

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:

ФИО: Исаев Игорь Магомедович

Должность: Проректор по учебной работе

Дата подписания: 15.11.2023 11:25:23

Уникальный идентификатор документа:

d7a26b9e8ca85e98ec3de2eb454b4659d061f249

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования

«Национальный исследовательский технологический университет «МИСИС»

## Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

# Лидерство и управление проектом

Закреплена за подразделением

Кафедра автоматизированного проектирования и дизайна

Направление подготовки

09.04.03 ПРИКЛАДНАЯ ИНФОРМАТИКА

Профиль

Графический дизайн и прикладная графика

Квалификация

**Магистр**

Форма обучения

**очная**

Общая трудоемкость

**3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану

108

Формы контроля в семестрах:

в том числе:

зачет с оценкой 4

аудиторные занятия

27

самостоятельная работа

81

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	9			
Неделя	9			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	9	9	9	9
Практические	18	18	18	18
Итого ауд.	27	27	27	27
Контактная работа	27	27	27	27
Сам. работа	81	81	81	81
Итого	108	108	108	108

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ**

1.1	Целью освоения дисциплины является формирование у бакалавров представления об управлении проектами, позволяющего выявлять информационные потребности пользователей и автоматизировать прикладные процессы.
1.2	<input type="checkbox"/> развитие методологической культуры в сфере научно-исследовательской и управленческой деятельности в области психологии лидерства;
1.3	<input type="checkbox"/> формирование знания методов структуризации и управления проектами;
1.4	<input type="checkbox"/> формирование умений использования современного инструментария управления проектами
1.5	(декомпозиция, выделение этапов, функций и процессов проекта);
1.6	<input type="checkbox"/> формирование научного мировоззрения и представления об особенностях лидерства и управления командой.

**2. МЕСТО В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Блок ОП:		Б1.В.ДВ.03
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>	
2.1.1	Английский язык для дизайнеров	
2.1.2	Графический дизайн: особенности ведения проектов	
2.1.3	Графический дизайн: разработка смежных продуктов	
2.1.4	Диджитал-дизайн: особенности ведения проектов	
2.1.5	Диджитал-дизайн: разработка смежных продуктов	
2.1.6	Компьютерная графика	
2.1.7	Моделирование бизнес-процессов	
2.1.8	Программное обеспечение дизайнера	
2.1.9	Брендинг и фирменный стиль	
2.1.10	Технологии и практики в дизайне	
2.1.11	Управление человеческими ресурсами в проектной деятельности	
2.1.12	Учебная практика	
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>	

**3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ФОРМИРУЕМЫМИ КОМПЕТЕНЦИЯМИ**

<b>ОПК-8: Способен осуществлять эффективное управление разработкой программных средств и проектов, демонстрировать практические навыки для решения сложных задач, выполнения сложного проектирования, а также проведения комплексных исследований, знание экономических, организационных и управленческих вопросов, таких как: управление проектами, рисками и изменениями</b>
<b>Знать:</b>
ОПК-8-31 Основные понятия теории управления проектной деятельностью;
<b>ОПК-6: Способен исследовать современные проблемы и методы прикладной информатики и развития информационного общества</b>
<b>Знать:</b>
ОПК-6-31 Методы обобщения и обработки информации;
<b>УК-2: Способен интегрировать знания и принимать решения в сложных ситуациях, формулировать суждения на основе неполной или ограниченной информации, управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла</b>
<b>Знать:</b>
УК-2-31 Современные средства информационно-коммуникационных технологий для поиска профессиональной информации;
<b>ОПК-8: Способен осуществлять эффективное управление разработкой программных средств и проектов, демонстрировать практические навыки для решения сложных задач, выполнения сложного проектирования, а также проведения комплексных исследований, знание экономических, организационных и управленческих вопросов, таких как: управление проектами, рисками и изменениями</b>
<b>Уметь:</b>
ОПК-8-У1 демонстрировать практические навыки для решения сложных задач
<b>ПК-2: Способен руководить подразделениями, занимающимися вопросами графического дизайна и прикладной графики</b>

<b>Уметь:</b>
ПК-2-У1 Руководить подразделениями, занимающимися вопросами графического дизайна и прикладной графики
<b>УК-2: Способен интегрировать знания и принимать решения в сложных ситуациях, формулировать суждения на основе неполной или ограниченной информации, управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла</b>
<b>Уметь:</b>
УК-2-У1 Управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
УК-2-У2 Принимать решения в сложных ситуациях
<b>ОПК-6: Способен исследовать современные проблемы и методы прикладной информатики и развития информационного общества</b>
<b>Уметь:</b>
ОПК-6-У1 Разрабатывать проекты, определять целевые этапы и основные направления работ;
<b>ПК-2: Способен руководить подразделениями, занимающимися вопросами графического дизайна и прикладной графики</b>
<b>Владеть:</b>
ПК-2-В1 Навыками участия в работе научных коллективов, проводящих научные исследования;
<b>ОПК-8: Способен осуществлять эффективное управление разработкой программных средств и проектов, демонстрировать практические навыки для решения сложных задач, выполнения сложного проектирования, а также проведения комплексных исследований, знание экономических, организационных и управленческих вопросов, таких как: управление проектами, рисками и изменениями</b>
<b>Владеть:</b>
ОПК-8-В1 Чертами лидера при постановке цели в условиях командой работы над проектом;