МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Колледж информационных и креативных технологий

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.05 Правовое обеспечение профессиональной деятельности

программы подготовки специалистов среднего звена

по специальности

09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

Форма обучения - очная

Владивосток 2026

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.05 Правовое обеспечение профессиональной деятельности разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности, утвержденного приказом Минобрнауки России от 25 июня 2024, № 441, примерной образовательной программой.

Разработчик(и): Н.В. Кравцова, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии

Протокол № _9_ от «20» _____мая_____20_26_г.

Председатель ПЦК _____Н.В. Кравцова
подпись

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**4**
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**6**
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**10**
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**12**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель и место междисциплинарного курса в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина ОП.05 Правовое обеспечение профессиональной деятельности является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии/специальности 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности.

Цель: формирование у обучающихся знаний, умений и практических навыков в области проектирования, создания и сопровождения баз данных, необходимых для разработки программных продуктов, компьютерных игр, систем дополненной и виртуальной реальности, а также освоение принципов организации, хранения и обработки данных с использованием современных систем управления базами данных.

1.2. Планируемые результаты освоения междисциплинарного курса

По итогам освоения курса, обучающиеся должны продемонстрировать результаты обучения, соотнесённые с результатами освоения ООП СПО, приведенные в таблице.

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ОК 01	Выбор способов решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 03	Планирование и реализация собственного профессионального и личностного развития, предпринимательской деятельности в профессиональной сфере, использование знаний по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 06	Проявление гражданско-патриотической позиции, демонстрация осознанного поведения на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применение стандартов антикоррупционного поведения

В результате освоения междисциплинарного курса обучающийся должен:

Код	Уметь	Знать	Владеть навыками
ОК 01	Анализировать профессиональные задачи и выбирать способы их решения	Основные методы и подходы к решению профессиональных задач	Навыками выбора оптимальных способов решения профессиональных задач
ОК 03	Определять направления профессионального развития с учетом требований законодательства и изменений в сфере разработки компьютерных игр; планировать самостоятельное изучение	Основные нормативные правовые акты, регулирующие профессиональную деятельность разработчика компьютерных игр; основные тенденции развития законодательства в сфере интеллектуальной собственности,	Навыками самостоятельного поиска, анализа и систематизации правовой информации, необходимой для профессионального развития

	нормативно-правовых актов и профессиональной документации	информационных технологий и цифрового контента	
ОК 06	Соблюдать требования законодательства Российской Федерации в профессиональной деятельности; оценивать правовые и социальные последствия принимаемых профессиональных решений; соблюдать нормы профессиональной этики и ответственности	Основы правового регулирования профессиональной деятельности в Российской Федерации; права и обязанности гражданина в сфере трудовых и профессиональных отношений; основы ответственности за нарушение законодательства и прав других лиц	Навыками правомерного и ответственного поведения в профессиональной деятельности, соблюдения законодательства, авторских и иных прав участников разработки цифрового продукта

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	**48**
в том числе:	
– теоретическое обучение	10
– практические занятия	30
– лабораторные занятия	
– курсовая работа (проект)	
– самостоятельная работа	8
– консультации	
– промежуточная аттестация – диффер. зачет	8

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	*2*	*3*	*4*
Раздел 1. Правовые основы профессиональной деятельности в Российской Федерации		**20**	
Тема 1.1. Система законодательства	**Содержание учебного материала**	4	ОК 01, 03, 06
	Понятие права, нормы права, отрасли права. Источники права. Конституция Российской Федерации – основной закон. Федеральное и региональное законодательство. Международные нормы права Российской Федерации. Акты органов местного самоуправления. Локальные акты. Акты органов местного самоуправления. Практическое занятие № 1. Знакомство с работой справочно-информационной системы Консультант Плюс, Гарант		
Тема 1.2. Конституционные права и обязанности граждан. Право на труд и предпринимательскую деятельностью	**Содержание учебного материала**	4	ОК 01, 03, 06
	Основные конституционные права граждан РФ. Основные обязанности граждан Российской Федерации. Понятие, признаки, предпринимательской деятельности. Виды и формы предпринимательской деятельности. Предпринимательские отношения. Субъекты предпринимательских отношений Практическое занятие № 2. Работа в справочно-информационной системе Консультант Плюс, Гарант, поиск информации по выбранной теме.		
Тема 1.3. Юридическая ответственность	**Содержание учебного материала**	4	ОК 01, 03, 06
	Основные конституционные права граждан РФ. Основные обязанности граждан Российской Федерации. Понятие, признаки, предпринимательской деятельности. Виды и формы предпринимательской деятельности. Предпринимательские отношения. Субъекты предпринимательских отношений		

