

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Степанов Максим Сергеевич

Должность: Проректор по образовательной и научно-исследовательской деятельности

Дата подписания: 01.10.2026 14:37:40

Уникальный программный ключ:

ас103ес627087а9е59е034д124а15ф779f2с5а5е

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«Московская государственная академия физической культуры»

Кафедра Экономики, управления и права

СОГЛАСОВАНО

Начальник Учебно-

методического управления

канд. биол. наук, доцент И.В. Осадченко

«23» июня 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО

Проректор по образовательной и научно-

исследовательской деятельности

канд. филол. наук, доцент М.С. Степанов

«23» июня 2026 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«УПРАВЛЕНИЕ И РАЗВИТИЕ ФИДЖИТАЛ И КИБЕРСПОРТА»

Б1.В.03

Направление подготовки

49.03.01 ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА

Профиль обучения:

«Управление в фиджитал и киберспорте»

Квалификация выпускника

бакалавр

Форма обучения

Очная

СОГЛАСОВАНО

И.о. декана факультета

физической культуры

канд. пед. наук.

/О.В.Марандыкина/

«17» июня 2026 г.

Программа рассмотрена и
одобрена на заседании кафедры

(протокол № 11,

«29» апреля 2026г.)

Заведующий кафедрой,

Экономики, управления и права

/И.Л.Димитров/

«29» апреля 2026 г..

Рабочая программа разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 49.03.01 «Физическая культура», утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации N 940 от 19 сентября 2017 года (ред. от 08.02.2021) (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 16 октября 2017 г., регистрационный номер N 48566) с учетом изменений и дополнений, внесенных приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации N 83 от 8 февраля 2021 года «О внесении изменений в федеральные государственные образовательные стандарты высшего образования - бакалавриат по направлениям подготовки» (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 12 марта 2021 г., регистрационный N 62739).

Составитель рабочей программы:

Зайцев А.О., старший преподаватель
кафедры экономики, управления и права
ФГБОУ ВО МГАФК

Рецензенты:

Димитров И.Л., канд. экон. наук., доцент,
Заведующий кафедрой экономики, управления и права
ФГБОУ ВО МГАФК

Митрохина Е. Ю., канд. социол. наук
доцент, заведующая кафедрой философии и истории
ФГБОУ ВО МГАФК

Ссылки на используемые в разработке программы практики профессиональные стандарты (в соответствии с ФГОС ВО 49.03.01):

Код ПС	Профессиональный стандарт	Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ	Аббрев. исп. в РПД
05 Физическая культура и спорт			
05.008	"Руководитель организации (подразделения организации), осуществляющей деятельность в области физической культуры и спорта"	Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 27 апреля 2023 года N 363н (Зарегистрирован в Министерстве юстиции Российской Федерации 29 мая 2023 года, регистрационный N 73527)	Р

1. Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций:

УК-1 - Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

УК-2 - Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.

ОПК-15 - Способен проводить материально-техническое оснащение занятий, соревнований, спортивно-массовых мероприятий.

ОПК-16 - Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ:

Формируемые компетенции	Соотнесенные профессиональные стандарты	ЗУНы
УК–1	<u>Р 05.008</u>	Знания: - основных источников достоверной информации в сфере фиджитал и киберспорта. - методов критического анализа информации в сфере фиджитал и киберспорта. Умения: - критической оценки найденной информации в сфере фиджитал и киберспорта. - Структурирования и синтеза информации в сфере фиджитал и киберспорта. Навыки и/или опыт деятельности: - эффективного поиска и фильтрации информации в сфере фиджитал и киберспорта.
УК–2	<u>Р 05.008</u>	Знания: - методов целеполагания и декомпозиции целей. - Подходов к оценке ресурсов и ограничений. Умения: - оценки ресурсов и ограничений, подбирать оптимальные способы решения: выбирать между альтернативами Навыки и/или опыт деятельности: - оценки эффективности и оптимальности управленческих решений. - планирования в реальных условиях спортивной и образовательной деятельности.

