный.
3. Кафтан, В. В. Концепции, практики и технологии современных медиа : учебник / В. В. Кафтан. — Москва : КноРус, 2025. — 513 с. — ISBN 978-5-406-14228-8. — URL: <https://book.ru/book/956771>. — Текст : электронный.

#### Дополнительная литература

1. Аржанова К. А. Продюсирование PR-мероприятий : учебное пособие / К. А. Аржанова. - Москва : Русайнс, 2025. - 194 с. - URL: <https://book.ru/books/960493>. - ISBN 978-5-466-10470-7. - Текст : электронный.
2. Катунин Г. П. Основы мультимедийных технологий : учебное пособие / Г. П. Катунин. - 3-е изд., стер. - Санкт-Петербург : Лань, 2023. - 794 с. - URL: <https://e.lanbook.com/book/322652>. - ISBN 978-5-507-46863-8. - Текст : электронный.
3. Молодцов, И. Н. Новые медиа и коммуникационные экосистемы : учебник / И. Н. Молодцов, Т. Л. Каминская, Е. Н. Корнеева. — Москва : КноРус, 2026. — 178 с. — ISBN 978-5-406-15607-0. — URL: <https://book.ru/book/961914>. — Текст : электронный.
4. Молодцов, И. Н. Медиабизнес : учебник / И. Н. Молодцов. — Москва : КноРус, 2025. — 169 с. — ISBN 978-5-406-14768-9. — URL: <https://book.ru/book/958138>. — Текст : электронный.

### **7.2 Информационное обеспечение**

#### 7.2.1 Электронные и интернет-ресурсы

№ п/п	Наименование электронных и интернет-ресурсов	Ссылка
1	ЭБС "ibooks"	<a href="https://ibooks.ru/">https://ibooks.ru/</a>
2	ЭБС "iprbooks"	<a href="https://www.iprbookshop.ru">https://www.iprbookshop.ru</a>
3	ЭБС "Консультант студента"	<a href="https://www.studentlibrary.ru/">https://www.studentlibrary.ru/</a>

### 7.2.2 Профессиональные базы данных

№ п/п	Наименование профессиональных баз данных	Адрес	Режим доступа
1	Production Intelligence	<a href="https://www.mb-insight.com/production-intelligence/">https://www.mb-insight.com/production-intelligence/</a>	Подписка
2	MobyGames	<a href="https://www.mobygames.com/">https://www.mobygames.com/</a>	Свободный
3	Vitrina	<a href="https://vitrina.ai/">https://vitrina.ai/</a>	Свободный/Платный (B2B)
4	Video Game Studio Database (Conduit)	<a href="https://www.conduit.gg/">https://www.conduit.gg/</a>	Свободный
5	GDC Vault	<a href="https://www.gdconf.com/vault">https://www.gdconf.com/vault</a>	Регистрация/Платный
6	IGDB (Internet Game Database)	<a href="https://www.igdb.com/">https://www.igdb.com/</a>	Свободный/API
7	Production Intelligence	<a href="https://www.mb-insight.com/production-intelligence/">https://www.mb-insight.com/production-intelligence/</a>	Подписка/Платный
8	Электронная библиотека диссертаций (РГБ)	diss.rsl.ru	Свободный
9	Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	Регистрация
10	Электронная библиотека диссертаций (РГБ)	diss.rsl.ru	diss.rsl.ru

### 7.2.3 Информационно-справочные системы

№ п/п	Наименование информационно-справочных систем	Адрес	Режим доступа
3	«Консультант Плюс»	<a href="http://consultant.ru">http://consultant.ru</a>	<a href="http://www.consultant.ru/">http://www.consultant.ru/</a>
4	«Гарант»	<a href="http://www.garant.ru/">http://www.garant.ru/</a>	<a href="http://www.garant.ru/">http://www.garant.ru/</a>