Тема 1.4. Основы правового регулирования профессиональной деятельности	**Содержание учебного материала**		ОК 01, 03, 06
	Понятие, цели и задачи правового регулирования профессиональной деятельности. Система законодательства Российской Федерации. Основные положения Конституции Российской Федерации, гражданского и трудового законодательства. Правоспособность и дееспособность граждан. Права и обязанности работников и работодателей. Правовые основы заключения, изменения и прекращения трудовых отношений. Ответственность за нарушение законодательства. Нормативные правовые акты, регулирующие профессиональную деятельность в сфере информационных технологий.	4	
Тема 1.5. Правовое регулирование деятельности в сфере информационных технологий	**Содержание учебного материала**	2	ОК 01, 03, 06
	Особенности правового регулирования деятельности специалистов в сфере информационных технологий. Правовые основы разработки и использования программного обеспечения и цифрового контента. Понятие интеллектуальной собственности и основные виды объектов интеллектуальных прав. Авторское право и исключительное право на результаты интеллектуальной деятельности. Правовые основы использования компьютерных программ, изображений, музыки, текстов и иных цифровых материалов. Основы договорных отношений при создании и использовании программных продуктов и объектов цифрового контента. Ответственность за нарушение прав правообладателей.	2	
	В том числе практических занятий		
	Закрепить знания об интеллектуальной собственности и сформировать навыки определения правомерности использования цифровых материалов при разработке компьютерных игр.		
Раздел 2. Субъекты хозяйственной деятельности и организационно-правовые формы		**28**	
Тема 2.1. Юридические лица	**Содержание учебного материала**		ОК 01, 03, 06
	Общие положения об юридических лицах. Виды юридических лиц. Организационно-правовые формы коммерческих организаций. Организационно-правовые формы некоммерческих организаций. Порядок образования деятельности юридических лиц. Порядок прекращения деятельности юридических лиц	8	

	Практическое занятие № 3. Рассмотрение правового статуса коммерческих и некоммерческих организаций различных организационно-правовых форм (наиболее распространенных)		
Тема 2.2. Правовой статус индивидуального предпринимателя	**Содержание учебного материала**	8	ОК 01, 03, 06
	Правовой статус индивидуального предпринимателя. Правоспособность, дееспособность индивидуального предпринимателя. Гарантии прав и свобод предпринимателя. Утрата статуса индивидуального предпринимателя		
Тема 2.3. Судебные формы защиты прав	**Содержание учебного материала**	4	ОК 01, 03, 06
	Судебная система в Российской Федерации. Суды общей юрисдикции. Система арбитражных судов. Рассмотрение споров в арбитражном суде. Третейские суды. Разрешение споров в третейском суде Практическое занятие № 4. Поиск судебных документов в правовых системах		
Тема 2.4. Законодательство о труде	**Содержание учебного материала**	4	ОК 01, 03, 06
	Понятие трудового права. Источники трудового права. Трудовые правоотношения. Трудовая праводееспособность Практическое занятие № 5. Решение задач по теме		
Тема 2.5. Трудовые отношений: понятие, основания возникновения и прекращения их регулирование	**Содержание учебного материала**	4	ОК 01, 03, 06
	Трудовой договор — понятие, виды, заключение, изменение и прекращение, а также режим рабочего времени и время отдыха. Рассматриваются виды отпусков, материальная ответственность работников и порядок взыскания ущерба. Практическое занятие № 6. Рассмотрение различных образцов трудовых договоров		
Промежуточная аттестация		8	
Всего:		**48**	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрено наличие следующих специальных помещений:

Кабинет, оснащенный посадочными местами по количеству обучающихся; рабочее место преподавателя; наглядные пособия (комплекты учебных таблиц, плакатов и др.); комплекты дидактических раздаточных материалов на каждое посадочное место по количеству обучающихся.

В кабинете предусмотрены: компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением для преподавателя; мультимедийный проектор; мультимедийный экран;

информационно-коммуникативные средства; экранно-звуковые пособия.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы учебной дисциплины библиотечный фонд КИКТ ВВГУ укомплектован печатными и электронными изданиями.

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Основная литература

1. Румынина В.В. Правовое обеспечение профессиональной деятельности: учебник для студ. учреждений сред. проф. Образования / В.В. Румынина. – М.: Издательский центр «Академия», 2021. – 224 с.

