

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Романчук Иван Сергеевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 30.04.2025 13:34:14  
Уникальный программный ключ:  
6319edc2b582ffdacea443f01d5779368d0957ac34f5cd074d81181530452479

Приложение к рабочей  
программе дисциплины

## МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Наименование дисциплины	<i>English for Business and Entrepreneurship. Английский для бизнеса и предпринимательства</i>
Направление подготовки / Специальность	
Направленность (профиль) / Специализация	<i>ОП ВО</i>
Форма обучения	<i>очная</i>
Разработчик(и)	<i>Любаненко А.В., доцент Международной школы предпринимательства</i>

## 1. Темы дисциплины для самостоятельного освоения обучающимися

*Отсутствуют*

## 2. План самостоятельной работы

№ п/п	Учебные встречи	Виды самостоятельной работы	Форма отчетности/ контроля	Количество баллов	Рекомендуемый бюджет времени на выполнение (ак.ч.)*
1	2	3	4	5	6
1	From idea to business	Эссе по теме	Электронный файл	10	45
2	Marketing and sales	Эссе по теме	Электронный файл	10	45

*\* Рекомендуемый для обучающихся бюджет времени на выполнение самостоятельной работы устанавливается разработчиком(ами) методических рекомендаций и в сумме не может превышать объем времени, выделяемого на самостоятельную работу по дисциплине (модулю).*

*В столбце 2 могут быть отражены темы/разделы дисциплины (модуля).*

## 3. Требования и рекомендации по выполнению самостоятельных работ обучающихся, критерии оценивания

При 100% посещении, выполнении всех практических заданий и соответственно наборе баллов - зачет автоматически.

- 60 баллов и менее – «неудовлетворительно»;
- от 61 до 75 баллов – «удовлетворительно»;
- от 76 до 90 баллов – «хорошо»;
- от 91 до 100 баллов – «отлично».

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ  
ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Наименование дисциплины	Государственная и муниципальная служба
Направление подготовки / Специальность	
Направленность (профиль) / Специализация	<i>ОП ВО</i>
Форма обучения	<i>очная</i>
Разработчик(и)	<i>Любаненко А.В., доцент Международной школы предпринимательства</i>

## 1. Темы дисциплины для самостоятельного освоения обучающимися

*Отсутствуют*

## 2. План самостоятельной работы

№ п/п	Учебные встречи	Виды самостоятельной работы	Форма отчетности/ контроля	Количество баллов	Рекомендуемый бюджет времени на выполнение (ак.ч.)*
1	2	3	4	5	6
1	Предмет, методы курса и источники изучения курса	Эссе по теме	Электронный файл	10	45
2	Теоритические и правовые основы изучения ГМС	Эссе по теме	Электронный файл	10	45

*\* Рекомендуемый для обучающихся бюджет времени на выполнение самостоятельной работы устанавливается разработчиком(ами) методических рекомендаций и в сумме не может превышать объем времени, выделяемого на самостоятельную работу по дисциплине (модулю).*

*В столбце 2 могут быть отражены темы/разделы дисциплины (модуля).*

## 3. Требования и рекомендации по выполнению самостоятельных работ обучающихся, критерии оценивания

При 100% посещении, выполнении всех практических заданий и соответственно наборе баллов - зачет автоматически.

– 60 баллов и менее – «неудовлетворительно»;

– от 61 до 75 баллов – «удовлетворительно»;

– от 76 до 90 баллов – «хорошо»;

– от 91 до 100 баллов – «отлично».

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ  
ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Наименование дисциплины	<i>Основы государственного и муниципального управления</i>
Направление подготовки / Специальность	
Направленность (профиль) / Специализация	<i>ОП ВО</i>
Форма обучения	<i>очная</i>
Разработчик(и)	<i>Любаненко А.В., доцент Международной школы предпринимательства</i>

## 1. Темы дисциплины для самостоятельного освоения обучающимися

*Отсутствуют*

## 2. План самостоятельной работы

№ п/п	Учебные встречи	Виды самостоятельной работы	Форма отчетности/ контроля	Количество баллов	Рекомендуемый бюджет времени на выполнение (ак.ч.)*
1	2	3	4	5	6
1	Эффективность государственного и муниципального управления	Эссе по теме	Электронный файл	10	45
2	Система местного самоуправления в РФ	Эссе по теме	Электронный файл	10	45

