

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»
(КГУ)

**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

ОСНОВЫ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

**Составлен в соответствии с учебным планом КГУ
по программе подготовки специалистов среднего звена**

**по специальности
09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной
и виртуальной реальности**

Квалификация: разработчик компьютерных игр, дополненной
и виртуальной реальности

Форма обучения очная

**Кострома
2025**

Разработал: Борисов А.С., и.о. директора Института «Высшая ИТ-школа»

УТВЕРЖДЕНО:

На заседании кафедры Прикладной математики и информатики, протокол № 3 от 17.12.2024 г.

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

1.1. Компетенции и индикаторы формируемые в процессе изучения дисциплины

Код компетенции	Содержание компетенции	Знания, умения (индикаторы компетенции)
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	Знания: 31) актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; 32) основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; 33) алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; 34) методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; 35) порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности. Умения: У1) распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; У2) анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; У3) определять этапы решения задачи; У4) выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; У5) составлять план действия; определять необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; У6) реализовывать составленный план; У7) оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	Знания: 31) номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; 32) приемы структурирования информации; 33) формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации; 34) порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности, в том числе с использованием цифровых средств.

		Умения: У1) определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; У2) планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; У3) выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; У4) оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; У5) использовать современное программное обеспечение; использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	Знания: 31) особенности социального и культурного контекста; 32) правила оформления документов и построения устных сообщений. Умения: У1) грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе

1.2. Шкала оценивания сформированности компетенций

При оценивании сформированности компетенций по дисциплине «Основы предпринимательской деятельности» используется 4-балльная шкала. Шкала соотносится с целями дисциплины и предполагаемыми результатами ее освоения.

Оценка «отлично» ставится, если обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний, умений, навыков, приведенным в таблицах показателям, оперирует приобретенными знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающийся демонстрирует соответствие знаний, умений, навыков, приведенным в таблицах показателям: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний, умений, навыков, приведенным в таблицах показателям: в ходе контрольных мероприятий обучающийся показывает владение менее 50% приведенных показателей, допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие знаний, умений, навыков по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающийся демонстрирует полное отсутствие или явную недостаточность (менее 25%) знаний, умений, навыков в соответствии с приведенными показателями.

2. КОМПЛЕКТ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (примерный)

2.1. Вопросы по темам/разделам дисциплины (примерные)

Контролируемый раздел и тема дисциплины	Код контрол лируемой компете нции	Код индикатор а компетенц ии	Примерный перечень вопросов/заданий для проверки сформированности индикаторов компетенций	Оценка уровня сформированности индикаторов
Раздел 1. Тема 1.1. Предпринимательск ая деятельность	ОК 01	31, У1, У3	1. Укажите статьи Конституции РФ, регулирующие право на предпринимательскую деятельность. 2. Распределите этапы регулирования предпринимательской деятельности в логической последовательности.	Высокий — четкие и аргументированные ответы; Средний — ответы с небольшими ошибками или пробелами; Низкий — ответы поверхностные, с существенными ошибками.
Раздел 1. Тема 1.2. Правовое положение субъектов предпринимательск ой деятельности	ОК 01	32, У4	1. Перечислите основные документы, необходимые для регистрации индивидуального предпринимателя. 2. Проанализируйте преимущества и недостатки малого предпринимательства.	Высокий — полный и точный анализ; Средний — анализ с пробелами или без примеров; Низкий — недостаточно полный или неверный анализ.
Раздел 1. Тема 1.3. Сделки в предпринимательск ой деятельности	ОК 02	33, У4, У5	1. Приведите примеры недействительных сделок. 2. Используя текст ГК РФ, объясните последствия признания сделки недействительной.	Высокий — точные примеры и обоснования; Средний — верные, но не полные примеры; Низкий — ошибки в выборе примеров или их отсутствии.
Раздел 2. Тема 2.1. Основное вещное право	ОК 01	34, У3, У7	1. Расскажите о способах приобретения права собственности на недвижимость. 2. Оцените последствия	Высокий — аргументированные выводы; Средний — частично верные выводы; Низкий — слабое или