2. Вайпан В.А. Источники предпринимательского права: учебно-методический комплекс (учебное пособие в рамках дисциплины "Предпринимательское право Российской Федерации") / В.А. Вайпан - М.: Юстицинформ, 2020.

3. Губин Е.П., Лахно П.Г. Предпринимательское право Российской Федерации: Учебник 3-е изд. М. 2022. - 992 с.

Дополнительная литература

1. Справочная правовая система Консультант Плюс - режим доступа: http://www.consultant.ru.

2. Справочная правовая система Гарант - режим доступа: http://www.garant.ru

3. Справочно-правовая система по федеральным и региональным законодательствам России Право.ру . - режим доступа: http:// pravo.ru.

Нормативные документы

1. Конституция Российской Федерации : принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 г. (с учетом поправок).
2. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) : Федеральный закон от 30 ноября 1994 г. № 51-ФЗ (с изм. и доп.).
3. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая) : Федеральный закон от 26 января 1996 г. № 14-ФЗ (с изм. и доп.).
4. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) : Федеральный закон от 18 декабря 2006 г. № 230-ФЗ (с изм. и доп.). — Основной нормативный источник по авторскому праву, программам для ЭВМ, исключительным правам, лицензированию и другим объектам интеллектуальной собственности.

5. Трудовой кодекс Российской Федерации : Федеральный закон от 30 декабря 2001 г. № 197-ФЗ (с изм. и доп.).
6. Кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях : Федеральный закон от 30 декабря 2001 г. № 195-ФЗ (с изм. и доп.).
7. Уголовный кодекс Российской Федерации : Федеральный закон от 13 июня 1996 г. № 63-ФЗ (с изм. и доп.).
8. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп.).
9. Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» (с изм. и доп.). — Регулирует отношения в сфере поиска, получения, передачи, производства и распространения информации, применения информационных технологий и защиты информации.
10. Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных» (с изм. и доп.).
11. Федеральный закон от 13 марта 2006 г. № 38-ФЗ «О рекламе» (с изм. и доп.).
12. Федеральный закон от 7 февраля 1992 г. № 2300-1 «О защите прав потребителей» (с изм. и доп.).
13. Федеральный закон от 26 июля 2006 г. № 135-ФЗ «О защите конкуренции» (с изм. и доп.).
14. Федеральный закон от 6 апреля 2011 г. № 63-ФЗ «Об электронной подписи» (с изм. и доп.).
15. Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» (с изм. и доп.).
16. Закон Российской Федерации от 27 декабря 1991 г. № 2124-1 «О средствах массовой информации» (с изм. и доп.).
17. Закон Российской Федерации от 7 февраля 1992 г. № 2300-1 «О защите прав потребителей» (с изм. и доп.).
18. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 25 июня 2024 г. № 441 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.10 «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».
19. Постановления Правительства Российской Федерации и иные подзаконные нормативные правовые акты, регулирующие вопросы защиты информации, обработки персональных данных, использования информационных технологий, трудовых отношений и интеллектуальной собственности.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Знать: актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений. современные средства и устройства информатизации;	Владеет актуальным профессиональным и социальным контекстом, в котором приходится работать и жить; Знает основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; Знает алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; Знает структуру плана для решения задач; Владеет порядком оценки результатов решения задач профессиональной деятельности Знает номенклатуру информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; Владеет приемами структурирования информации; Знает формат оформления результатов поиска информации и особенности социального и культурного контекста; Знает правила оформления документов и построения устных сообщений. Знает современные средства и устройства информатизации; Знает порядок применения программного обеспечения в профессиональной деятельности.	Письменный и устный опрос. Тестирование. Практические задания по работе с информацией, документами, профессиональной литературой. Ответы на промежуточной аттестации

порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности.		
Уметь: распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составить план действия; определить необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на	распознаёт задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализирует задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составляет план действия; определить необходимые ресурсы; владеет актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) определяет задачи для поиска информации; определяет источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию; выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе применяет средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использует современное программное обеспечение.	Письменный и устный опрос. Тестирование. Практические задания по работе с информацией, документами, профессиональной литературой. Ответы на промежуточной аттестации

государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать современное программное обеспечение.		

Для оценки достижения запланированных результатов обучения по дисциплине разработаны контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации, которые прилагаются к рабочей программе дисциплины.

