

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Монастырский Денис Викторович  
Должность: начальник Научно-областного филиала  
Дата подписания: 30.08.2024 10:37:14  
Уникальный программный ключ:  
6b5672226d417ddf0822428d26ff4b368362fa22

**Федеральное государственное бюджетное учреждение  
«Федеральный институт промышленной собственности»  
(ФИПС)**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ  
Цифровые технологии в сфере интеллектуальной собственности**

*(указывается наименование дисциплины по учебному плану)*

Направление подготовки	<i>27.04.05 Инноватика</i>
Направленность (профиль) программы	<i>Инновационное проектирование и управление интеллектуальной собственностью</i>
Уровень высшего образования	<i>магистратура</i>
Квалификация	<i>магистр</i>
Форма обучения	<i>заочная</i>
Год набора	<i>2023</i>

## **Разделы фонда оценочных средств (ФОС)**

1. Перечень компетенций с указанием индикаторов их достижений
2. Показатели и критерии оценки достижения компетенций
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Фонд оценочных средств составлен в соответствии с требованиями ФГОС ВО 27.04.05 «Инноватика» утв. приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 4 августа 2020 г. N 875

Фонд оценочных средств разработали:

Монастырский Д.В. - Начальник НОЦ ФИПС, канд. пед. наук

## 1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ИНДИКАТОРОВ ИХ ДОСТИЖЕНИЙ

Фонд оценочных средств предназначен для оценки результатов обучения по учебной дисциплине «**Цифровые технологии в сфере интеллектуальной собственности**».

Рабочей программой дисциплины предусмотрено формирование следующих компетенций:

Таблица - 1 Перечень формируемых дисциплиной компетенций

Наименование категории (группы) компетенций	Код и Наименование компетенции	Код и наименование индикаторов достижения компетенций
Решение профессиональных задач	ОПК-10 Способен разрабатывать, комбинировать и адаптировать алгоритмы и программные приложения, пригодные для решения практических задач цифровизации в области профессиональной деятельности	ОПК-10-3. Формирует комбинированный набор программных приложений для решения практических задач цифровизации в области профессиональной деятельности.
Организация и обеспечение разработки инновационных проектов и программ по всем этапам жизненного цикла	ПК-6 Способен применять в проектной деятельности технологии работы с большими данными	ПК-6.1 Анализирует потребности заинтересованных лиц и/или подразделений организации в исследовании больших данных ПК-6.1 Осуществляет отбор и составление перечня инструментальных средств обработки и анализа больших данных
Инструментальное обеспечение всех фаз управления инновационными проектами;  Адаптация и развитие цифровых сервисов по работе с объектами интеллектуальной собственности	ПК-7 Способен управлять знаниями полученными в ходе реализации проектной деятельности	ПК-7.2 Определяет требования к средствам информационной поддержки процессов управления

## 2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Критерии оценивания формулируются для каждой компетенции и отражают опознаваемую деятельность обучающегося, поддающуюся измерению.

Базовый уровень освоения компетенций – обязательный для всех обучающихся по завершении освоения дисциплины.

Повышенный уровень освоения компетенций – превышение минимальных характеристик сформированности компетенции для обучающегося.

Продвинутый уровень освоения компетенций – максимально возможная выраженность компетенции, важен как качественный ориентир для самосовершенствования, так и дополнительное к требованиям ОПОП освоение компетенций с учетом личностных характеристик:

- активное участие в конференциях, конкурсах, круглых столах и т.д. с получением зафиксированного положительного результата по вопросам, включенным в дисциплину;
- разработка и реализация проектов с применением компетенций, указанных в рабочей программе;
- демонстрирует умение применять теоретические знания для решения практических задач повышенной сложности и нестандартных задач;
- выполнение в срок всех поставленных задач.

