

Автономная некоммерческая образовательная организация  
высшего образования «Контур Университет»

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

«25» 11



**Рабочая программа дисциплины  
«ФОРМИРОВАНИЕ БИЗНЕС-МОДЕЛИ»**

(дополнительная профессиональная программа  
повышения квалификации «Управление ИТ-продуктом»)

Екатеринбург 2025

## **Содержание рабочей программы дисциплины**

### **1. Цели освоения дисциплины:**

- Научить менеджеров создавать устойчивые и прибыльные бизнес-модели для ИТ-продуктов, ориентированные на ценность для клиента и бизнеса.
- Сформировать представления об инструментах для быстрого создания, тестирования и внедрения бизнес-моделей при минимизации рисков.
- Дать знания для оценки финансовой устойчивости и масштабируемости бизнес-моделей, включая монетизацию и управление затратами.

### **2. Задачи:**

- Познакомить обучающихся с методологиями бизнес-моделирования (Business Model Canvas, Lean Canvas, Value Proposition Canvas).
- Научить использовать результаты анализа целевой аудитории, конкурентов и трендов в ИТ-индустрии для формирования бизнес-моделей.
- Изучить подходы к выбору моделей монетизации (подписка, freemium, лицензии и др.) и их влияние на бизнес.
- Научить взаимодействовать с разработчиками, дизайнерами и маркетологами для реализации бизнес-модели.
- Реализовать проект по созданию бизнес-модели ИТ-продукта с применением изученных инструментов.

### **3. Компетенции, формируемые в результате освоения учебной дисциплины, и ожидаемые результаты:**

#### **Перечень компетенций (с учетом профессионального стандарта):**

| Код          | Наименование компетенции                                  |
|--------------|---|
| <i>ПК 1</i>  | <i>Анализ целевой аудитории и рынка</i>                   |
| <i>ПК 2</i>  | <i>Построение и управление бизнес-моделью ИТ-продукта</i> |
| <i>ПК 3</i>  | <i>Управление ИТ-продуктом и его функциональностью</i>    |
| <i>ПК 5</i>  | <i>Управление ИТ-проектом</i>                             |
| <i>ЛДК 1</i> | <i>Комплексное мышление</i>                               |
| <i>ЛДК 3</i> | <i>Нацеленность на результат</i>                          |

#### **В результате освоения дисциплины обучающийся должен:**

**Знать:**

- Основы бизнес-моделирования, понимать ключевые концепции и методологии (Business Model Canvas, Lean Canvas, Value Proposition Canvas).
- Принципы дизайн-мышления и lean startup.
- Принципы итеративного подхода к тестированию гипотез и клиентоориентированности в разработке продуктов.

- Модели монетизации IT-продуктов (подписка, freemium, разовые платежи, реклама и др.) и границы их применимости.
- Методы исследования целевой аудитории, конкурентного анализа и рыночных трендов.
- Ключевые метрики IT-продуктов (CAC, LTV, retention, churn rate) и их роль в оценке эффективности бизнес-модели.

Уметь:

- Создавать уникальное предложение продукта, основанное на потребностях клиентов.
- Разрабатывать и адаптировать бизнес-модели с использованием инструментов (например, Lean Canvas).
- Анализировать рынок, конкурентов и пользовательские запросы для обоснования бизнес-решений.
- Создавать и проверять минимально жизнеспособные продукты (MVP) для валидации бизнес-идей.
- Оценивать финансовую устойчивость бизнес-модели, проводить базовый анализ рентабельности и масштабируемости бизнес-модели.
- Эффективно взаимодействовать с разработчиками, дизайнерами и маркетологами для реализации бизнес-модели.

Владеть:

- Инструментами бизнес-моделирования, например, шаблонами (Business Model Canvas, Lean Canvas) для структурирования идей.
- Инструментами тестирования идей, техниками проведения интервью с клиентами, А/В-тестирования.
- Владеть базовыми инструментами анализа данных (Google Analytics, Amplitude или их аналогами) для оценки метрик продукта.