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Колледж информационных и креативных технологий

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации
по учебной дисциплине
ОП.05 Правовое обеспечение профессиональной деятельности

программы подготовки специалистов среднего звена
09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

Контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине ОП.05 Правовое обеспечение профессиональной деятельности разработаны в соответствии с требованиями ФГОССПО по специальности / профессии 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности, утвержденного приказом Минобрнауки РФ от от 25 июня 2024, № 441, примерной образовательной программой, рабочей программой учебной дисциплины.

Разработчик(и): Н.В. Кравцова, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии

Протокол № _9_ от «20» мая 2026 г.

Председатель ПЦК _____ Н.В. Кравцова
подпись

1 Общие сведения

Контрольно-оценочные средства (далее – КОС) предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины ОП.05 Правовое обеспечение профессиональной деятельности.

КОС включают в себя контрольные материалы для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине, которая проводится в форме дифференцированного зачёта посредством сдачи индивидуальной аналитико-проектной работы.

2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие результаты освоения образовательной программы

Код ОК, ПК[1]	Код результата обучения[1]	Наименование результата обучения[1]
ОК 01	З1	способы анализа профессиональных задач
	З2	методы выбора оптимальных решений
	З3	принципы декомпозиции задач
	У1	анализировать профессиональные ситуации
	У2	выбирать оптимальные способы решения задач
	У3	планировать последовательность действий
ОК 03	З4	основы профессионального саморазвития и планирования профессиональной деятельности
	З5	нормативно-правовые основы профессиональной деятельности в сфере разработки компьютерных игр
	З6	основы правового регулирования трудовых и гражданско-правовых отношений
	З7	основы интеллектуальной собственности и правовой охраны результатов профессиональной деятельности
	У4	определять направления собственного профессионального развития с учетом требований законодательства
	У5	определять актуальные нормативные требования к профессиональной деятельности
	У6	анализировать правовую информацию, необходимую для профессиональной деятельности
	У7	использовать нормативно-правовые источники для решения профессиональных задач
ОК 06	З8	основы законодательства Российской Федерации в сфере профессиональной деятельности
	З9	права и обязанности гражданина, работника и работодателя
	З10	основы правовой и профессиональной ответственности
	У8	планировать самостоятельное освоение новых правовых и профессиональных знаний
	У9	соблюдать требования законодательства Российской Федерации в профессиональной деятельности
	У10	оценивать правовые последствия профессиональных решений
	У11	применять нормы права при решении профессиональных ситуаций

[1]- *в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины*

3 Соответствие оценочных средств контролируемым результатам обучения

3.1 Средства, применяемые для оценки уровня теоретической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
Раздел 1. Правовые основы профессиональной деятельности в Российской Федерации				
Тема 1.1. Система законодательства	З1	Способность объяснять понятие базы данных и её назначение в современных информационных системах.	Доклад	Устный доклад
	З2	Способность различать основные виды и области применения баз данных в профессиональной деятельности.	Доклад	
	З3	Способность характеризовать преимущества использования баз данных по сравнению с файловыми системами хранения информации.	Доклад	
	З4	Способность определять роль систем управления базами данных в обработке и хранении информации.	Устные вопросы	
Тема 1.2. Конституционные права и обязанности граждан. Право на труд и предпринимательскую деятельность	З5	Способность различать основные модели данных (иерархическую, сетевую, реляционную) и их особенности.	Устные вопросы	Практическая презентация.
	З6	Способность объяснять принципы организации данных в различных моделях представления информации.	Устные вопросы	
	З7	Способность сравнивать модели данных по их структуре, преимуществам и ограничениям.	Устные вопросы	
	У1	Способность определять область применения различных моделей данных в информационных системах.	Устные вопросы	
Тема 1.3. Юридическая ответственность	У2	Способность объяснять назначение и структуру систем управления базами данных (СУБД).	Устные вопросы	Устный доклад
	У3	Способность различать основные компоненты архитектуры СУБД и описывать их функции.	Устные вопросы	
	У4	Способность характеризовать уровни архитектуры баз данных (внешний, концептуальный, внутренний).	Устные вопросы	
	У5	Способность определять роль клиент-серверной архитектуры в работе современных СУБД.	Устные вопросы	
Раздел 2. Субъекты хозяйственной деятельности и организационно-правовые формы				