ОПК-15	<u>Р 05.008</u>	Знания: -- типологии и характеристик спортивного оборудования и инвентаря для занятий фиджитал и киберспортом. - принципов организации материально-технической базы образовательной и спортивной организации в сфере фиджитал и киберспорта. Умения: - планирования материально-технического обеспечения мероприятий: рассчитывать потребность в инвентаре и оборудовании. Навыки и/или опыт деятельности: - контроля качества и состояния материально-технической базы - планирования и учёта для ведения реестра инвентаря, графиков обслуживания и отчётов по использованию
ОПК-16	<u>Р 05.008</u>	Знания: -- современных информационных технологий в фиджитал и киберспорте и основных принципов их работы. Умения: - обоснованно выбирать современные информационные технологии, ориентируясь на задачи профессиональной деятельности. Навыки и/или опыт деятельности: - применения современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы:

Дисциплина в структуре образовательной программы относится к *обязательной части образовательной программы*.

В соответствии с рабочим учебным планом дисциплина изучается в **6 семестре**. Вид промежуточной аттестации: **экзамен**.

3. Объем дисциплины и виды учебной работы:

очная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	семестр
		6
Контактная работа преподавателя с обучающимися	62	62
В том числе:		
Лекции	20	20
Семинары	40	40
Самостоятельная работа студента	100	100

Подготовка к экзамену		18	18
Консультация		2	2
Промежуточная аттестация		экзамен	
Общая трудоемкость	часы	180	180
	зачетные единицы	5	5

4. Содержание дисциплины:

№ п/п	Тема (раздел)	Содержание раздела
1	Введение в индустрию	Понятие фиджитал и киберспорта как видов спорта и как медиабизнесов. Структура индустрии. Роли и функции менеджера в фиджитал и киберспорте. Спонсорство в индустрии.
2	Управление командой	Формирование состава: скаутинг, аналитика статистики, психология команды, ролевая структура. Тренировочный процесс и инфраструктура. Бюджет и логистика команды. Взаимодействие со стейкхолдерами.
3	Организация мероприятий	Типы событий: онлайн-турниры, LAN-турниры, шоу-ма Площадка и техническая инфраструктура: сеть, серверы, задержки, стриминговые станции, зрительская зона. Судейство и регламенты. Безопасность и охрана труда.
4	Экономика и финансы	Модели монетизации: спонсорство, медиаправа, билеты, мерч, внутриигровые продажи, донаты. Бюджетирование и контроль затрат. Гранты, субсидии, корпоративные программы поддержки.
5	Аналитика в индустрии	Статистика игроков и команд, метрики трансляций. A/B-тесты промоматериалов. Основы использования Agile/Scrum, Waterfall, гибридные подходы. Trello/Asana/Jira, Google Sheets/Excel, Notion, Figma (макеты), OBS/Streamlabs.

5. Разделы дисциплины и виды учебной работы:

очная форма обучения

№ п/п	Наименование разделов дисциплины	Виды учебной работы			Всего часов
		Л	ПЗ	СРС	
1.	Введение в индустрию	4	8	20	32
2.	Управление командой	4	8	20	32
3.	Организация мероприятий	4	8	20	32
4.	Экономика и финансы	4	8	20	32
5.	Аналитика в индустрии	4	8	20	32
Итого:		20	40	100	160
Подготовка к экзамену:					18
Консультация					2
Всего:					180

6. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимый для освоения дисциплины:

6.1. Основная литература

№ п/п	Наименование	Кол-во экземпляров
----------	--------------	--------------------

		библиотека	кафедра
1.	Новокрешинов, В. В. Менеджмент физической культуры и спорта : учебное пособие / В. В. Новокрешинов. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 185 с. — ISBN 978-5-4497-3430-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/books/142080/details (дата обращения: 12.09.2026).	1	-
2.	Бгашев, М. В. Основы менеджмента : учебник для СПО / М. В. Бгашев. — Саратов : Профобразование, 2026. — 500 с. — ISBN 978-5-4488-2879-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/books/158472.html (дата обращения: 12.09.2026).	1	-

6.2. Дополнительная литература

№ п/п	Наименование	Кол-во экземпляров	
		библиотека	кафедра
1.	Чарыева, М. О. Цифровые виды спорта: ожидания, реальность и перспективы / М. О. Чарыева, В. А. Леднев, Е. Н. Скаржинская. — Москва : Университет «Синергия», 2024. — 132 с. — ISBN 978-5-4257-0631-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/books/156706/details (дата обращения: 12.09.2026).	1	-
2.	Братков, К. И. Менеджмент спортивных организаций / К. И. Братков, В. А. Гореликов. — Москва : Университет «Синергия», 2022. — 112 с. — ISBN 978-5-4257-0560-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/books/156714/details (дата обращения: 12.09.2026).	1	-

7. Перечень ресурсов информационно-коммуникационной сети «Интернет».