Таблица 3- Текущий контроль

Виды работ	Критерии оценивания			
	Отсутствует компетенция	Базовый уровень освоения компетенции	Повышенный уровень освоения компетенции	Подвинутый уровень освоения компетенции
Работа на лекции и практическом занятии	Отсутствие участия студента в работе на занятии	Единичное высказывание, решение с ошибками	Высказывание суждений, активное участие в ходе решения, правильное решение с отдельными замечаниями	Высказывание неординарных суждений, активное участие в ходе решения, правильное решение без ошибок
Решение задач кейсового типа в форме командной работы	Отсутствие участия студента в работе на занятии	Единичное высказывание, решение с ошибками	Высказывание суждений, активное участие в ходе решения, правильное решение с отдельными замечаниями	Высказывание неординарных суждений, активное участие в ходе решения, правильное решение без ошибок
Дискуссия	Отсутствие участия студента в работе на занятии	Единичное высказывание, решение с ошибками	Высказывание суждений, активное участие в ходе решения, правильное решение с отдельными замечаниями	Высказывание неординарных суждений, активное участие в ходе решения, правильное решение без ошибок
Решение тестовых задач	Выполнено менее 54%	Выполнено выше 54% до 69%	Выполнено от 70% до 84%	Выполнено выше 85%

Оценка индикаторов компетенции может быть выражена в параметрах «очень высокая», «высокая», соответствующая академической оценке «отлично»; «достаточно высокая», «выше средней», соответствующая академической оценке «хорошо»; «средняя», «ниже средней», «низкая», соответствующая академической оценке «удовлетворительно»; «очень низкая», соответствующая академической оценке «неудовлетворительно».

Таблица -4. Шкала критериев оценивания выполнения индивидуальных заданий

Оценка	Содержание
2 (неудовлетворительно)	Демонстрирует непонимание проблемы. Многие требования, предъявляемые к заданию не выполнены. Демонстрируется первичное восприятие материала. Работа не закончена и /или это плагиат.
3 (удовлетворительно)	Демонстрирует частичное понимание проблемы. Большинство требований, предъявляемых, к заданию выполнены. Владение элементами заданного материала. В основном выполненный материал понятен и носит целостный характер.
4 (хорошо)	Демонстрирует значительное понимание проблемы обозначенной дисциплиной. Все требования, предъявляемые к заданию выполнены. Содержание выполненных заданий раскрыто и рассмотрено с разных точек зрения.
5 (отлично)	Демонстрирует полное понимание проблемы. Все требования, предъявляемые к заданию выполнены. Продемонстрировано уверенное владение материалом дисциплины. Выполненные задания носят целостных характер, выполнены в полном объеме, структурированы, представлены различные точки зрения, продемонстрирован творческий подход

Шкалы оценивания и процедуры оценивания результатов обучения по дисциплине регламентируются Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по программам высшего образования.

Таблица – 5. Обобщенные критерии оценивания уровня освоения дисциплины

Компетенция	Индикаторы достижения компетенции	Критерии оценивания результатов обучения (дескрипторы)				
		1	2	3	4	5
ОПК-10 Способен разрабатывать, комбинировать и адаптировать алгоритмы и программные приложения, пригодные для решения практических задач цифровизации в области профессиональной деятельности	ОПК-10-3. Формирует комбинированный набор программных приложений для решения практических задач цифровизации в области профессиональной деятельности.					

ПК-6 Способен применять в проектной деятельности технологии работы с большими данными	ПК-6.1 Анализирует потребности заинтересованных лиц и/или подразделений организации в исследовании больших данных ПК-6.1 Осуществляет отбор и составление перечня инструментальных средств обработки и анализа больших данных					
ПК-7 Способен управлять знаниями полученными в ходе реализации проектной деятельности	ПК-7.2 Определяет требования к средствам информационной поддержки процессов управления					

Таблица -6. Критерии оценивания результатов обучения (дескрипторы)

Критерии оценивания результатов обучения				
1	2	3	4	5
Отсутствует компетенция	Отсутствует компетенция	Базовый уровень освоения компетенции	Повышенный уровень освоения компетенции	Подвинутый уровень освоения компетенции
Студент не владеет необходимым и знаниями.	Обучающийся частично показывает знания, входящие в состав компетенции, понимает их необходимость, но не может их применять.	Обучающийся показывает общие знания, входящие в состав компетенции, имеет представление об их применении, умение извлекать и использовать основную (важную) информацию из полученных знаний.	Обучающийся показывает полноту знаний, демонстрирует умения и навыки решения типовых задач.	Обучающийся показывает глубокие знания, демонстрирует умения и навыки решения сложных задач, умение принимать решения, создавать и применять документы, связанные с профессиональной деятельностью; способен самостоятельно решать проблему/задачу на основе изученных методов, приемов и технологий.