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
Тема 2.1. Юридические лица	З8	Способность объяснять этапы создания базы данных в выбранной системе управления базами данных.	Доклад	Устный доклад
	З9	Способность описывать основные операции администрирования баз данных и их назначение.	Доклад	
	З10	Способность характеризовать процессы управления пользователями и разграничения прав доступа.	Доклад	
	З11	Способность определять принципы резервного копирования и восстановления баз данных.	Доклад	
	З12	Способность применять базовые навыки создания и настройки базы данных в среде СУБД.	Устные вопросы	
	З13	Способность использовать средства СУБД для мониторинга и обслуживания базы данных.	Устные вопросы	
Тема 2.2. Правовой статус индивидуального предпринимателя	З14	Способность проектировать структуру таблиц базы данных в соответствии с предметной областью.	Устные вопросы	Дифференцированный зачет
	З15	Способность определять типы данных для полей таблиц с учетом требований хранения информации.	Устные вопросы	
	У6	Способность устанавливать связи между таблицами с использованием первичных и внешних ключей.	Устные вопросы	
	У7	Способность применять ограничения целостности данных (NOT NULL, UNIQUE, CHECK и др.).	Устные вопросы	
Тема 2.3. Судебные формы защиты прав	У8	Способность формировать SQL-запросы для выборки данных из одной или нескольких таблиц.	Устные вопросы	Дифференцированный зачет
	У9	Способность применять условия фильтрации данных с использованием операторов SQL.	Устные вопросы	
	У10	Способность выполнять сортировку и группировку данных в запросах.	Устные вопросы	
	У11	Способность использовать агрегатные функции для обработки и анализа информации.	Устные вопросы	
Тема 2.4. Законодател	У12	Способность объяснять принципы обеспечения безопасности данных в базах данных.	Устные вопросы	Дифференцированный зачет

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
ьство о труде	У13	Способность применять механизмы разграничения прав доступа пользователей в СУБД.	Устные вопросы	
	У14	Способность использовать ограничения целостности данных для предотвращения ошибок и потерь информации.	Устные вопросы	
Тема 2.5. Трудовые отношений: понятие, основания возникновения и прекращения их регулирование	У15	Способность выполнять тестирование корректности работы	Устные вопросы	Дифференцированный зачет
	У23	Способность выявлять и анализировать ошибки в структуре и работе базы данных.	Тестирование	

[2] - *для формулировки показателей использовать положения Таксономии Блума.*

[3] - *Однотипные оценочные средства нумеруются, н-р: «Тест №2», «Контрольная работа №4».*

[4] - *Примеры всех оценочных средств должны быть представлены в разделах 5,6.*

[5] - *В скобках следует указать пункт разделов 5.6, в котором оно представлено.*

3.2 Средства, применяемые для оценки уровня практической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация
Раздел 1. Правовые основы профессиональной деятельности в Российской Федерации				
Тема 1.1. Система законодательства	З16	Способность выполнять нормализацию таблиц базы данных до заданной нормальной формы на практике.	Исследование	Дифференцированный зачет
Тема 1.4. Основы правового регулирования профессиональной деятельности	З17	Способность разрабатывать логическую структуру базы данных на основе предметной области.	Исследование	Дифференцированный зачет
Раздел 2. Субъекты хозяйственной деятельности и организационно-правовые формы				

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация
Тема 2.1. Юридические лица	З18	Способность создавать базы данных в выбранной системе управления базами данных (СУБД).	Доклад	Дифференцированный зачет
	З19	Способность настраивать структуру базы данных и выполнять базовые операции администрирования.	Практическая работа	
	З20	Способность управлять пользователями базы данных и распределять права доступа на практике.	Устные вопросы	
Тема 2.2. Правовой статус индивидуального предпринимателя	З21	Способность выполнять резервное копирование и восстановление базы данных.	Практическая работа	Дифференцированный зачет
	З22	Способность осуществлять мониторинг состояния базы данных с использованием инструментов СУБД.	Устные вопросы	
Тема 2.4. Законодательство о труде	У16	Способность формировать SQL-запросы SELECT для выборки данных из таблиц базы данных.	Тестирование	Дифференцированный зачет
	У17	Способность выполнять фильтрацию данных с использованием операторов WHERE и логических условий.	Тестирование	
	У18	Способность применять сортировку данных с использованием ORDER BY.	Тестирование	
	У19	Способность использовать агрегатные функции (COUNT, SUM, AVG, MIN, MAX) для обработки данных.	Тестирование	
	У20	Способность выполнять группировку данных с использованием GROUP BY.	Тестирование	
	У21	Способность применять условие HAVING для фильтрации сгруппированных данных.	Тестирование	
	У22	Способность создавать многотабличные запросы с использованием JOIN.	Тестирование	
	У23	Способность выполнять вложенные запросы (подзапросы) для обработки данных.	Тестирование	

4 Описание процедуры оценивания

Результаты обучения по дисциплине, уровень сформированности компетенций оцениваются по четырёх бальной шкале оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» (по бальной системе. Максимальная сумма баллов по дисциплине равна 100 баллам.)

