

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Косенок Сергей Михайлович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 11.06.2026 11:06:31  
Уникальный программный ключ:  
e3a68f3eaa1e12674b54f4998099d346bf16f876

**Оценочные материалы промежуточной аттестации**

**Основы проектной деятельности, 4 семестр**

Код, направление подготовки	<b>45.03.01 «Лингвистика»</b>
Направленность (профиль)	<b>Теория и методика преподавания иностранных языков и культур</b>
Форма обучения	<b>очная</b>
Кафедра-разработчик	<b>Лингвистики и переводоведения</b>
Выпускающая кафедра	<b>Лингвистики и переводоведения</b>

**Практическая часть курса Основы проектной деятельности Создание студенческих проектных команд на платформе «АИС студент СурГУ»**

Какие действия необходимы для подачи проекта:

1. Заполнение формы на платформе АИС студент СурГУ
2. Для привлечения внимания студентов к проекту можно записать презентацию проекта или принять участия в проектом семинаре на этапе инициации проектов
3. При наборе участников в проект Вы получаете право:
  - одобрять или отклонять участников, подавших заявку;
  - следить за ходом реализации проекта на доске задач;
  - принимать участие в обсуждении через чат команды на платформе АИС студент СурГУ.
4. Необходимо договориться с участниками команды о канале коммуникации и периодичности встреч
5. Требование к студенческому проекту

**Требования к проектной проблеме**

- проблема существует в определенной социальной реальности
- проблема обладает субъектностью и имеет конкретные заинтересованные в решении стороны

**Требования к проектному решению**

- решение обладает уникальностью
- Решение соответствует требованию заинтересованных сторон

**Требования к проектной работе**

- работа реализуется в условиях ограничений (время, ресурсы)
- работа реализуется в условиях командной работы

6. Завершение курса Основы проектной деятельности - Конкурс проектов СурГУ

**Задание для контрольной работы – выполняется на АИС Студент СурГУ**

Выполнение задания по заполнению шаблона паспорта проекта и подготовки презентации по паспорту проекта.

**Примеры заполнения шаблона «Образ продукта»**

<b>Проект:</b> Face 4D reconstruction		<b>Дата составления:</b> 03.02.2019	
<b>Продукт проекта:</b> Face 4D reconstruction в оболочке мобильного приложения на платформе Android			
<b>Цель проекта:</b> Выпустить сервис на платформе Android с протестированным функционалом к 01 июня 2019, позволяющий подбирать прически для 3D модели любой головы.			
<b>Целевая аудитория</b>	<b>Польза</b>	<b>Характеристика</b>	<b>Аналоги</b>
1. Стилисты, парикмахеры и барберы, подбирающие образ своему клиенту. 2. Желающие посмотреть собственную голову в 3D с различными прическами.	Продукт разрабатывается для того, чтоб решить проблему подбора прически (бороды) для конкретной формы головы. Польза продукта для целевой аудитории: 1. Возможность визуально представить различные прически для собственной головы и выбрать подходящую, не прибегая к ножницам. 2. Облегчение взаимодействия с клиентами в процессе	1. Сканирование головы с минимальной погрешностью и высокой скоростью рендеринга изображения. 2. Наличие галереи различных причесок и образов, которые могут накладываться на конкретную 3D модель 3. Удобный и понятный интерфейс 4. ...	Приложения: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Glasses.com создает 3D модель лица для виртуальной примерки очков;</li> <li>• ShowMore – универсальная 3D примерочная, которая позволяет размещать виртуальные предметы в пространстве;</li> <li>• ...</li> </ul> Устройство Sony Xperia Z2 (и выше) с

	подбора прически. 3. ...		возможностью создания 3d моделей. Прямого аналога пока на рынке нет.
<b>Срок проекта:</b> 5 месяцев		<b>Бюджет проекта:</b> N тыс. руб.	

<b>Проект:</b> Разработка международного квеста для сотрудников компании Z		<b>Дата составления:</b> 30.02.2019	
<b>Продукт проекта:</b> Международный тематический квест «Лаборатория снов»			
<b>Цель проекта:</b> Провести уникальный квест на территории компании Z для иностранных и российских сотрудников, рассчитанный на 5 команд длительностью 90 минут, направленный на снятие коммуникационного барьера между сотрудниками.			
<b>Целевая аудитория</b>	<b>Польза</b>	<b>Характеристика</b>	<b>Аналоги</b>
Все русские и иностранные сотрудники компании Z, без ограничений по возрасту и должности.	Существует проблема: отсутствие коммуникации между российскими и иностранными сотрудниками.  Данный проект направлен на: - помощь в создании коммуникации между иностранными и русскими сотрудниками; - помощь иностранным сотрудникам в адаптации; - расширение знакомств.	Сюжетный квест по станциям на территории компании. Предложено не менее 10 станций, среди которых есть как подвижные игры, так и станции с викторинами. Сюжет основывается на фильме «...». Для прохождения квеста участникам будет предложено разбиться на смешанные команды. Передвижение будет осуществляться по карте. ...	<b>Аналоги в компании:</b> <i>1. Посвящение сотрудников.</i> Ежегодный квест для сотрудников, проводимый после прохождения адаптации. Преимущества: - материальные ресурсы, поддержка - разнообразие станций, ... Недостатки: - квест подготовлен только для русскоязычных сотрудников. <i>2....</i> <b>Аналоги вне компании:</b> <i>1. Квеструмы.</i> Преимущества: - качественно проработанный сюжет, - многообразие типов загадок, ... Недостатки: - прохождение одновременно не более 1-2 команд, - нет учета особенностей работы компании Z, ... <i>2. ....</i>
<b>Срок проекта:</b> 2 месяца		<b>Бюджет проекта:</b> X тыс. руб.	

#### Задание на зачет:

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

**Критерии оценки проекта на конкурсе определяются Положением о конкурсе.**