#### **4. Структура и содержание дисциплины**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 32 часа, форма аттестации – экзамен.

| № п/п | Перечень тем                | Виды учебной работы |                |     |             | Коды формируемых компетенций  | Формы текущего контроля                     |
|-------|-----------------------------|---------------------|----------------|-----|-------------|-------------------------------|---|
|       |                             | Лекции              | Практ. занятия | CPC | Всего часов |                               |   |
| 1.    | Основы бизнес-моделирования | 2                   | 2              | 1   | 5           | ПК 1<br>ПК 2<br>ПК 5<br>ЛДК 1 | 1. Кон-троль работы обучающихся на занятиях |

| №<br>п/п | Перечень тем   | Виды учебной работы |                |     |             | Коды формируемых компетенций   | Формы текущего контроля  |
|----------|--|---------------------|----------------|-----|-------------|--|--|
|          |  | Лекции              | Практ. занятия | CPC | Всего часов |  |  |
| 2.       | Использование результатов анализа рынка и целевой аудитории для формирования бизнес-модели | 2                   | 2              | 4   | 8           | <i>ПК 1</i><br><i>ПК 2</i><br><i>ПК 3</i><br><i>ПК 5</i><br><i>ЛДК 1</i>                 | 1. Контроль работы обучающихся на занятиях;<br>2. Контроль CPC                                   |
| 3.       | Модели монетизации ИТ-продуктов  | 2                   | 2              | 4   | 8           | <i>ПК 1</i><br><i>ПК 2</i><br><i>ПК 3</i><br><i>ПК 5</i><br><i>ЛДК 1</i>                 | 1. Контроль участия в совместной работе группы;<br>2. Контроль выполнения индивидуальных заданий |
| 4.       | Апробация, адаптация и масштабирование бизнес-модели                                       | 2                   | 2              | 6   | 10          | <i>ПК 1</i><br><i>ПК 2</i><br><i>ПК 3</i><br><i>ПК 5</i><br><i>ЛДК 1</i><br><i>ЛДК 3</i> | 1. Контроль участия в совместной работе группы;<br>2. Контроль выполнения индивидуальных заданий |
|          | Промежуточная аттестация (экзамен)   |                     |                |     | 1           |  |  |
|          | Итого:   | 8                   | 8              | 15  | 32          |  |  |

## **5.Образовательные технологии**

Лекционные занятия проводятся в традиционной форме с использованием презентационного материала и мультимедийного оборудования в аудитории интерактивных методов обучения, проблемных и интерактивных лекций, лекций-дискуссий. Практические занятия проводятся в традиционной форме, а также в формах проблемных семинаров, «методов круглого стола», методов анализа конфликтных ситуаций, психологических тренингов. Самостоятельная работа включает подготовку к лекционным и практическим/семинарским занятиям, а также проведение самостоятельных исследований рынка.

## **6.Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины.**

Перечень видов оценочных средств:

1. Контрольные вопросы к экзамену
2. Темы проектов по разработке бизнес-модели

Контроль результатов освоения дисциплины является формой управления качества образования. Контроль результатов освоения дисциплины осуществляется в виде текущего контроля и промежуточной аттестации (экзамена).

Система текущего контроля включает:

1. Контроль работы обучающихся на лекционных и практических занятиях;
2. Контроль участия в совместной работе группы;
3. Контроль выполнения индивидуальных заданий;
4. Контроль выполнения обучающимися заданий для самостоятельной работы.

Промежуточная аттестация осуществляется в виде экзамена, который проводится в устной форме.

### **Задачи промежуточной аттестации:**

1. Определить общий уровень освоения дисциплины в целом;
2. Определить уровень основных знаний по каждой теме курса;
3. Объективизировать результат контроля, минимизировать возможную субъективность преподавателя.

### **Контрольные вопросы к экзамену**

1. Что такое бизнес-модель ИТ-продукта и из каких ключевых компонентов она состоит?
2. Чем отличается Business Model Canvas от Lean Canvas? В каких случаях лучше использовать каждый из них?
3. Как сформулировать ценностное предложение (Value Proposition) для ИТ-продукта?
4. Какие этапы включает методология дизайн-мышления, и как они

применяются при разработке бизнес-модели?

5. Что такое минимально жизнеспособный продукт (MVP), и как его использовать для тестирования бизнес-модели?

6. Какие методы исследования целевой аудитории наиболее эффективны для ИТ-продуктов?

7. Как провести конкурентный анализ для ИТ-продукта? Назови 3 ключевых инструмента или подхода.

8. Что такое "работа, которую нужно сделать" (Jobs to be Done), и как этот подход помогает в создании продукта?

9. Какие метрики (KPI) используются для оценки успешности бизнес-модели ИТ-продукта? Приведи примеры.

10. Как рассчитать Customer Acquisition Cost (CAC) и Lifetime Value (LTV)? Почему их соотношение важно?