Текущая аттестация по дисциплине проводится с целью систематической проверки достижений обучающихся. Объектами оценивания являются: степень усвоения теоретических знаний, уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы, качество выполнения самостоятельной работы, учебная дисциплина (активность на занятиях, своевременность выполнения различных видов заданий, посещаемость всех видов занятий по аттестуемой дисциплине).

При проведении промежуточной аттестации оценивается достижение студентом запланированных по дисциплине результатов обучения, обеспечивающих результаты освоения образовательной программы в целом. Оценка выставляется с учетом оценок, полученных при прохождении текущей аттестации.

Критерии оценивания устного ответа

(оценочные средства: устный опрос, устный доклад, собеседование)

5 баллов - ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

4 балла - ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

3 балла – ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

2 балла – ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

Критерии оценивания письменной работы

(оценочные средства: индивидуальный проект, практическая презентация)

5 баллов - студент выразил своё мнение по сформулированной проблеме, аргументировал его, точно определив ее содержание и составляющие. Проблема раскрыта полностью, выводы обоснованы. Приведены данные отечественной и зарубежной литературы, статистические сведения, информация нормативно-правового характера. Студент владеет навыком самостоятельной работы по заданной теме; методами и приемами анализа теоретических и/или практических аспектов изучаемой области. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет; графически работа оформлена правильно.

4 балла - работа характеризуется смысловой цельностью, связностью и последовательностью изложения; допущено не более 1 ошибки при объяснении смысла или содержания проблемы. Проблема раскрыта. Не все выводы сделаны и/или обоснованы. Для аргументации приводятся данные отечественных и зарубежных авторов. Продемонстрированы исследовательские умения и навыки. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет. Допущены одна-две ошибки в оформлении работы.

3 балла – студент проводит достаточно самостоятельный анализ основных этапов и смысловых составляющих проблемы; понимает базовые основы и теоретическое обоснование выбранной темы. Проблема раскрыта не полностью. Выводы не сделаны и/или выводы не обоснованы Проведен анализ проблемы без привлечения дополнительной литературы. Допущено не более 2 ошибок в смысле или содержании проблемы, оформлении работы.

2 балла - работа представляет собой пересказанный или полностью переписанный исходный текст без каких бы то ни было комментариев, анализа. Не раскрыта структура и теоретическая составляющая темы. Проблема не раскрыта. Выводы отсутствуют. Допущено три или более трех ошибок в смысловом содержании раскрываемой проблемы, в оформлении работы.

Критерии оценивания тестового задания

Оценка	*Отлично*	*Хорошо*	*Удовлетворительно*	*Неудовлетворительно*
Количество правильных ответов	91 % и ≥	от 81% до 90,9 %	не менее 70%	менее 70%

Критерии выставления оценки студенту на зачете/ экзамене

(оценочные средства: *устный опрос в форме ответов на вопросы билетов, устный опрос в форме собеседования, выполнение письменных разноуровневых задач и заданий, комплексная расчетно-графическая работа, творческое задание, кейс-задача, портфолио, проект и т.п.)*

Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенций
«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на продвинутом уровне: обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоизменении заданий, правильно обосновывает принятое решение, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач.
«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на базовом уровне: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на пороговом уровне: имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, недостаточно правильные формулировки, нарушения

	логической последовательности в изложении программного материала, испытывает затруднения при выполнении практических работ, при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на уровне ниже порогового: выявляется полное или практически полное отсутствие знаний значительной части программного материала, студент допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы, умения и навыки не сформированы.