Информационно-справочные и поисковые системы, профессиональные базы данных:

1. Антиплагиат: российская система обнаружения текстовых заимствований <https://antiplagiat.ru/>
2. Министерство науки и высшего образования Российской Федерации <https://minobrnauki.gov.ru/>
3. Министерство спорта Российской Федерации <http://www.minsport.gov.ru/>
4. Московская государственная академия физической культуры <https://mgafk.ru/>
5. Образовательная платформа МГАФК (SAKAI) <https://edu.mgafk.ru/portal>
6. Сервис организации видеоконференцсвязи, вебинаров, онлайн-конференций, интерактивные доски МГАФК <https://vks.mgafk.ru/>
7. Федеральная служба по надзору в сфере образования и науки <http://obrnadzor.gov.ru/ru/>
8. Федеральный портал «Российское образование» <http://www.edu.ru>
9. Электронная библиотечная система ЭЛМАРК (МГАФК) <http://lib.mgafk.ru>
10. Электронно-библиотечная система Elibrary <https://elibrary.ru>

11. Электронно-библиотечная система IPRbooks <http://www.iprbookshop.ru>

12. Электронно-библиотечная система РУКОНТ <https://lib.rucont.ru>

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

8.1. Перечень специализированных аудиторий (спортивных сооружений), имеющегося оборудования и инвентаря, компьютерной техники

Наименование специальных* помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
аудитория для проведения занятий лекционного типа (лекционный зал № 1, № 2)	Электронно-интерактивная доска, мультимедийное оборудование, колонки для усиления звука, микрофоны, экран
аудитория для семинарских занятий, текущей и промежуточной аттестации (аудитории № 101, 210, 216)	мультимедийное оборудование, экран. учебная и методическая литература, демонстрационные учебно-наглядные пособия
аудитория для групповых и индивидуальных консультаций (аудитории № 101, 210, 216)	мультимедийное оборудование, экран. учебная и методическая литература, демонстрационные учебно-наглядные пособия
помещение для самостоятельной работы (аудитории № № 101, 210, 216)	компьютер с выходом в интернет, МФУ, учебно-методическая литература

8.2. Программное обеспечение:

В качестве программного обеспечения используется офисное программное обеспечение с открытым исходным кодом под общественной лицензией GYULGPL Libre Office или одна из лицензионных версий «Microsoft Office».

Для контроля знаний, обучающихся используется «Программный комплекс для автоматизации процессов контроля текущей успеваемости методом тестирования и для дистанционных технологий в обучении», разработанный ЗАО «РАМЭК-ВС».

8.3 Изучение дисциплины инвалидами и обучающимися с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья обучающихся. Для данной категории обучающихся обеспечен беспрепятственный доступ в учебные помещения Академии. Созданы следующие специальные условия:

8.3.1. для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по зрению:

- обеспечен доступ обучающихся, являющихся слепыми или слабовидящими к зданиям Академии;
- электронный видео увеличитель "ONYX Deskset HD 22 (в полной комплектации);
- портативный компьютер с вводом/выводом шрифтом Брайля и синтезатором речи;
- принтер Брайля;
- портативное устройство для чтения и увеличения.

8.3.2. для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по слуху:

- акустическая система Front Row to Go в комплекте (системы свободного звукового поля);
- «ElBrailleW14J G2;
- FM- приёмник ARC с индукционной петлей;
- FM-передатчик AMIGO T31;
- радиокласс (радиомикрофон) «Сонет-PCM» РМ- 2-1 (заушный индуктор и индукционная петля).

8.3.3. для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата:

- автоматизированное рабочее место обучающегося с нарушением ОДА и ДЦП (ауд. №№ 120, 122).