11. Какие модели монетизации ИТ-продуктов вы знаете? В чем их преимущества и недостатки?

12. Какой подход позволяет быстрее всего валидировать гипотезу бизнес-модели? Опиши процесс.

13. Что такое pivot в lean startup, и в каких ситуациях он необходим?

14. Как использовать обратную связь от пользователей для улучшения бизнес-модели?

15. Какие элементы Business Model Canvas наиболее критичны для старта ИТ-продукта?

16. Как провести интервью с клиентами для выявления их потребностей? Назови 5 ключевых принципов.

17. В чем преимущества и ограничения модели freemium для ИТ-продуктов?

18. Какой подход к управлению проектами (например, agile или scrum) лучше всего подходит для разработки ИТ-продукта, и почему?

19. Как оценить масштабируемость бизнес-модели ИТ-продукта? Назови 3 критерия.

20. Опиши реальный или гипотетический кейс, где вы применили бы Lean Canvas для создания бизнес-модели ИТ-продукта.

### **Темы проектов по разработке бизнес-модели**

1. Мобильное приложение для управления личными финансами  
Разработать бизнес-модель для приложения, помогающего пользователям отслеживать расходы, составлять бюджеты и инвестировать, с упором на уникальное ценностное предложение.

2. Платформа для онлайн-обучения с геймификацией

Создать бизнес-модель для образовательной платформы, использующей геймификацию для повышения вовлеченности обучающихся, с акцентом на выбор модели монетизации.

3. Сервис для автоматизации найма фрилансеров

Построить бизнес-модель для платформы, соединяющей компании с

фрилансерами, с учетом анализа целевой аудитории и конкурентного рынка.

4. Приложение для экологически осознанного шопинга

Разработать бизнес-модель для приложения, помогающего пользователям выбирать экологичные товары и отслеживать их углеродный след.

5. Платформа для организации виртуальных мероприятий

Создать бизнес-модель для сервиса, предлагающего инструменты для проведения интерактивных онлайн-ивентов, с фокусом на масштабируемость.

6. Сервис персонализированных рекомендаций контента

Построить бизнес-модель для платформы, использующей ИИ для подбора фильмов, книг или музыки, основываясь на предпочтениях пользователей.

7. Инструмент для управления задачами малых команд

Разработать бизнес-модель для SaaS-продукта, упрощающего управление проектами для небольших стартапов или фриланс-групп.

8. Платформа для аренды спортивного оборудования

Создать бизнес-модель для сервиса, позволяющего пользователям арендовать спортивный инвентарь (например, велосипеды, лыжи) с доставкой.

9. Приложение для ментального здоровья с фокусом на медитации

Построить бизнес-модель для приложения, предлагающего персонализированные медитации и трекинг настроения, с учетом клиентоориентированного подхода.

10. Маркетплейс для локальных фермерских продуктов

Разработать бизнес-модель для платформы, соединяющей фермеров и покупателей, с акцентом на локальную экономику и устойчивость.

## **7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)**

### **7.1 Основная литература**

1. Стребулаев И., Данг А. Венчурное мышление. 9 принципов роста бизнеса в любых условиях. М: МИФ, 2025.

2. Кэган М. Inspired. Как создавать продукты, которые нравятся пользователям. М: Манн, Иванов и Фербер, 2018.

3. Уэлен Дж. Дизайн пользовательского опыта. Как создать продукт, который ждут. М: МИФ, 2021.

4. Рис Э. Бизнес с нуля. Метод Lean Startup для быстрого тестирования идей и выбора бизнес-модели. М: Альпина Паблишер, 2018.

5. Тиль П. От нуля к единице: Как создать стартап, который изменит будущее. М: Альпина Паблишер, 2021.

6. Кристенсен К., Холл Т., Диллон К., Дункан Д. Закон успешных инноваций. Зачем клиент «нанимает» ваш продукт и как знание об этом помогает новым разработкам Альпина Паблишер, 2019.

7. Кнапп Д., Зератски Д., Ковиц Б. Спринт. Как разработать и протестировать новый продукт всего за пять дней. М: Альпина Паблишер,

2018.