5. Примеры оценочных средств для проведения текущей аттестации

5.1 Вопросы для собеседования

1. Понятие и основные источники права в Российской Федерации.
2. Конституционные основы правового регулирования профессиональной деятельности.
3. Система нормативных правовых актов Российской Федерации.
4. Права и обязанности гражданина Российской Федерации в сфере профессиональной деятельности.
5. Правоспособность и дееспособность гражданина.
6. Понятие и виды юридической ответственности.
7. Основные виды ответственности за нарушение законодательства Российской Федерации.
8. Понятие трудового права и его основные источники.
9. Трудовой договор: понятие, содержание и основные условия.
10. Порядок заключения трудового договора.
11. Основные права и обязанности работника.
12. Основные права и обязанности работодателя.
13. Рабочее время и время отдыха.
14. Дисциплина труда и ответственность работника.
15. Основания прекращения трудового договора.
16. Материальная ответственность работника и работодателя.
17. Понятие гражданско-правового договора и его основные виды.
18. Договор авторского заказа и его применение в сфере разработки цифрового контента.
19. Договор об отчуждении исключительного права.
20. Лицензионный договор: понятие и основные условия.
21. Понятие интеллектуальной собственности.
22. Основные виды объектов интеллектуальной собственности.
23. Авторское право: понятие и основные принципы.
24. Личные неимущественные и исключительные права автора.
25. Правовая охрана программ для ЭВМ.
26. Правовая охрана произведений изобразительного искусства и графики.
27. Правовая охрана музыкальных произведений и фонограмм.
28. Использование чужих изображений, фотографий и иллюстраций в компьютерной игре.
29. Использование 3D-моделей, текстур и ассетов сторонних авторов.
30. Использование шрифтов и иных цифровых материалов при разработке компьютерной игры.
31. Понятие лицензии и основные виды лицензий на программное обеспечение и цифровой контент.

32. Правовые последствия использования объекта интеллектуальной собственности без разрешения правообладателя.
33. Ответственность за нарушение авторских и исключительных прав.
34. Понятие персональных данных и основные требования к их обработке.
35. Правовые основы защиты информации.
36. Основные права пользователя цифрового продукта.
37. Правовые основы размещения и распространения компьютерных игр.
38. Правовое регулирование рекламы компьютерных игр и цифровых продуктов.
39. Правовые отношения между разработчиком, работодателем и заказчиком при создании компьютерной игры.
40. Кому принадлежат права на результат, созданный разработчиком в рамках трудовых отношений?
41. Какие правовые вопросы необходимо учитывать при создании персонажа компьютерной игры?
42. Можно ли использовать найденное в сети Интернет изображение в компьютерной игре? Обоснуйте ответ.
43. Можно ли использовать бесплатную 3D-модель из сети Интернет в коммерческой игре? Какие условия необходимо проверить?
44. Разработчик использовал музыку известного исполнителя в игре без получения разрешения. Какие правовые последствия возможны?
45. Художник создал концепт персонажа по заданию работодателя. Кому могут принадлежать права на созданный объект?
46. Разработчик использовал чужую фотографию в качестве основы для игрового окружения. Какие права необходимо учитывать?
47. Какие документы необходимо проверить перед использованием стороннего программного обеспечения или цифрового ассета?
48. Какие правовые риски возникают при публикации компьютерной игры в сети Интернет?
49. Как разработчику самостоятельно отслеживать изменения законодательства, влияющие на его профессиональную деятельность?
50. Почему соблюдение законодательства об интеллектуальной собственности является частью профессиональной ответственности разработчика компьютерных игр?

5.2. Примеры практических заданий

Примеры практических заданий

1. **Использование изображения из сети Интернет**
   Разработчик компьютерной игры нашёл в сети Интернет понравившуюся иллюстрацию и использовал её в качестве элемента игрового интерфейса.
   Задание: определить, имеет ли разработчик право использовать изображение; указать, какие права автора необходимо учитывать и какие действия необходимо предпринять для законного использования изображения.
2. **Использование музыкального произведения**
   При создании игры разработчик решил использовать популярную музыкальную композицию в качестве фоновой музыки.
   Задание: определить, какие права необходимо получить для использования композиции

в игре и какие последствия возможны при использовании произведения без разрешения правообладателя.

3. **Использование 3D-модели из открытого источника**
   Художник скачал бесплатную 3D-модель персонажа с сайта с цифровыми ассетами и планирует включить её в коммерческую игру.
   Задание: определить, какие условия необходимо проверить перед использованием модели и какие документы могут подтверждать право её использования.

4. **Создание объекта в рамках трудовых отношений**
   Художник, работающий в игровой студии, создал концепт персонажа по заданию работодателя. После увольнения он решил самостоятельно использовать персонажа в коммерческом проекте.
   Задание: определить, какие права могут возникать у автора и работодателя и какие обстоятельства необходимо учитывать при определении правообладателя.

5. **Лицензионное соглашение**
   Студия использует программное обеспечение и набор графических ассетов стороннего разработчика. В условиях лицензии указано ограничение на коммерческое использование.
   Задание: определить, может ли студия использовать данные материалы в коммерческой игре и какие последствия возможны при нарушении условий лицензии.