### 7.2.4 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение дисциплины

№ п/п	Наименование программного обеспечения	Описание	Реквизиты подтверждающих документов
1	Windows 7 Профессиональная (Pro)	Пользовательская операционная система	ЗАО "СофтЛайнТрейд" №2011.25486 от 28.11.2011 Неискл. право. Бессрочно
2	Office Professional Plus 2007 Windows 32 Russian DiskKit MVL CD	Пакет программных продуктов содержащий в себе необходимые офисные программы	ЗАО "СофтЛайнТрейд" №225/10 от 28.01.2010 Неискл. право. Бессрочно

3	"РУКОНТЕКСТ"	Программная система для обнаружения текстовых заимствований	"ООО Национальный цифровой ресурс "Руконт" версия для бесплатного доступа
4	Браузер Chrome	Система поиска информации в сети интернет	Свободная лицензия Неискл. право. Бессрочно
5	Браузер Firefox	Система поиска информации в сети интернет	Свободная лицензия Неискл. право. Бессрочно
6	OpenOffice	Пакет офисных приложений	Свободная лицензия Неискл. право. Бессрочно
7	LMS Moodle	ПО для эффективного онлайн-взаимодействия преподавателя и студента	Свободная лицензия Неискл. право. Бессрочно

## 8. Материально-техническое обеспечение практики

№ п/п	Разделы (этапы) практики	Требования к помещениям, в т.ч. для СРС на базе КГЭУ
1	<b>Подготовительный этап</b>	<p>Учебная аудитория (учебная лаборатория) для проведения занятий семинарского типа</p> <p>Оснащение: доска аудиторная, экран на штативе, проектор, компьютер в комплекте с монитором (8 шт.)</p> <p>Программное обеспечение: Windows 7 Профессиональная (Pro): договор №2011.25486 от 28.11.2011, лицензиар – ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии – неискл. право, срок действия лицензии – бессрочно; Office Standard 2007 Russian OLP NL AcademicEdition+: договор №21/2010 от 04.05.2010, лицензиар - ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии – бессрочно.</p>
		<p>Помещение для проведения самостоятельной работы студента</p> <p>Оснащение: моноблок (30 шт.), система видеонаблюдения (6 видеокамер), проектор, экран, доска магнитно-маркерная</p>
		<p>Программное обеспечение:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Windows 10: договор № Tr096148 от 29.09.2020, лицензиар - ООО "Софтлайн трейд", тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - до 14.09.2021</li> <li>OfficeStandard 2007 Russian OLP NL AcademicEdition+: договор №21/2010 от 04.05.2010, лицензиар - ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</li> <li>Браузер Chrome, свободная лицензия, тип (вид) лицензии – неискл.право, срок действия лицензии – бессрочно.</li> <li>LMS Moodle, свободная лицензия, тип (вид) лицензии – неискл.право, срок действия лицензии - бессрочно.</li> </ol> <p>Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования</p>

		<p>Оснащение: комплект оборудования для диагностики оргтехники и медиатехники, комплект оборудования и инструмента для ремонта оргтехники и медиатехники, комплектующие для ремонта, комплект электроинструмента для проведения монтажных работ.</p>
2	Рабочий этап	<p>Учебная аудитория (учебная лаборатория) для проведения занятий семинарского типа</p> <p>Оснащение: доска аудиторная, экран на штативе, проектор, компьютер в комплекте с монитором (8 шт.)</p> <p>Программное обеспечение: Windows 7 Профессиональная (Pro): договор №2011.25486 от 28.11.2011, лицензиар – ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии – неискл. право, срок действия лицензии – бессрочно; Office Standard 2007 Russian OLP NL AcademicEdition+: договор №21/2010 от 04.05.2010, лицензиар - ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии – бессрочно.</p>
		<p>Помещение (лаборатория информационных систем управления предприятием) для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации</p> <p>Оснащение: моноблок (15 шт.), проектор, экран.</p> <p>Программное обеспечение:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Операционная система Windows 7 Профессиональная (сертифицированная ФСТЭК): №ПО-ЛИЦ 0000/2014 от 27.05.2014, лицензиар - ЗАО "ТаксНет-Сервис", тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</li> <li>2. OfficeProfessionalPlus 2007 Windous32 RussianDiskKit MVL CD: договор №225/10 от 28.01.2010, лицензиар - ЗАО "СофтЛайнТрейд", тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</li> </ol>
		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Браузер Chrome. Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</li> <li>4. LMS Moodle. Свободная лицензия, тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</li> <li>5. ПК Гранд-Смета, версия "STUDENT": договор 7Кзн0000000430с от 27.07.2020, лицензиар -Гранд-смета Казань, тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</li> <li>6. DaVinciResolve. Свободная лицензия, тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</li> <li>7. GIMP. Свободная лицензия, тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</li> </ol> <p>Помещение для проведения самостоятельной работы студента</p> <p>Оснащение: моноблок (30 шт.), системавиденаблюдения (6</p>