## 7.2 Дополнительная литература

1. Калбах Д. Путь Клиента. М: МИФ, 2024.
2. Аллен С., Дью Р. Клиентский опыт: Как вывести бизнес на новый уровень. М: Альпина Паблишер, 2021.
3. Балахнин И. Найден более быстрый маршрут. Найден более быстрый маршрут. Применение карт путешествия потребителя для повышения продаж и лояльности. Теперь и в B2B. М: Альпина PRO, 2022.
4. Фейдер П., Томс С. Клиентоцентричность. Как выстраивать отношения с клиентами, чтобы они сами продавали за вас. М: Альпина Паблишер, 2020.
5. Трез М., Вирсема Ф. Это клиент, детка! Как сделать бизнес клиентоориентированным. М: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
6. Тидвелл Д. Интерфейс пользователя. Искусство и наука СПб: Питер, 2019.
7. Рис Э. Создавая прорывные продукты. М: Альпина Паблишер, 2013.
8. Сазерленд Д. Scrum. Революционный метод управления проектами. Любое издание.
9. Готтэлф Д., Сейден Д. Пользовательский опыт. Как создать продукт, который ждут. М: Манн, Иванов и Фербер, 2017.
10. Браун Т. Дизайн-мышление в бизнесе. От разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей. М: Альпина Паблишер, 2018.
11. Шей Т. Доставляя счастье. От нуля до миллиарда. М: Манн, Иванов и Фербер, 2013.

## 7.3 Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы, включая открытые интернет-ресурсы

1. Strategyzer ([strategyzer.com](http://strategyzer.com))

Платформа с материалами по Business Model Canvas и Value Proposition Design. Предлагает статьи, шаблоны и примеры для создания бизнес-моделей.  
Полезно для: освоения инструментов BMC и Lean Canvas.

2. Lean Stack ([leanstack.com](http://leanstack.com))

Ресурс, созданный Ашом Маурья, автором Lean Canvas. Содержит статьи, видео и шаблоны для разработки и тестирования бизнес-моделей.

Полезно для: изучения lean-подхода и MVP.

3. Product Hunt ([producthunt.com](http://producthunt.com))

Платформа для изучения новых IT-продуктов и стартапов. Позволяет анализировать успешные бизнес-модели и тренды.

Полезно для: исследования рынка и конкурентного анализа.

4. Coursera ([coursera.org](http://coursera.org))

Платформа с бесплатными курсами по бизнес-моделированию, стартапам и дизайн-мышлению (например, курсы от Университета Вирджинии или Стэнфорда).

Полезно для: углубленного изучения теории и практик.

## 5. CB Insights ([cbinsights.com](http://cbinsights.com))

Ресурс с аналитикой стартапов, отчетами о рынке и примерами бизнес-моделей. Бесплатные статьи и newsletter доступны для всех.

Полезно для: анализа трендов и монетизации.

## 6. Medium ([medium.com](http://medium.com))

Платформа с множеством статей от предпринимателей и экспертов по бизнес-моделированию, lean startup и созданию IT-продуктов.

Полезно для: изучения кейсов и практических советов.

## 7. Trello или Miro ([trello.com](http://trello.com), [miro.com](http://miro.com))

Онлайн-инструменты для создания прототипов бизнес-моделей, колаборации и тестирования идей (шаблоны Lean Canvas доступны бесплатно).

Полезно для: практической работы над проектами.

## 8. Startup School by Y Combinator ([startupschool.org](http://startupschool.org))

Бесплатный онлайн-курс для стартаперов с лекциями и материалами по созданию и валидации бизнес-моделей.

Полезно для: изучения методологий и реальных кейсов.

## 9. Mixpanel Blog ([mixpanel.com/blog](http://mixpanel.com/blog))

Блог аналитической платформы с материалами о метриках, KPI и подходах к тестированию IT-продуктов.

Полезно для: понимания метрик успеха (CAC, LTV и др.).

## 10. Mind the Product ([mindtheproduct.com](http://mindtheproduct.com))

Сообщество для продуктологов с бесплатными статьями, вебинарами и кейсами по управлению продуктами и бизнес-моделями.

Полезно для: изучения лучших практик продуктового подхода.

## **7.4 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства**

Программное обеспечение:

- Офисная система LibreOffice
- Программы для визуализации – Холст
- Программы для работы с табличными, аналитическими инструментами и обработки данных – LibreOffice
- Информационные сервисы и инструменты для исследований – Yandex Forms
- Система видео-конференц связи Контур.Толк
- Программа, предназначенная для создания, проведения, администрирования учебных курсов Контур.Класс
- 1С:Университет ПРОФ
- Среда электронного обучения 3LK (русский Moodle)

## **7.5. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем**

Не используются.