6. **Разработка игры по заказу**
   Заказчик поручил разработчику создать компьютерную игру, однако договор не содержит чётких положений о принадлежности исключительных прав на созданный продукт.
   Задание: определить, какие правовые риски возникают у сторон и какие условия необходимо предусмотреть в договоре.

7. **Использование чужого персонажа**
   Разработчик создал персонажа, внешне и по имени практически совпадающего с известным персонажем из другой игры.
   Задание: определить, какие объекты интеллектуальной собственности и права могут быть затронуты и какие юридические риски возникают при публикации игры.

8. **Персональные данные в компьютерной игре**
   В игре предусмотрена регистрация пользователей с указанием имени, электронной почты и другой информации о пользователе.
   Задание: определить, относятся ли эти сведения к персональным данным и какие основные требования необходимо соблюдать при их обработке.

9. **Нарушение трудовых прав**
   Работодатель требует от разработчика регулярно работать сверх установленной продолжительности рабочего времени без оформления и оплаты сверхурочной работы.
   Задание: определить, какие права работника могут быть нарушены и какие нормы трудового законодательства применяются к ситуации.

10. **Создание цифрового продукта несколькими авторами**
    Компьютерная игра создаётся командой, состоящей из программиста, художника, геймдизайнера и композитора.
    Задание: определить, какие результаты интеллектуальной деятельности создаются участниками команды и какие правовые вопросы необходимо урегулировать до публикации игры.

11. **Использование шрифта в игре**
    Художник использовал в интерфейсе игры шрифт, скачанный из Интернета. Игра

планируется к коммерческому распространению.
Задание: определить, какие условия лицензии необходимо проверить и какие ограничения могут существовать на коммерческое использование шрифта.

12. **Нарушение авторских прав**
Правообладатель обнаружил в опубликованной игре использование принадлежащего ему изображения без разрешения.
Задание: определить возможные требования правообладателя и виды ответственности за нарушение исключительного права.

13. **Разработка игры с использованием стороннего программного обеспечения**
Команда разработчиков использует игровой движок, библиотеки и плагины сторонних разработчиков.
Задание: определить, какие документы и лицензионные условия необходимо изучить перед выпуском игры.

14. **Создание игры на основе литературного произведения**
Разработчики хотят создать игру по мотивам известной книги.
Задание: определить, какие права необходимо проверить перед использованием сюжета, персонажей и других элементов произведения.

15. **Правовой анализ игрового проекта**
Студенту предоставлен условный проект компьютерной игры, в котором используются изображения, музыка, шрифты, 3D-модели, программные библиотеки и сторонние персонажи.
Задание: выявить потенциальные правовые риски проекта, определить объекты интеллектуальной собственности и предложить способы их правомерного использования.

6. Примеры оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

6.1 Темы групповых и(или) индивидуальных практических заданий

1. Анализ нормативно-правовых актов, регулирующих профессиональную деятельность разработчика компьютерных игр.
2. Определение правового статуса участников профессиональных отношений в сфере разработки компьютерных игр.
3. Анализ основных положений трудового договора с работником игровой студии.
4. Определение прав и обязанностей работника и работодателя в сфере разработки цифровых продуктов.
5. Решение практических ситуаций по вопросам заключения, изменения и прекращения трудового договора.
6. Анализ гражданско-правового договора на разработку компьютерной игры.
7. Составление перечня существенных условий договора на создание цифрового продукта.
8. Анализ условий лицензионного договора на использование программного обеспечения и цифровых материалов.
9. Определение правового статуса объектов интеллектуальной собственности, используемых в компьютерной игре.
10. Анализ правовых условий использования графических материалов, изображений и иллюстраций в компьютерной игре.

11. Анализ правовых условий использования 3D-моделей, текстур и иных цифровых ассетов.
12. Определение условий правомерного использования музыкальных произведений и звуковых эффектов в компьютерной игре.
13. Анализ правовых условий использования шрифтов, программных библиотек и стороннего программного обеспечения.
14. Определение принадлежности исключительных прав на результаты интеллектуальной деятельности, созданные работником.
15. Выявление правовых рисков при использовании материалов, найденных в сети Интернет.
16. Анализ правовых последствий нарушения авторских и исключительных прав при разработке цифрового продукта.
17. Решение практических ситуаций по защите персональных данных пользователей компьютерных игр.
18. Анализ правовых требований к размещению и распространению компьютерной игры в сети Интернет.
19. Разработка рекомендаций по правовой защите компьютерной игры и ее отдельных элементов.
20. Комплексный правовой анализ проекта компьютерной игры: выявление правовых рисков и разработка рекомендаций по их устранению.