*\* Рекомендуемый для обучающихся бюджет времени на выполнение самостоятельной работы устанавливается разработчиком(ами) методических рекомендаций и в сумме не может превышать объем времени, выделяемого на самостоятельную работу по дисциплине (модулю).*

*В столбце 2 могут быть отражены темы/разделы дисциплины (модуля).*

## 3. Требования и рекомендации по выполнению самостоятельных работ обучающихся, критерии оценивания

При 100% посещении, выполнении всех практических заданий и соответственно наборе баллов - зачет автоматически.

– 60 баллов и менее – «неудовлетворительно»;

– от 61 до 75 баллов – «удовлетворительно»;

– от 76 до 90 баллов – «хорошо»;

– от 91 до 100 баллов – «отлично».

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ  
ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Наименование дисциплины	<i>Основы организации бизнеса</i>
Направление подготовки / Специальность	
Направленность (профиль) / Специализация	<i>ОП ВО</i>
Форма обучения	<i>очная</i>
Разработчик(и)	<i>Любаненко А.В., доцент Международной школы предпринимательства</i>

## 1. Темы дисциплины для самостоятельного освоения обучающимися

*Отсутствуют*

## 2. План самостоятельной работы

№ п/п	Учебные встречи	Виды самостоятельной работы	Форма отчетности/контроля	Количество баллов	Рекомендуемый бюджет времени на выполнение (ак.ч.)*
1	2	3	4	5	6
1	Введение в предпринимательство	Эссе по теме	Электронный файл	10	45
2	Генерация бизнес-идеи	Эссе по теме	Электронный файл	10	45

*\* Рекомендуемый для обучающихся бюджет времени на выполнение самостоятельной работы устанавливается разработчиком(ами) методических рекомендаций и в сумме не может превышать объем времени, выделяемого на самостоятельную работу по дисциплине (модулю).*

*В столбце 2 могут быть отражены темы/разделы дисциплины (модуля).*

## 3. Требования и рекомендации по выполнению самостоятельных работ обучающихся, критерии оценивания

При 100% посещении, выполнении всех практических заданий и соответственно наборе баллов - зачет автоматически.

- 60 баллов и менее – «неудовлетворительно»;
- от 61 до 75 баллов – «удовлетворительно»;
- от 76 до 90 баллов – «хорошо»;
- от 91 до 100 баллов – «отлично».

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ  
ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Наименование дисциплины	<i>Принятие и исполнение решений на государственной и муниципальной службе</i>
Направление подготовки / Специальность	
Направленность (профиль) / Специализация	<i>ОП ВО</i>
Форма обучения	<i>очная</i>
Разработчик(и)	<i>Любаненко А.В., доцент Международной школы предпринимательства</i>

## 1. Темы дисциплины для самостоятельного освоения обучающимися

*Отсутствуют*

## 2. План самостоятельной работы

№ п/п	Учебные встречи	Виды самостоятельной работы	Форма отчетности/ контроля	Количество баллов	Рекомендуемый бюджет времени на выполнение (ак.ч.)*
1	2	3	4	5	6
1	Политические решения в системе ГМУ	Эссе по теме	Электронный файл	10	45
2	Оценка эффективности государственных решений	Эссе по теме	Электронный файл	10	45

*\* Рекомендуемый для обучающихся бюджет времени на выполнение самостоятельной работы устанавливается разработчиком(ами) методических рекомендаций и в сумме не может превышать объем времени, выделяемого на самостоятельную работу по дисциплине (модулю).*

*В столбце 2 могут быть отражены темы/разделы дисциплины (модуля).*

## 3. Требования и рекомендации по выполнению самостоятельных работ обучающихся, критерии оценивания

При 100% посещении, выполнении всех практических заданий и соответственно наборе баллов - зачет автоматически.

– 60 баллов и менее – «неудовлетворительно»;

– от 61 до 75 баллов – «удовлетворительно»;

– от 76 до 90 баллов – «хорошо»;

– от 91 до 100 баллов – «отлично».