		<p>видеокамер), проектор, экран, доска магнитно-маркерная</p> <p>Программное обеспечение:  1. Windows 10: договор № Tr096148 от 29.09.2020, лицензиар - ООО "Софтлайн трейд", тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - до 14.09.2021  2. OfficeStandard 2007 Russian OLP NL AcademicEdition+: договор №21/2010 от 04.05.2010, лицензиар - ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно  3. Браузер Chrome, свободная лицензия, тип (вид) лицензии – неискл.право, срок действия лицензии – бессрочно.  4. LMS Moodle, свободная лицензия, тип (вид) лицензии – неискл.право, срок действия лицензии - бессрочно.</p> <p>Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования</p> <p>Оснащение: комплект оборудования для диагностики оргтехники и медиатехники, комплект оборудования и инструмента для ремонта оргтехники и медиатехники, комплектующие для ремонта, комплект электроинструмента для проведения монтажных работ.</p>
3	<b>Отчетный этап</b>	<p>Учебная аудитория (учебная лаборатория) для проведения занятий семинарского типа</p> <p>Оснащение: доска аудиторная, экран на штативе, проектор, компьютер в комплекте с монитором (8 шт.)</p> <p>Программное обеспечение: Windows 7 Профессиональная (Pro): договор №2011.25486 от 28.11.2011, лицензиар – ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии – неискл. право, срок действия лицензии – бессрочно; Office Standard 2007 Russian OLP NL AcademicEdition+: договор</p>
		<p>№21/2010 от 04.05.2010, лицензиар - ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии – бессрочно.</p> <p>Помещение (лаборатория информационных систем управления предприятием) для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации</p> <p>Оснащение: моноблок (15 шт.), проектор, экран.</p> <p>Программное обеспечение:  1. Операционная система Windows 7 Профессиональная (сертифицированная ФСТЭК): №ПО-ЛИЦ 0000/2014 от 27.05.2014, лицензиар - ЗАО "ТаксНет-Сервис", тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно  2. OfficeProfessionalPlus 2007 Windows32 RussianDiskKit MVL CD: договор №225/10 от 28.01.2010, лицензиар - ЗАО "СофтЛайнТрейд", тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия</p>