Министерство спорта Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Московская государственная академия физической культуры»

Кафедра экономики, управления и права

УТВЕРЖДЕНО
проректор по образовательной и
научно-исследовательской деятельности
канд. филол. наук, доцент М.С. Степанов

«23» июня 2026 года

**Фонд оценочных средств
по дисциплине**

**«УПРАВЛЕНИЕ И РАЗВИТИЕ ФИДЖИТАЛ И КИБЕРСПОРТА»
Б1.В.03**

**Направление подготовки
49.03.01 ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА**

**Профиль обучения:
«Управление в фиджитал и киберспорте»**

**Квалификация выпускника
бакалавр**

**Форма обучения
Очная**

Рассмотрено и одобрено на заседании кафедры
(протокол № 11 от «29» апреля 2026 г.)
зав. кафедрой Экономики,
управления и права
_____/И.Л.Димитров/
«29» апреля 2026 г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

1. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенция	Трудовые функции	ЗУНы	Индикаторы достижения
УК–1		Знания: - основных источников достоверной информации в сфере фиджитал и киберспорта. - методов критического анализа информации в сфере фиджитал и киберспорта. Умения: - критической оценки найденной информации в сфере фиджитал и киберспорта. - Структурирования и синтеза информации в сфере фиджитал и киберспорта. Навыки и/или опыт деятельности: - эффективного поиска и фильтрации информации в сфере фиджитал и киберспорта.	Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, требуемую для решения поставленной задачи; определяет пробелы в информации и проектирует процессы по их устранению.
УК–2		Знания: - методов целеполагания и декомпозиции целей. - подходов к оценке ресурсов и ограничений. Умения: - оценки ресурсов и ограничений, подбирать оптимальные способы решения: выбирать между альтернативами Навыки и/или опыт деятельности: - оценки эффективности и оптимальности управленческих решений. - планирования в реальных условиях спортивной и образовательной деятельности.	В рамках поставленных задач определяет имеющиеся ресурсы и ограничения, действующие правовые нормы
ОПК-15	<u>В/02.6</u> Управление физкультурно-	Знания: -- типологии и характеристик	Анализирует материально-техническую и

	оздоровительной, физкультурно-спортивной и воспитательной работой клуба, или организации, или общества, или объединения	спортивного оборудования и инвентаря для занятий фиджитал и киберспортом. - Принципов организации материально-технической базы образовательной и спортивной организации в сфере фиджитал и киберспорта. Умения: - планирования материально-технического обеспечения мероприятий: рассчитывать потребность в инвентаре и оборудовании. Навыки и/или опыт деятельности: - контроля качества и состояния материально-технической базы - планирования и учёта для ведения реестра инвентаря, графиков обслуживания и отчётов по использованию	финансовую сторону массовых физкультурных и спортивно-зрелищных мероприятий.
ОПК-16	<u>4/05.6</u> Управление структурным подразделением по информационному обеспечению физкультурно-оздоровительной, физкультурно-спортивной деятельности	Знания: -- современных информационных технологий в фиджитал и киберспорте и основных принципов их работы. Умения: - обоснованно выбирать современные информационные технологии, ориентируясь на задачи профессиональной деятельности. Навыки и/или опыт деятельности: - применения современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.	При решении задач профессиональной деятельности использует современные информационные технологии и понимает принципы их работы

2. Типовые контрольные задания:

2.1. *Перечень вопросов для промежуточной аттестации*

1. Сходства и различия киберспорта и фиджитал-спорта как видов спорта.
2. Структура индустрии киберспорта: ключевые участники и уровни взаимодействия.
3. Структура индустрии фиджитал-спорта: национальный и международный уровни.