## **8. МТО (оборудование и технические средства обучения)**

Учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных программой, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения:

| Адрес (местоположение) учебных аудиторий   | Перечень оборудования и технических средств обучения  |
|--|---|
| 620014, Свердловская область,<br>г.о. город Екатеринбург, г Екатеринбург,<br>пр-кт Ленина, стр. 20а, этаж № 5,<br>кабинет № 3 площадью 66,2 м <sup>2</sup> в<br>помещении 501  | Стол – 13 шт.<br>Стул – 25 шт.<br>ПК (с возможностью подключения к сети «Интернет») – 1 шт.<br>Телевизор (75") – 1 шт.<br>Беспроводная система презентаций – 1 шт.<br>Спикерфон – 1 шт. |
| 620014, Свердловская область,<br>г.о. город Екатеринбург, г Екатеринбург,<br>пр-кт Ленина, стр. 20а, этаж № 5,<br>кабинет № 19 площадью 31,7 м <sup>2</sup> в<br>помещении 501 | Стол – 7 шт.<br>Стул – 13 шт.<br>ПК (с возможностью подключения к сети «Интернет») – 1 шт.<br>Магнитно-маркерная доска – 1 шт.<br>Телевизор (75") – 1 шт.                               |
| 620014, Свердловская область,<br>г.о. город Екатеринбург, г Екатеринбург,<br>пр-кт Ленина, стр. 20а, этаж № 5,<br>кабинет № 21 площадью 35,6 м <sup>2</sup> в<br>помещении 501 | Стол – 7 шт.<br>Стул – 13 шт.<br>ПК (с возможностью подключения к сети «Интернет») – 1 шт.<br>Магнитно-маркерная доска – 1 шт.<br>Телевизор (75") – 1 шт.                               |

Помещение для самостоятельной работы обучающихся, оснащенное компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде университета:

| Адрес (местоположение) помещения для самостоятельной работы обучающихся   | Перечень компьютерной техники и оборудования           |
|---|--|
| 620014, Свердловская область,<br>г.о. город Екатеринбург, г Екатеринбург,<br>пр-кт Ленина, стр. 20а, этаж № 5, кабинет № 5 площадью 44,3 м <sup>2</sup> в помещении 501 | ПК (ноутбук) – 9 шт.<br>Стол – 11 шт.<br>Стул – 11 шт. |

## **9. Методические указания для преподавателя**

Учебный курс предполагает лекционные и практические занятия. При проведении аудиторных занятий с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся используются следующие образовательные технологии:

- Практико-ориентированные методы: кейс-стади, деловые игры, проектная деятельность, имитационное моделирование.
- Интерактивные технологии: проблемное обучение, групповые

дискуссии, метод мозгового штурма.

- Рефлексивные подходы: анализ кейсов из практики, ведение профессиональных дневников, обратная связь.

- Контекстное обучение: моделирование профессиональных ситуаций, решение реальных задач из практики.

Эффективности самостоятельной работы обучающихся будет способствовать использование технологий организации самостоятельной работы, в основе которой – работа в малых группах. технологии выработки индивидуального стиля (создание и презентация собственных знаний умений и навыков организации научного исследования). Занятия, проводимые в интерактивной форме, в том числе с использованием образовательных технологий, составляют около 70% от общего количества аудиторных занятий.

В целях реализации индивидуального подхода к обучению обучающихся, осуществляющих учебный процесс по собственной траектории в рамках индивидуального рабочего плана, изучение данной дисциплины базируется на следующих возможностях: обеспечение внеаудиторной работы со обучающимися в том числе в электронной образовательной среде с использованием соответствующего программного оборудования, дистанционных форм обучения, возможностей интернет-ресурсов, индивидуальных консультаций и т.д.

## **9.1 Методические рекомендации при проведении лекций**

Лекции являются одним из основных методов обучения по дисциплине. Главной задачей каждой лекции является раскрытие сущности темы и анализ ее основных положений. Рекомендуется на первой лекции довести до внимания обучающихся структуру дисциплины и его разделы, а в дальнейшем указывать начало каждого раздела (модуля), суть и его задачи, а, закончив изложение, подводить итог по этому разделу, чтобы связать его со следующим. Содержание лекций определяется настоящей рабочей программой дисциплины. Для эффективного проведения лекционного занятия рекомендуется соблюдать последовательность ее основных этапов:

1. формулировку темы лекции;
2. указание основных изучаемых разделов или вопросов и предполагаемых затрат времени на их изложение;
3. изложение вводной части;
4. изложение основной части лекции;
5. краткие выводы по каждому из вопросов;
6. заключение;
7. рекомендации литературных источников по излагаемым вопросам.