		<p>лицензии - бессрочно</p> <p>3. Браузер Chrome. Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</p> <p>4. LMS Moodle. Свободная лицензия, тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</p> <p>5. ПК Гранд-Смета, версия "STUDENT": договор 7Кзн0000000430с от 27.07.2020, лицензиар -Гранд-смета Казань, тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</p> <p>6. DaVinciResolve. Свободная лицензия, тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</p> <p>7. GIMP. Свободная лицензия, тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</p>
		<p>Помещение для проведения самостоятельной работы студента</p> <p>Оснащение: моноблок (30 шт.), система видеонаблюдения (6 видеокамер), проектор, экран, доска магнитно-маркерная</p> <p>Программное обеспечение:</p> <p>1. Windows 10: договор № Tr096148 от 29.09.2020, лицензиар - ООО "Софтлайн трейд", тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - до 14.09.2021</p> <p>2. Office Standard 2007 Russian OLP NL AcademicEdition+: договор №21/2010 от 04.05.2010, лицензиар - ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</p> <p>3. Браузер Chrome, свободная лицензия, тип (вид) лицензии – неискл.право, срок действия лицензии – бессрочно.</p> <p>4. LMS Moodle, свободная лицензия, тип (вид) лицензии – неискл.право, срок действия лицензии - бессрочно.</p>
		<p>Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования</p> <p>Оснащение: комплект оборудования для диагностики оргтехники и медиатехники, комплект оборудования и инструмента для ремонта оргтехники и медиатехники, комплектующие для ремонта, комплект электроинструмента для проведения монтажных работ.</p>
		<p>Помещение (лаборатория информационных систем управления предприятием) для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации</p> <p>Оснащение: моноблок (15 шт.), проектор, экран.</p> <p>Программное обеспечение:</p> <p>1. Операционная система Windows 7 Профессиональная (сертифицированная ФСТЭК): №ПО-ЛИЦ 0000/2014 от</p>

4	<b>Промежуточная аттестация</b>	<p>27.05.2014, лицензиар - ЗАО "ТаксНет-Сервис", тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</p> <p>2. OfficeProfessionalPlus 2007 Windows32 RussianDiskKit MVL CD: договор №225/10 от 28.01.2010, лицензиар - ЗАО "СофтЛайнТрейд", тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</p> <p>3. Браузер Chrome. Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</p> <p>4. LMS Moodle. Свободная лицензия, тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</p>
---	---------------------------------	---

	<p>5. ПК Гранд-Смета, версия "STUDENT": договор 7Кзн0000000430с от 27.07.2020, лицензиар -Гранд-смета Казань, тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</p> <p>6. DaVinciResolve. Свободная лицензия, тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</p> <p>7. GIMP. Свободная лицензия, тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</p>
	<p>Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования</p> <p>Оснащение: комплект оборудования для диагностики оргтехники и медиатехники, комплект оборудования и инструмента для ремонта оргтехники и медиатехники, комплектующие для ремонта, комплект электроинструмента для проведения монтажных работ.</p>

№ п/п	Разделы (этапы) практики	Требования к помещениям, в т.ч. для СРС на базе профильных предприятий
1	<b>Подготовительный этап</b>	<p>1. Помещения, предназначенные для размещения рабочих мест, оснащенных персональными компьютерами, следует оснащать солнцезащитными устройствами (жалюзи, шторы и пр.) Все помещения с персональными компьютерами должны иметь естественное и искусственное освещение.</p> <p>2. Рабочее место должно быть оборудовано с соблюдением всех правил техники безопасности и соответствовать нормам охраны труда, должно включать: рабочий стол, стул (кресло) с регулируемой высотой сиденья, должно быть обеспечено персональным компьютером с выходом в Интернет и необходимым программным обеспечением.</p>
2	<b>Рабочий этап</b>	
3	<b>Отчетный этап</b>	

### **9. Условия проведения практики для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов**

Практика для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и инвалидов проводится с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья.

Выбор мест прохождения практики осуществляется с учетом состояния их здоровья и требований доступности. При определении мест практики для лиц с ОВЗ и инвалидов учитываются рекомендации медико-социальной экспертизы, отраженные в индивидуальной программе реабилитации инвалида, относительно рекомендованных условий и видов труда. При необходимости для прохождения практики создаются специальные рабочие места в соответствии с характером нарушений, а также с учётом профессионального вида деятельности и характера труда, выполняемых

студентом-инвалидом трудовых функций.

Видами проведения практики для лиц с ОВЗ и инвалидов являются:

- работа в библиотеке по составлению каталога литературных источников для изучения вопросов, включенных в программу практики;

- работа в лабораториях и центрах при выпускающей / базовой кафедре;

- проработка вопросов, предусмотренных программой практики, сравнительный анализ изученного материала, формирование выводов и предложений;

- подготовка по результатам практики материала для выступления на научно-практической конференции и статьи в сборник трудов;

- участие в международных и российских конференциях;

- консультирование у руководителя практики по интересующим вопросам, связанным с прохождением практики;

- подготовка и защита отчета по практике.