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ  
ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Наименование дисциплины	<i>Проектирование среды в программе Blender</i>
Направление подготовки / Специальность	
Направленность (профиль) / Специализация	<i>ОП ВО</i>
Форма обучения	<i>очная</i>
Разработчик(и)	<i>Великородных К.П., старший преподаватель кафедры искусств</i>

### 1. Темы дисциплины для самостоятельного освоения обучающимися

*В разделе указываются темы дисциплины (модуля), которые определены преподавателем для самостоятельного освоения обучающимися. По каждой теме должны быть перечислены параграфы/разделы учебной литературы (из указанной в рабочей программе дисциплины) для самостоятельного изучения обучающимися, предложены задания для самоконтроля.*

#### 1. Создание сцены интерьера своей комнаты

Литература:

Штейнбах, О. Л. Трёхмерная графика. Основы работы в Blender : учебное пособие / О. Л. Штейнбах. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2022. — 81 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/138798.html> (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

*Задание для самоконтроля:*

Выполнить замеры своей комнаты и создать объемную модель с предметами мебели и декора. Подобрать и назначить материалы

#### 2. Создание сцены экстерьера

Литература:

1. Штейнбах, О. Л. Трёхмерная графика. Основы работы в Blender : учебное пособие / О. Л. Штейнбах. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2022. — 81 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/138798.html> (дата обращения: 17.03.2025). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

*Задание для самоконтроля:*

Выбрать фотографию с экстерьером, построить по ней сцену, дополнить ее ранее выполненными объектами малых архитектурных форм

*В случае отсутствия по дисциплине тем/разделов, выносимых на самостоятельное освоение обучающимися, в разделе указывается «Отсутствуют».*

### 2. План самостоятельной работы

№ п/п	Учебные встречи	Виды самостоятельной работы	Форма отчетности/ контроля	Количество баллов	Рекомендуемый бюджет времени на выполнение (ак.ч.)*
1	2	3	4	5	6
1	Создание сцены интерьера своей комнаты	Выбор объекта, создание сцены, настройка сцены, подбор материалов, настройка освещение, визуализация	Скриншоты из программы с этапами работы, итоговые визуализации	10	45
2	Создание сцены экстерьера	Выбор объекта, создание сцены, настройка	Скриншоты из программы с этапами	10	45

		сцены, подбор материалов, настройка освещения, визуализация	работы, итоговые визуализации		
--	--	---	-------------------------------	--	--

*\* Рекомендуемый для обучающихся бюджет времени на выполнение самостоятельной работы устанавливается разработчиком(ами) методических рекомендаций и в сумме не может превышать объем времени, выделяемого на самостоятельную работу по дисциплине (модулю).*

*В столбце 2 могут быть отражены темы/разделы дисциплины (модуля).*

3. Требования и рекомендации по выполнению самостоятельных работ обучающихся, критерии оценивания

*В разделе указываются обязательные требования к выполнению заданий: оформление работы, сроки выполнения, требования к объему, допустимость наличия заимствований и др., а также даются рекомендации по их выполнению.*

Требования к выполнению самостоятельных работ обучающихся по дисциплине:

#### **Active (Активный)**

Blender разделяет состояние объектов на selected (выбранный) и active (активный). Одновременно может быть выбрано несколько объектов, но только один объект может быть активным. Например, чтобы отобразить свои данные. Режим редактирования работает только на активном объекте (переключается клавишей TAB). Обычно, активный объект - это тот объект, который был выбран последним.

#### **Alpha (Альфа)**

Значение альфа для картинки означает полупрозрачность или непрозрачность, используется для смешивания или сглаживания.

#### **Ambient light (Окружающий свет)**

Это свет, который исходит со всех сторон, а не из какой-то определенной точки. Окружающий свет не отбрасывает тени, но заполняет затененные участки сцены.

#### **Bevel (Скос, фаска)**

Скос (или фаска) убирает острые края у экструдированного Mesh-объекта путем добавления дополнительного материала вокруг соседних граней. Скосы, в частности, используются для «летающих логотипов» и анимации, так как они дополнительно отражают свет от углов объекта, также, как и от граней спереди и сзади.