			утраты права собственности для предпринимательской деятельности.	неверное понимание темы.
Раздел 3. Тема 3.1. Правовое положение гражданско-правового договора	ОК 02	33, У4, У6	1. Составьте схему структуры гражданско-правового договора. 2. Объясните процедуру заключения договора на торгах.	Высокий — схема логична и обоснована; Средний — схема с недочетами; Низкий — схема неполная или неверная.
Раздел 3. Тема 3.2. Гражданско-правовая ответственность	ОК 05	32, У1, У5	1. Подготовьте письменный отчет о формах гражданско-правовой ответственности. 2. Презентуйте примеры из судебной практики по применению гражданско-правовой ответственности.	Высокий — полный и структурированный отчет; Средний — отчет с незначительными упущениями; Низкий — отчет поверхностный, с ошибками.
Раздел 3. Тема 3.3. Расчетные и кредитные обязательства	ОК 01	35, У4, У7	1. Опишите порядок заключения кредитного договора для малого бизнеса. 2. Разработайте рекомендации по выбору условий кредитования для предпринимателей.	Высокий — четкие рекомендации; Средний — рекомендации с пробелами; Низкий — ошибки в рекомендациях или их отсутствие.
Раздел 4. Тема 4.1. Защита прав и законных интересов предпринимателей	ОК 02	34, У3, У5	1. Подготовьте алгоритм действий при подаче иска в арбитражный суд. 2. Перечислите необходимые документы для апелляции.	Высокий — логичный и полный алгоритм; Средний — алгоритм с недочетами; Низкий — алгоритм поверхностный или неверный.

2.2. Вопросы и задания к зачету

1. Основы предпринимательства:

- Что такое предпринимательство? Каковы его цели и функции?
- Кто такой предприниматель? Какими качествами должен обладать успешный

предприниматель?

- Какие основные формы предпринимательской деятельности вы знаете?

(индивидуальный предприниматель, ООО, АО)

- Какие факторы влияют на успех предпринимательской деятельности?
- Что такое бизнес-идея? Как ее генерировать и оценивать?
- Что такое бизнес-план? Для чего он нужен?

2. Маркетинг в сфере разработки игр и приложений:

- Что такое маркетинг? Какие основные функции он выполняет?
- Какие виды маркетинга вы знаете? (онлайн-маркетинг, оффлайн-маркетинг, контент-

маркетинг)

- Что такое целевая аудитория? Как ее определить?
- Как продвигать игру или приложение? (социальные сети, блоги, реклама, выставки)
- Что такое брендинг?
- Как анализировать рынок игр и приложений?

3. Финансы в предпринимательстве:

• Какие источники финансирования бизнеса вы знаете? (собственные средства, кредиты, инвестиции)

- Что такое стартовый капитал? Как его рассчитать?
- Что такое доходы и расходы? Как они влияют на прибыль?
- Как управлять финансами в малом бизнесе?
- Что такое себестоимость?

4. Организация бизнеса в сфере разработки игр:

• Какие основные этапы запуска бизнеса в сфере разработки игр?

• Как сформировать команду разработчиков?

• Какие правовые аспекты необходимо учитывать при разработке и распространении игр? (авторское право, лицензирование)

- Какие особенности работы с фрилансерами и удаленными сотрудниками?

5. Управление рисками:

• Что такое риск в предпринимательстве?

• Какие виды рисков существуют в сфере разработки игр? (финансовые, технические, маркетинговые)

- Как управлять рисками?

6. Особенности предпринимательства в ИТ-отрасли:

• Какие особенности развития ИТ-бизнеса вы знаете? (инновационность, высокая скорость развития)

- Какие тренды в сфере разработки игр и иммерсивных приложений вы знаете?
- Какие технологические новинки могут использоваться в разработке игр?

Примерные задания для практического блока:

1. Анализ бизнес-идеи:

- Опишите бизнес-идею для разработки игры или иммерсивного приложения.
- Оцените потенциальную прибыльность этой идеи.
- Определите целевую аудиторию для этой игры.

2. Разработка бизнес-плана (фрагмент):

- Разработайте фрагмент бизнес-плана для стартапа по разработке игры, включая описание продукта, анализ рынка, оценку затрат и доходов.

3. Оценка рынка:

- Проведите анализ рынка для выбранного жанра игр.
- Определите конкурентов на этом рынке.

4. Маркетинговая стратегия:

- Разработайте маркетинговую стратегию для продвижения игры, включая выбор каналов продвижения и рекламные материалы.

5. Расчет бюджета:

- Рассчитайте стартовый капитал, необходимый для разработки игры.
- Составьте бюджет на разработку игры на определенный период.

6. Анализ рисков:

- Определите основные риски, связанные с разработкой выбранной игры.
- Предложите меры по снижению этих рисков.