К Г Э У

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ» (ФГБОУ ВО «КГЭУ»)

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ  
ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ**  
(практики по получению первичных профессиональных  
умений и опыта профессиональной деятельности)

Направление

подготовки

38.04.02 «Менеджмент»

(Код и наименование направления подготовки)

Направленность

Media project production and game design /

Продюсирование медиапроектов и гейм-дизайн

Квалификация

магистр

г. Казань, 2026

Оценочные материалы по производственной практике - комплект контрольно-измерительных материалов, предназначенных для оценивания результатов обучения на соответствие индикаторам достижения компетенций:

УК-3 Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели

УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки

ОПК-3 Способен самостоятельно принимать обоснованные организационно-управленческие решения, оценивать их операционную и организационную эффективность, социальную значимость, обеспечивать их реализацию в условиях сложной (в том числе кросс-культурной) и динамичной среды

ОПК-4 Способен руководить проектной и процессной деятельностью в организации с использованием современных практик управления, лидерских и коммуникативных навыков, выявлять и оценивать новые рыночные возможности, разрабатывать стратегии создания и развития инновационных направлений деятельности и соответствующие им бизнес-модели организаций

ОПК-5 Способен обобщать и критически оценивать научные исследования в менеджменте и смежных областях, выполнять научно-исследовательские проекты.

Текущий контроль успеваемости осуществляется в течение периода прохождения практики, включает устный опрос по отчету.

Промежуточная аттестация по практике осуществляется в форме зачета, который проводится в форме публичной защиты результатов практики. Магистр представляет презентацию полученных в ходе проведения производственной практики и представленных в отчете результатов практики, а также отвечает на вопросы членов комиссии. Итоговой оценкой по практике является оценка, выставленная во время промежуточной аттестации обучающегося с учетом результатов текущего контроля успеваемости, отзыва с оценкой результатов деятельности обучающегося, представленного руководителем практики по месту ее прохождения.

Оценочные материалы включают задания для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся, разработанные в соответствии с рабочей программой производственной практики.

## 1. Технологическая карта

### Семестр 3

Номер раздела (этапа) практики	Содержание практики	Наименование оценочного средства	Запланированные результаты прохождения практики	Уровень освоения практики, баллы			
				неуд-но	удов-но	хорошо	отлично
				не зачтено			зачтено
				низкий	ниже среднего	средний	высокий
Текущий контроль успеваемости							

1.1.	Организационный семинар	Устный опрос	УК-3 УК-6	менее 3	3-4	4-6	7-10
1.2.	Инструктаж, оформление документов для прохождения практики.						
2.1.	Знакомство с местом прохождения практики	Устный опрос	УК-3 ОПК-3 ОПК-4	менее 16	16-20	20-26	26-30
2.2.	Выполнение индивидуального задания по практике						
3.1.	Подготовка отчетной документации и по итогам практики	Устный опрос по отчету	УК-6 ОПК-3 ОПК-5	менее 15	16 - 17	18 - 21	21-20
<b>Всего баллов</b>				<b>0-34</b>	<b>35-41</b>	<b>42-53</b>	<b>54-60</b>
<b>Промежуточная аттестация</b>							
	Подготовка к зачету с оценкой	Защита отчета в устной форме. Устный опрос по отчету	УК-3 УК-6 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-5	0-20	20-28	28-31	31-40
<b>Итого баллов</b>				<b>0-54</b>	<b>55-69</b>	<b>70-84</b>	<b>85-100</b>