#### **Bump map (Рельефная карта)**

Использование черно-белой карты (текстуры), которая эмулирует выпуклости и канавки. В Blender рельефная карта называется картой Nor.

#### **Child (Объект-Потомок)**

Объекты могут быть связаны друг с другом с помощью иерархической группы. Объект-родитель (Parent) в такой группе передает свою трансформацию на Объект-потомок.

#### **Edit Mode (Режим редактирования)**

Это режим для внутриобъектных графических изменений. Режим редактирования, позволяет изменять внутреннюю структуру объекта (это перемещение, масштабирование, вращение, удаление и другие операции для выбранных вершин и ребер активного объекта).

#### **Extend select (Расширенный выбор)**

Добавляет еще выбранные объекты к уже выбранным (SHIFT-ПКМ).

#### **Extrusion (Экструдирование, выдавливание)**

Создание трехмерного объекта путем выдавливания его из двумерного контура, придавая ему высоту и объем.

#### **Face (Грань)**

Треугольные и квадратные полигоны, которые формируют основу Mesh объекта для рендера.

**Frame (Кадр)** Отдельно взятая картинка из анимации или видео.

**Lathe (токарный станок, вращение)**

Lathe-объекты формируются с помощью вращения двумерного профиля вокруг центральной оси. Таким образом создаются такие 3D-объекты, как стаканы, вазы, тарелки и т. д. В Blender этот процесс называется «spinning» (вращение).

**Keyframe (Ключевой кадр)**

Один из кадров, который несет в себе все атрибуты объекта. Затем, объект может измениться так, как определяет следующий ключевой кадр. Blender автоматически создает серию переходных кадров между двумя ключевыми кадрами. Этот процесс называется «tweening».

**Mapping (Маппинг)**

Это двусторонняя связь между материалом и текстурой. Сначала определяется информация для текстуры. Потом определяется эффект текстуры на материале.

**Object (Объект)**

Основной блок 3D-информации. Он содержит матрицы расположения, вращения, размера и трансформации. Он также может быть привязан к другому объекту для деформации. Объект может быть «пустым» (empty) (отображаются только оси) или иметь ссылку на ЭБ-информацию: Mesh, Curve, Lattice, Lamp и т. д.

**Object Mode (Объектный режим)**

Режим для межобъектных графических изменений. В этом режиме вы можете перемещать, масштабировать, вращать и удалять выбранные объекты. В противоположность Object Mode, режим Edit Mode (режим редактирования) позволяет делать внутриобъектные изменения (операции с выбранными вершинами для активных объектов).

**Orthographic view (Ортографическая проекция)**

Ортографическая проекция позволяет отобразить объекты двумерными.

Все точки объекта перпендикулярны к плоскости просмотра.

**Perspective view (Перспектива)**

Перспектива - это вид, когда объекты, находящиеся дальше от точки просмотра, кажутся меньшими по размеру.

**Pivot (Центральная точка, ось)**

Это точка, которая обычно расположена в геометрическом центре объекта. Все вращения и перемещения объекта просчитываются относительно этой (центральной) точки. Однако объект может быть смещен относительно его центральной точки, что позволит вращать его вокруг точки, находящейся за пределами объекта.

**Plug-In (Плагин)**

Это «кусочек» (Си) кода, который можно загрузить в реальном времени. Таким образом, можно значительно расширить функциональные возможности Blender без перекомпиляции. Плагин Blender для отображения 3D-контента в других программах также является кусочком кода.

**Python (Пайтон)**

Это язык программирования (для написания сценариев, скриптов), интегрированный в Blender. Python - это интерпретируемый, интерактивный и объектно-ориентированный язык программирования.

**Render (Визуализация, рендер)**

Это создание двумерного изображения объектов на основе свойств их форм и материалов.

**Rigid Body (Твердое Тело)**

Это свойство для динамических объектов в Blender, которое заставляет игровой

движок учитывать форму объекта. Это свойство, например, можно использовать для создания катящихся шариков.