### 3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Примерные вопросы:

1. Понятие интеллектуальной собственности.

2. Объекты интеллектуальной собственности.
3. Авторские права в российском законодательстве.
4. Общие положения о средствах индивидуализации по российскому законодательству.
5. Понятия цифровизации, диджитализации, автоматизации, роботизации, информатизации.
6. Общие черты и отличия процессов цифровизации, диджитализации, автоматизации, роботизации и информатизации.
7. Влияние цифровизации на общество.
8. Влияние цифровизации на рынок и потребителя.
9. Влияние цифровизации на сферу образования.
10. Влияние цифровизации на креативные культуры, развитие технологий и создание новых продуктов.
11. Хранилища данных: способы получения, хранения и обработки информации.
12. Обеспечение кибербезопасности: брандмауэр, противовирусная защита, физические способы, шифрование данных.
13. История развития и понятие искусственного интеллекта.
14. Особенности нейросетей.
15. Цифровые права.
16. Понятие криптовалюты. Виды криптовалют.
17. Инвестиционная деятельность и краудфандинговые платформы.
18. Право интеллектуальной собственности в условиях глобальных перемен: проблема взаимодействия технологий и права.
19. Блокчейн-технологии, распределенные реестры.
20. Использование блокчейн-технологий в современном мире и цифровой трансформации Роспатента.
21. Электронные сервисы Роспатента.
22. Понятие и основные элементы смарт-контрактов.
23. Персональные данные в цифровой среде.
24. Инструменты ЛигалТех.
25. Правовое регулирование киберспорта.
26. Особенности защиты прав авторов и правообладателей в условиях цифровизации.
27. Цифровая трансформация креативных культур.
28. Диджитал-геймификация бизнес-процессов.
29. Технические средства защиты объектов интеллектуальной собственности.
30. Взаимодействие в цифровом пространстве, социальные сети.

**Примерные темы письменных работ (рефератов, эссе, контрольных):**

1. Роботы в современном мире.
2. Тренды развития сферы интеллектуальной собственности в цифровой среде.
3. Тенденции регулирования электронных денег.
4. Юридический дизайн как способ формирования новых цифровых продуктов.
5. Произведения искусства в диджитал-формате: особенности и проблемы.

6. Влияние цифровизации на интеллектуальную собственность.
7. Влияние цифровизации на разработку новых продуктов, креативные индустрии, прорывные технологии.
8. Влияние цифровизации на рынок труда.
9. Влияние цифровизации на экономику.
10. Влияние цифровизации на общество.
11. Влияние цифровизации на образование.
12. Влияние цифровизации на поведение потребителя.
13. Влияние цифровизации на личность.
14. Особенности развития права интеллектуальной собственности в контексте использования искусственного интеллекта.
15. История развития искусственного интеллекта в России и мире.
16. Будущее краудфандинговых платформ в России в разрезе государственного регулирования.
17. Модели хранилищ данных.
18. Способы обеспечения кибербезопасности.
19. Жанры компьютерных игр и признаваемые дисциплины в киберспорте.
20. Компьютерная игра как сложный объект интеллектуальных прав.
21. Ключевые особенности нейросетей.
22. Этические и правовые аспекты присутствия личности в социальной сети.
23. Особенности брендинга продуктов в сети Интернет.
24. Защита прав на интеллектуальную собственность в сети Интернет.
25. Развитие деятельности маркетплейсов в России.
26. LegalTech и смарт-контракты.
27. Получение, хранение, обработка и передача персональных данных.
28. Основы онлайн-продаж.
29. Применение блокчейн-технологий в сфере интеллектуальной собственности.
30. Лицензионные и пользовательские соглашения при использовании цифровых продуктов.