#### Семестр 4

Номер раздела (этапа) практики	Содержание практики	Наименование оценочного средства	Запланированные результаты прохождения практики	Уровень освоения практики, баллы			
				неуд-но	удов-но	хорошо	отлично
				не зачтено			зачтено
				низкий	ниже среднего	средний	высокий
<b>Текущий контроль успеваемости</b>							
1.1.	Организационный семинар. Инструктаж	Устный опрос	УК-3 УК-6	менее 3	3-4	4-6	7-10
2.1.	Выполнение индивидуального задания	Устный опрос	УК-3 ОПК-3 ОПК-4	менее 16	16-20	20-26	26-30

	по практике						
3.1.	Подготовка отчетной документации и по итогам практики	Устный опрос по отчету	УК-6 ОПК-3 ОПК-5	менее 15	16 - 17	18 - 21	21-20
Всего баллов				0-34	35-41	42-53	54-60
Промежуточная аттестация							
	Подготовка к зачету с оценкой	Защита отчета в устной форме. Устный опрос по отчету	УК-3 УК-6 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-5	0-20	20-28	28-31	31-40
<b>Итого баллов</b>				<b>0-54</b>	<b>55-69</b>	<b>70-84</b>	<b>85-100</b>

## 1. Оценочные материалы текущего контроля успеваемости

Наименование оценочного средства	Проверяемые компетенции	Примерные вопросы, вынесенные на собеседование	Максимальное количество баллов за этап
<p><b>Подготовительный этап</b> Устный опрос</p>	<p>УК-3 УК-6</p>	<p>1. Какие меры техники безопасности важны при работе в геймстудии и как они связаны с ролями в команде?</p> <p>2. Как типовой договор регулирует ответственность руководителя практики за безопасность команды?</p> <p>3. Какие приоритеты личного роста вы определили для себя на этапе оформления индивидуального задания?</p> <p>4. Какое управленческое решение по охране труда на предприятии вы считаете наиболее эффективным с социальной точки зрения?</p> <p>5. Как сформулировать цели индивидуального задания, обеспечивающие безопасную реализацию проекта?</p> <p>6. Какие коммуникативные навыки необходимы для обсуждения плана практики с руководителем в проектной деятельности?</p> <p>7. Как изучение функций подразделения помогает выявить рыночные возможности для инновационных медиапроектов?</p> <p>8. Как спланировать мини-исследование структуры подразделения геймстудии на подготовительном этапе?</p> <p>9. Какие типы руководителей команды вы выделили при изучении нормативной базы предприятия?</p> <p>10. Как самооценка поможет выбрать оптимальный порядок реализации индивидуального задания?</p>	10
		<p>1. Как взаимодействуют подразделения геймстудии в production pipeline и какие роли ключевые в команде?</p>	

<p><b>Рабочий этап</b> Устный опрос по отчету</p>	<p>УК-3 ОПК-3 ОПК-4</p>	<p>2. Какие внутренние регламенты IP-защиты влияют на организационную структуру медиакомпании?</p> <p>3. Как изучение технологического стека помогает выбрать эффективные управленческие решения?</p> <p>4. Какие KPI текущих проектов студии свидетельствуют о социальной значимости их деятельности?</p> <p>5. Как типовые задачи продюсера из интервью соотносятся с принципами командной работы?</p> <p>6. Какие вызовы в отрасли выявлены при беседе с геймдизайнером и как ими управлять?</p> <p>7. Как распределить роли команды в production pipeline инди-игры для достижения цели?</p> <p>8. Какие продюсерские навыки вы оценили после первого спринта и как их развивать?</p> <p>9. Почему выбранная структура команды для AR-проекта наиболее эффективна социально?</p> <p>10. Как руководить мини-командой при прототипировании гейм-уровня для соблюдения сроков?</p> <p>11. Какие цели и задачи спринта обеспечивают успешную реализацию индивидуального задания?</p> <p>12. Какие лидерские навыки вы применили при общении с ключевыми сотрудниками студии?</p> <p>13. Как текущие проекты студии открывают рыночные возможности для инновационных решений?</p> <p>14. Как спланировать НИР по анализу взаимодействия подразделений в геймдеве?</p> <p>15. Какие типы руководителей преобладают в изученной организационной структуре?</p> <p>16. Как самооценка после знакомства с регламентами поможет в приоритетах роста?</p> <p>17. Какие коммуникативные навыки необходимы для интервью с продюсером студии?</p> <p>18. Как стандарты качества проектов влияют на выбор управленческих решений?</p> <p>19. Какие лучшие практики из разговоров с сотрудниками применимы к вашей команде?</p> <p>20. Как анализ agile-исследований улучшит стратегию распределения задач в pipeline?</p>	<p>30</p>
<p><b>Отчетный этап</b> Устный опрос по отчету</p>	<p>УК-6 ОПК-3 ОПК-5</p>	<p>1. Какие методы обработки информации применены для анализа результатов индивидуального задания?</p> <p>2. Какие ключевые выводы сформулированы на основе исследования ролей в команде геймдев?</p> <p>3. Как оформлены результаты по структуре команды AR-проекта в отчете?</p> <p>4. Какие предложения по улучшению production pipeline включены в отчет практики?</p> <p>5. Как структурирован дневник практики с фиксацией этапов работы?</p> <p>6. Какие управленческие решения из практики оценены на социальную значимость в выводах?</p> <p>7. Как самооценка навыков руководства командой отражена в плане личного роста?</p> <p>8. Какие лидерские навыки реализованы и</p>	<p>20</p>