### **Selected (Выбранный)**

Blender разделяет состояние объектов на selected (выбранный) и active (активный) объекты. Любое количество объектов может быть selected (выбрано) одновременно. Выбор объектов осуществляется правой кнопкой мыши.

### **Smoothing (Сглаживание)**

Это процедура рендера, которая специальным алгоритмом (интерполяцией нормалей) позволяет скрыть отдельные грани объекта.

### **Transform (Трансформация, преобразование)**

Это изменение расположения, размера или вращение, в основном, вершины или объекта.

### **Transparency (Прозрачность)**

Это свойство поверхности, которое определяет количество света, который пройдет сквозь объект без существенных изменений.

### **Vertex (Вершина, множественное число vertices - вершины)**

Это основное название для 3D- или 2D-точек. Помимо координат X, Y, Z вершина может иметь цвет, вектор нормали (перпендикуляр) и метку выбора. Вершины также могут использоваться как контрольные точки или управляющие рычаги для кривых.

### **Wireframe (Каркасный)**

Это режим отображения объекта, когда отображаются только его каркас и контур. X, Y, Z-оси

Это три оси трехмерной системы координат. При виде спереди: ось X - это воображаемая горизонтальная линия, идущая слева направо; ось Z - вертикальная линия и ось Y - линия, которая идет из глубины экрана к вам.

Обычно любое движение параллельно одной из этих осей, говорится как: «движение (перемещение) вдоль оси такой-то...».

### **X, Y и Z-координаты**

Координата X для объекта, измеряется проведением линии через его центральную точку, которая перпендикулярна к оси X. Расстояние, где эта линия пересекается с осью X и точкой ноль оси X, и будет координатой X для объекта. Таким же способом измеряются координаты Y и Z

## **1. Создание сцены интерьера своей комнаты**

Выбрать объект интерьера (комната с окном, минимальные размеры 3\*4м), произвести замеры и фотофиксацию, при необходимости произвести замеры предметов мебели и интерьера. Воспроизвести интерьер в программе Blender. Минимальное количество предметов мебели в комнате 5.

### **Алгоритм работы:**

#### **Шаг 1: Создание стен и пола**

1. Откройте Blender и удалите стандартный куб, нажав 'X'.
2. Добавьте плоскость для пола: в меню «Add» выберите «Mesh» > «Plane».
3. Настройте размер вашей плоскости, нажав 'S' (scale), и потяните мышью, чтобы увеличить ее.
4. Для создания стен используйте функцию «Extrude» ('E'): выберите стороны плоскости и вытяните их вверх, чтобы получить стены.

#### **Шаг 2: Добавление окон и дверей**

Создайте окна и двери, используя уже созданные стены. Например:

Выделите стену, где нужно добавить окно.

Используйте «Loop Cut» ('Ctrl + R'), чтобы создать разрез для окна.

Далее используйте «Extrude» для выдавливания части стены внутрь, чтобы создать пространство для окна.

### **Шаг 3: Объекты интерьера**

На этом этапе вы можете добавить мебель и другие элементы интерьера, используя встроенные примитивы (кубы, цилиндры и т.д.) и комбинируя их:

1. Добавьте куб для стола и настройте его размеры.
2. Используйте цилиндры для создания стульев.
3. Следите за пропорциями, чтобы обеспечить гармоничность вашего интерьера.

### Текстурирование и освещение интерьера

Создание 3D-моделей – это только часть работы; вам также потребуется сделать так, чтобы ваш интерьер выглядел реалистично.

#### Текстурирование

1. Выберите объект, который хотите текстурировать.
2. Перейдите в панель свойств и выберите вкладку «Materials».
3. Создайте новый материал: нажмите «New», после чего вы можете настроить цвет, блеск и другие параметры материала.
4. Для изображений используйте UV-развертку: выберите объект, перейдите в «Edit Mode» и нажмите ‘U’, чтобы развернуть UV.

#### Освещение

Некорректное освещение может испортить впечатление от вашего интерьера. Чтобы правильно настроить освещение:

Добавьте источники света (‘Shift + A’ > «Light»).