Остановимся на краткой характеристике каждого из лекционных этапов. Начальный этап каждого лекционного занятия – оглашение основной темы лекции с краткой аннотацией предлагаемых для изучения вопросов. Преподаватель должен сообщить о примерном плане проведения лекции и предполагаемом распределении бюджета времени. Если очередное занятие является продолжением предыдущей лекции, необходимо кратко

сформулировать полученные ранее результаты, необходимые для понимания и усвоения изучаемых вопросов. В вводной части достаточно кратко характеризуется место и значение данной темы в курсе, дается обзор важнейших источников и формулируются основные вопросы или задачи, решение которых необходимо для создания стройной системы знаний в данной предметной области. В этой части лекции демонстрируются основные педагогические методы, которые будут использоваться при изложении материала и устанавливается контакт с аудиторией. Основная часть лекции имеет своей целью раскрытие содержания основных вопросов или разделов и определяется логической структурой плана лекции. При этом используются основные педагогические способы изложения материала: описание-характеристика, повествование, объяснение и др.

Преподаватель должен также умело использовать эффективные методические приемы изложения материала – анализ, обобщение, индукцию, дедукцию, противопоставления, сравнения и т.д., обеспечивающие достаточно высокий уровень качества учебного процесса. В заключительной части лекции проводят обобщение наиболее важных и существенных вопросов, делаются выводы, формулируются задачи для самостоятельной работы обучающихся и указывается рекомендуемая литература. Оставшееся время используют для ответов на вопросы, задаваемые обучающимися, и для возможной дискуссии о содержании лекции.

Практические занятия – метод обучения, обеспечивающий связь теории и практики содействующий выработке у обучающихся умений и навыков применения знаний, полученных на лекции и в ходе самостоятельной работы. Практические занятия представляют собой занятия по решению различных прикладных задач, образцы которых были даны на лекциях. В итоге у каждого обучающегося должен быть выработан определенный профессиональный подход к решению каждой задачи. Практические занятия по курсу могут проводиться в различных формах. Характерным для гуманитарных курсов видом заданий является анализ текстов с результатами исследований и их обсуждение. Рекомендуются активные формы занятий такие как дискуссия деловая игра, тренинг. Преподавателю важно давать задания в соответствии с возможностями обучающихся на данной стадии обучения, чтобы обеспечить им уверенность в своих силах. Практическое занятие должно опираться на известный теоретический материал, который изложен или на который дана соответствующая ссылка в лекции. Практическое занятие должно быть нацеленным на формирование определенных умений и закрепления определенных навыков, поэтому цель занятия должна быть заранее известна и понятна преподавателю и обучающимся. Лучше иметь сформулированные в письменном виде цель, задачи, содержание и последовательность занятия, ожидаемый результат.

## **10. Методические указания для обучающихся**

Для успешного освоения учебного материала обучающимся

рекомендуется ознакомиться с рабочей программой, целями и задачами дисциплины, её связями с другими дисциплинами образовательной программы. Также рекомендуется изучить основную и дополнительную литературу, перечень заданий. Перед лекцией просматривать конспект предыдущей лекции для более глубокого восприятия материала. При подготовке к практическим занятиям изучить основную литературу, ознакомиться с дополнительной и методической литературой, учесть рекомендации преподавателя. Важно также опираться на конспекты лекций. В ходе занятий вести конспектирование учебного материала, обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных понятий, явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. При пропуске занятия самостоятельно изучить материал и предоставить преподавателю отчёт по пропущенной теме в часы индивидуальных консультаций. При подготовке к текущей аттестации тщательно изучать материал по блокам тем, акцентировать внимание на определениях, терминах, содержании понятий. Для этого рекомендуется использовать основную литературу, а также конспекты лекций, составленные в ходе изучения всей дисциплины. При подготовке к промежуточной аттестации в дополнение к изучению конспектов лекций, словарей, учебных пособий, целесообразно пользоваться учебной литературой, рекомендованной к программе, и электронными ресурсами. При подготовке к зачёту или экзамену организовать учёбу так, чтобы все виды работ и заданий, предусмотренные рабочей программой, были выполнены в срок. Основное в подготовке – это повторение всего материала учебной дисциплины.