4. Роль издателей игр в экосистеме киберспорта.
5. Официальное признание киберспорта и фиджитал-спорта в России: нормативная база и этапы.
6. Фиджитал и киберспорт на международном уровне.
7. Государственные и общественные структуры в сфере ФиКС.
8. Особенности формирования команд по ФиКС
9. Роль team manager в киберспортивном клубе: функции и зоны ответственности.
10. Роль директора турнира в фиджитал-спорте: функции и зоны ответственности.
11. Разделение менеджерских ролей в фиджитал-спорте: менеджер digital-этапа и менеджер physical-этапа.
12. Специфика работы менеджера на стыке цифрового и физического в фиджитал-спорте.
13. Роль LAB-менеджера в международных фиджитал-проектах: функции и задачи.
14. Реклама и бренды в сфере ФиКС
15. Форматы спортивных мероприятий в индустрии
16. Бюджет киберспортивного турнира: типовые статьи расходов и доходов.
17. Призовые фонды в киберспорте: кому принадлежат и как распределяются.
18. Оценка эффективности использования бюджета мероприятия: метрики и методы.
19. Резервирование и управление непредвиденными расходами в киберспортивных проектах.
20. Логистика киберспортивной команды на LAN-турнир: этапы планирования.
21. Визовое и документационное сопровождение киберспортивных команд при выездах.
22. Двойная логистика в фиджитал-спорте: одновременная организация digital- и physical-зон.
23. Требования к площадке для киберспортивного LAN-турнира: чек-лист.
24. Требования к фиджитал-центру: зонирование и техническое оснащение.
25. Материально-техническая база киберспорта: ПК, периферия, сеть, резервирование.
26. Технологический стек фиджитал-спорта: VR/AR, датчики, умная экипировка, симуляторы.
27. Этапы организации киберспортивного турнира: от концепции до пост-отчёта.
28. Отличия организации онлайн- и LAN-турниров в киберспорте.
29. Организация фиджитал-турнира: специфика координации двух этапов.
30. Судейство в киберспорте: роли судей, регламенты, античит.
31. Судейство в фиджитал-спорте: синхронизация кибер-судей и судей по виду спорта.
- 32.
33. Особенности судейства в сфере ФиКС
34. Обеспечение безопасности во время проведения спортивных мероприятий по ФиКС
35. Основные статьи расходов киберспортивной команды (тир-1, тир-2, тир-3).
36. Источники доходов киберспортивной команды: структура и соотношение.
37. Источники финансирования фиджитал-спорта: государственный бюджет, спонсорство, B2B.
38. Структура типового спонсорского пакета для киберспортивного турнира.
39. Оценка эффективности спонсорства в киберспорте: метрики и инструменты.
40. Категории спонсоров в российском киберспорте: периферия, банки, букмекеры, энергетики.
41. Специфика спонсорства в фиджитал-спорте: отличие от киберспорта.
42. Экономика киберспорта: размер рынка, ключевые источники дохода, проблемы монетизации.
43. Разрыв между аудиторией и доходами в киберспорте: причины и пути преодоления.
44. Франшизные модели в киберспорте (на примере League of Legends): плюсы и минусы.
45. Использование статистики для принятия управленческих решений в киберспортивном клубе.

46. Прогнозирование результатов матчей на основе статистических моделей: возможности и ограничения.

ПРИМЕРНЫЕ ТЕМЫ РЕФЕРАТОВ (ПРЕЗЕНТАЦИЙ) ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Студенты получают темы рефератов в начале изучения дисциплины в соответствии с учебным графиком. Защита рефератов осуществляется на семинарских занятиях.

- 1) Модели монетизации киберспортивного клуба: сравнение тир-1 и тир-3 команд.**
- 2) Бюджетирование киберспортивного LAN-турнира: типовые статьи и методы контроля отклонений
- 3) Франшизная модель в киберспорте: плюсы, минусы, примеры (League of Legends, Overwatch League).
- 4) Государственная поддержка киберспорта и фиджитал-спорта: программы, условия, отчётность.
- 5) Разбор грантов, субсидий, включения в ЕКП
- 6) Экономика фиджитал-центра: расчёт окупаемости, источники дохода
- 7) Организация студенческого киберспортивного турнира: этапы, риски, чек-листы
- 8) План действий при ЧП на киберспортивном турнире: эвакуация, поломка техники, конфликт.
- 9) -Карта стейкхолдеров киберспортивного мероприятия: матрица «влияние/заинтересованность» и план коммуникаций.
- 10) Структура спонсорского пакета для киберспортивного турнира и метрики эффективности.

2.3 Типовые практические задания

Задача 1. Карта стейкхолдеров турнира

Условие. Вы — менеджер регионального турнира по CS2 на 32 команды, который проходит в формате LAN в студенческом кампусе. Турнир финансируется частично за счёт гранта региональной федерации, частично — за счёт титульного спонсора (локальный бренд энергетиков). Трансляция идёт на VK Play Live.