Экспериментируйте с типами света: точечным, солнечным и областным.

Настройте параметры света, чтобы добиться желаемого эффекта освещения в комнате.

#### Рендеринг и финальные штрихи

Когда ваш интерьер полностью готов, приходит время рендеринга. Это этап, на котором Blender создает окончательное изображение вашего 3D-модели.

#### Настройки рендеринга

1. Перейдите в свойства рендеринга в правой панели.
2. Выберите движок рендеринга: «Cycles» или «Eevee» (первый подходит для фотореалистичных изображений, второй лучше подходит для быстрого рендеринга).
3. Настройте разрешение изображения и другие параметры.

#### Запуск рендеринга

Когда всё готово:

1. Нажмите ‘F12’ для начала рендеринга.
2. После завершения можно сохранить изображение, нажав ‘Image’ > ‘Save As’.

## **2. Создание сцены экстерьера**

Выбрать объект экстерьера (воспользоваться поиском в интернете). Воспроизвести экстерьер в программе Blender. Минимальное количество предметов экстерьера 6. Можно использовать предметы, созданные на занятиях, дополнять экстерьер. Алгоритм подобен п.1.

При 100% посещения, выполнении всех практических заданий и соответственно наборе баллов - зачет автоматически.

- 60 баллов и менее – «неудовлетворительно»;
- от 61 до 75 баллов – «удовлетворительно»;
- от 76 до 90 баллов – «хорошо»;
- от 91 до 100 баллов – «отлично».

При наборе баллов менее 61 - практическое задание в программе по пройденным темам:

1. Создание интерьера по готовому плану (возведение стен, моделирование предметов мебели и оборудования, назначение материалов).
2. Создание архитектурного объекта по фотографии (возведение стен, моделирование отдельных элементов и деталей, назначение материалов, вписывание готового объекта в среду).
3. Защита проектов.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ  
ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Наименование дисциплины	<i>Психология карьеры и бизнеса</i>
Направление подготовки / Специальность	
Направленность (профиль) / Специализация	<i>ОП ВО</i>
Форма обучения	<i>очная</i>
Разработчик(и)	<i>Любаненко А.В., доцент Международной школы предпринимательства</i>

## 1. Темы дисциплины для самостоятельного освоения обучающимися

*Отсутствуют*

## 2. План самостоятельной работы

№ п/п	Учебные встречи	Виды самостоятельной работы	Форма отчетности/ контроля	Количество баллов	Рекомендуемый бюджет времени на выполнение (ак.ч.)*
1	2	3	4	5	6
1	Психология богатства и бедности	Эссе по теме	Электронный файл	10	45
2	Лидерство в бизнесе	Эссе по теме	Электронный файл	10	45

*\* Рекомендуемый для обучающихся бюджет времени на выполнение самостоятельной работы устанавливается разработчиком(ами) методических рекомендаций и в сумме не может превышать объем времени, выделяемого на самостоятельную работу по дисциплине (модулю).*

*В столбце 2 могут быть отражены темы/разделы дисциплины (модуля).*

## 3. Требования и рекомендации по выполнению самостоятельных работ обучающихся, критерии оценивания

При 100% посещении, выполнении всех практических заданий и соответственно наборе баллов - зачет автоматически.

- 60 баллов и менее – «неудовлетворительно»;
- от 61 до 75 баллов – «удовлетворительно»;
- от 76 до 90 баллов – «хорошо»;
- от 91 до 100 баллов – «отлично».

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ  
ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Наименование дисциплины	<i>Технология личной эффективности</i>
Направление подготовки / Специальность	
Направленность (профиль) / Специализация	<i>ОП ВО</i>
Форма обучения	<i>очная</i>
Разработчик(и)	<i>Любаненко А.В., доцент Международной школы предпринимательства</i>

## 1. Темы дисциплины для самостоятельного освоения обучающимися

*Отсутствуют*

## 2. План самостоятельной работы

№ п/п	Учебные встречи	Виды самостоятельной работы	Форма отчетности/ контроля	Количество баллов	Рекомендуемый бюджет времени на выполнение (ак.ч.)*
1	2	3	4	5	6
1	Эмоциональный интеллект	Эссе по теме	Электронный файл	10	45
2	Факторы жизненного успеха	Эссе по теме	Электронный файл	10	45