		<p>подтверждены в отчете о практике?</p> <p>9. Какие рекомендации по бизнес-моделям на основе рыночного анализа даны в предложениях?</p> <p>10. Как спланирована реализация НИР-проекта по итогам обработки данных практики?</p>	
Критерии оценки и шкала оценивания в баллах		<p><b>Максимальное количество баллов за ответы на 2 теоретических вопроса – 20 баллов (за каждый по 10 баллов)</b></p> <p><b>Ведение записей в дневнике практики – 20 баллов.</b></p> <p><b>Отчет по практике – 20 баллов</b></p> <p><b>Максимальное количество баллов за текущий контроль успеваемости – 60 баллов.</b></p>	

### 3. Оценочные материалы промежуточной аттестации (зачет с оценкой)

Наименование оценочного средства	Проверяемые компетенции	Отчет по практике
Защита отчета в устной форме.		<p>Защита отчета по практике является итоговой формой оценки знаний обучающихся, приобретенных в течение прохождения практики. Защита проводится в устной форме.</p>
Критерии оценки и шкала оценивания в баллах	<p>УК-3</p> <p>УК-6</p> <p>ОПК-3</p> <p>ОПК-4</p> <p>ОПК-5</p>	<p>1. Знание материала</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- содержание материала раскрыто в полном объеме – 4 балла;</li> <li>- содержание материала раскрыто неполно, показано общее понимание индивидуального задания – 2 балла;</li> <li>- не раскрыто основное содержание индивидуального задания – 0 баллов;</li> </ul> <p>2. Последовательность изложения</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- содержание материала раскрыто последовательно, достаточно хорошо продумано – 4 балла;</li> <li>- последовательность изложения материала недостаточно продумана – 2 балла;</li> <li>- путаница в изложении материала – 0 баллов;</li> </ul> <p>3. Владение речью и терминологией</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- материал изложен грамотным языком, с точным использованием терминологии – 4 балла;</li> <li>- в изложении материала имелись затруднения и допущены ошибки в определении понятий и в использовании терминологии – 2 балла;</li> <li>- допущены ошибки в определении понятий – 0 баллов;</li> </ul> <p>4. Применение конкретных примеров</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- показано умение иллюстрировать материал конкретными примерами - 4 балла;</li> <li>- приведение примеров вызывает затруднение – 2 балла;</li> <li>- неумение приводить примеры при объяснении материала – 0 баллов;</li> </ul> <p>5. Уровень теоретического анализа</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-показано умение делать обобщение, выводы, сравнение – 4 балла;</li> <li>-обобщение, выводы, сравнение делаются с помощью преподавателя – 2 балла;</li> </ul>