Задание.

- 1) Составить список всех стейкхолдеров турнира (не менее 10).
- 2) Построить матрицу «влияние / заинтересованность» (4 квадранта).
- 3) Для каждого квадранта определить стратегию коммуникации: частота, формат, канал.
- 4) Выделить 3 ключевых риска во взаимодействии со стейкхолдерами и предложить меры по их предотвращению.

Задача 2. Кризис менеджмент на турнире

Условие. Во время LAN финала произошли три ситуации одновременно:

1. У двух игроков одной команды пропал интернет на 10 минут.
2. Спонсор недоволен: его баннер не отображается в трансляции.
3. В зрительном зале начался конфликт между фанатами двух команд.

Задание.

1. Для каждой ситуации определить: кто принимает решение, что делать в первые 5 минут, что делать в течение 30 минут.
2. Составить план эскалации: кому сообщать, в какой последовательности.
3. Предложить превентивные меры, которые позволили бы избежать каждой ситуации.

Задача 3. Спонсорский пакет

Условие. Вы организуете сезонную лигу по мобильным дисциплинам (Mobile Legends, PUBG Mobile) на 8 недель. Целевая аудитория — 14–25 лет, регионы РФ. Потенциальный спонсор — сеть фастфуда.

Задание.

1. Разработать спонсорский пакет с тремя уровнями партнёрства (бронза, серебро, золото) и разными наборами активаций.
2. Для каждого уровня указать: стоимость, охват, включённые активации (визуальные, цифровые, офлайн).
3. Предложить 3 креативные интеграции, органичные для аудитории мобильного киберспорта.
4. Составить КРІ отчёт для спонсора на финал сезона.

2.4 Рекомендации по оцениванию результатов достижения компетенций

Критерии оценки промежуточной аттестации:

- Оценка «**отлично**» выставляется, если студент без ошибок ответил на два вопроса билета, и также ответил на два дополнительных вопроса, заданных с целью раскрытия полного понимания студентом содержания менеджмента инноваций.
- Оценка «**хорошо**» выставляется, если студент при ответе на два вопроса билета допустил не более двух неточностей/ошибок, а также неуверенно ответил на два дополнительных вопроса.
- Оценка «**удовлетворительно**» выставляется, если студент при ответе на два вопроса билета допустил три-четыре незначительные ошибки/неточности, а также неуверенно ответил на два дополнительных вопроса.
- Оценка «**неудовлетворительно**» выставляется, если студент при ответе на два вопроса билета допустил четыре ошибки, а также не ответил на два дополнительных вопроса, что свидетельствует об отсутствии знаний у студента в соответствии с ФГОС ВО и программой обучения по данной дисциплине.

Критерии оценки защиты рефератов:

- Оценка «**отлично**» выставляется студенту, если содержание реферата полностью раскрывает избранную тему, работа носит творческий характер, содержит большое количество (до 10 ед.) использованных источников, копирование из Интернета сведено до минимума.
- Оценка «**хорошо**» выставляется студенту при раскрытии темы реферата.
- Оценка «**удовлетворительно**» выставляется студенту при представлении реферата по избранной теме и 50% ответов на вопросы преподавателя.
- Оценка «**неудовлетворительно**» выставляется студенту при отсутствии реферата, доклада, сообщения по заданной теме и при отсутствии знаний в соответствии с ФГОС ВО и программой обучения по данной дисциплине.

Критерии оценки практических заданий:

- Для прохождения тестирования студент должен дать правильные ответы, минимум на 50% вопросов, представленных в тестировании.
- Если студент не ответил на половину вопросов теста, то тест считается не пройденным.

Критерии оценки практических заданий и задач:

- Оценка «**отлично**» выставляется студенту, если задание, задача выполнены правильно, в полном объеме;
- Оценка «**хорошо**» выставляется студенту при выполнении задания, задачи с незначительными недочетами;
- Оценка «**удовлетворительно**» выставляется студенту при частично выполненном задании, задачи;
- Оценка «**неудовлетворительно**» выставляется студенту при отсутствии выполненного задания, задачи.