*\* Рекомендуемый для обучающихся бюджет времени на выполнение самостоятельной работы устанавливается разработчиком(ами) методических рекомендаций и в сумме не может превышать объем времени, выделяемого на самостоятельную работу по дисциплине (модулю).*

*В столбце 2 могут быть отражены темы/разделы дисциплины (модуля).*

## 3. Требования и рекомендации по выполнению самостоятельных работ обучающихся, критерии оценивания

При 100% посещении, выполнении всех практических заданий и соответственно наборе баллов - зачет автоматически.

- 60 баллов и менее – «неудовлетворительно»;
- от 61 до 75 баллов – «удовлетворительно»;
- от 76 до 90 баллов – «хорошо»;
- от 91 до 100 баллов – «отлично».

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ  
ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Наименование дисциплины	<i>Этика и деловые коммуникации государственной и муниципальной службы</i>
Направление подготовки / Специальность	
Направленность (профиль) / Специализация	<i>ОП ВО</i>
Форма обучения	<i>очная</i>
Разработчик(и)	<i>Любаненко А.В., доцент Международной школы предпринимательства</i>

## 1. Темы дисциплины для самостоятельного освоения обучающимися

*Отсутствуют*

## 2. План самостоятельной работы

№ п/п	Учебные встречи	Виды самостоятельной работы	Форма отчетности/ контроля	Количество баллов	Рекомендуемый бюджет времени на выполнение (ак.ч.)*
1	2	3	4	5	6
1	Прикладная и профессиональная этика	Эссе по теме	Электронный файл	10	45
2	Служебный этикет	Эссе по теме	Электронный файл	10	45

*\* Рекомендуемый для обучающихся бюджет времени на выполнение самостоятельной работы устанавливается разработчиком(ами) методических рекомендаций и в сумме не может превышать объем времени, выделяемого на самостоятельную работу по дисциплине (модулю).*

*В столбце 2 могут быть отражены темы/разделы дисциплины (модуля).*

## 3. Требования и рекомендации по выполнению самостоятельных работ обучающихся, критерии оценивания

При 100% посещении, выполнении всех практических заданий и соответственно наборе баллов - зачет автоматически.

- 60 баллов и менее – «неудовлетворительно»;
- от 61 до 75 баллов – «удовлетворительно»;
- от 76 до 90 баллов – «хорошо»;
- от 91 до 100 баллов – «отлично».

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ  
ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Наименование дисциплины	<i>Юридическое сопровождение бизнеса</i>
Направление подготовки / Специальность	
Направленность (профиль) / Специализация	<i>ОП ВО</i>
Форма обучения	<i>очная</i>
Разработчик(и)	<i>Любаненко А.В., доцент Международной школы предпринимательства</i>

## 1. Темы дисциплины для самостоятельного освоения обучающимися

*Отсутствуют*

## 2. План самостоятельной работы

№ п/п	Учебные встречи	Виды самостоятельной работы	Форма отчетности/ контроля	Количество баллов	Рекомендуемый бюджет времени на выполнение (ак.ч.)*
1	2	3	4	5	6
1	Теория государства и права	Эссе по теме	Электронный файл	10	45
2	Защита прав предпринимателя	Эссе по теме	Электронный файл	10	45

*\* Рекомендуемый для обучающихся бюджет времени на выполнение самостоятельной работы устанавливается разработчиком(ами) методических рекомендаций и в сумме не может превышать объем времени, выделяемого на самостоятельную работу по дисциплине (модулю).*

*В столбце 2 могут быть отражены темы/разделы дисциплины (модуля).*

## 3. Требования и рекомендации по выполнению самостоятельных работ обучающихся, критерии оценивания

При 100% посещении, выполнении всех практических заданий и соответственно наборе баллов - зачет автоматический.

- 60 баллов и менее – «неудовлетворительно»;
- от 61 до 75 баллов – «удовлетворительно»;
- от 76 до 90 баллов – «хорошо»;
- от 91 до 100 баллов – «отлично».