		-полное неумение делать обобщение, выводы, сравнения – 0 баллов; <b>Количество баллов: максимум – 20</b>
Наименование оценочного средства	Проверяемые компетенции	Примерные вопросы, вынесенные на собеседование (устный опрос)
Устный опрос	УК-3 УК-6 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Какие роли команды выявлены в production pipeline инди-игры и как они взаимодействуют?</li> <li>2. Какие продюсерские навыки оценены после анализа первого спринта проекта?</li> <li>3. Почему выбрана оптимальная структура команды для AR-медиапроекта и ее социальная эффективность?</li> <li>4. Как руководили мини-командой при прототипировании гейм-уровня и какая стратегия разработана?</li> <li>5. Какие выводы сделаны из анализа научных исследований по agile в геймдеве для текущего проекта?</li> <li>6. Какие приоритеты личного роста определены после фидбека команды разработчиков?</li> <li>7. Какова организационная эффективность Scrum в кросс-культурной геймстудии?</li> <li>8. Какая бизнес-модель монетизации мобильной игры разработана на основе рыночного анализа?</li> <li>9. Как организована командная работа по A/B-тестированию игровых механик?</li> <li>10. Какие ошибки в управлении дедлайнами медиапроекта выявлены и каков план корректировки?</li> <li>11. Какие управленческие решения выбраны для оптимизации asset pipeline и их социальная оценка?</li> <li>12. Как реализовано лидерство в проектной команде по VR-контенту с коммуникативной стратегией?</li> <li>13. Какие результаты критической оценки исследований по UX в нарративных играх?</li> <li>14. Какая командная стратегия сформулирована для запуска Steam-релиза инди-проекта?</li> <li>15. Какая стратегия инноваций в гейм-дизайне разработана на основе самооценки компетенций?</li> <li>16. Почему выбран Jira как инструмент командного управления в студии?</li> <li>17. Как спланирован НИР-проект по анализу retention в free-to-play играх?</li> <li>18. Как руководили процессом фидбека команды для улучшения прототипа?</li> <li>19. Какие рыночные возможности оценены для</li> </ol>

NFT-интеграции в медиапроекты?

20. Какие лидерские навыки самооценены после модерации командного мозгового штурма?
21. Какие организационные решения выработаны для удаленной геймдев-команды?
22. Какая бизнес-модель кроссплатформенной игры разработана с инновационными механиками?
23. Как организована и руководима команда по локализации игры для азиатского рынка?
24. Какие выводы из критического обзора литературы по лидерству в креативных индустриях?
25. Какие приоритеты развития определены на основе анализа портфолио проектов?
26. Как спланирована стратегическая командная работа над обновлением live-service игры?
27. Какова социальная значимость open-source подходов в геймдеве?
28. Как реализовано лидерство в экспериментальном медиапроекте с командой?
29. Какие результаты обобщения исследований по burnout в командах гейм-разработки?
30. Каков план профессионального роста продюсера на год?

		<p>При выставлении баллов за ответы на вопросы учитываются следующие критерии:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Владение методами и технологиями, запланированными в рабочей программе дисциплины</li> <li>2. Владение специальными терминами и использование их при ответе.</li> <li>3. Умение объяснять, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы</li> <li>4. Логичность и последовательность ответа</li> </ol> <p>От 9 до 10 баллов оценивается ответ, который показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа.</p> <p>От 6 до 8 баллов оценивается ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и</p>
		<p>последовательность ответа. Однако допускается одна – две неточности в ответе.</p> <p>От 3 до 5 баллов оценивается ответ, свидетельствующий, в основном, о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа.</p> <p>Менее 3 баллов оценивается ответ, обнаруживающий не знание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнание основных вопросов теории; несформированными навыками анализа явлений, процессов, неумением давать аргументированные ответы и приводить примеры; слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности ответа. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа.</p> <p><b>Максимальное количество баллов за ответы на теоретические вопросы – 20 баллов (за каждый вопрос по 10 баллов).</b></p>