

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:

ФИО: Исаев Игорь Магомедович

Должность: Проректор по учебной и научной работе

Дата подписания: 28.09.2023 12:42:06

Уникальный идентификатор документа:

d7a26b9e8ca85e98ec3de2eb454b4659d061f249

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования**

«Национальный исследовательский технологический университет «МИСИС»

Рабочая программа дисциплины (модуля)

Современные подходы к управлению командами

Закреплена за подразделением

Кафедра иностранных языков и коммуникативных технологий

Направление подготовки

45.04.02 ЛИНГВИСТИКА

Профиль

Цифровая лингвистика и локализация

Квалификация

Магистр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

3 ЗЕТ

Часов по учебному плану

108

Формы контроля в семестрах:

в том числе:

зачет 1

аудиторные занятия

34

самостоятельная работа

74

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	УП	РП	УП	РП
Неделя	18			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	17	17	17	17
Практические	17	17	17	17
Итого ауд.	34	34	34	34
Контактная работа	34	34	34	34
Сам. работа	74	74	74	74
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

к.филол.н., доц., Молдавская Ольга Евгеньевна

Рабочая программа

Современные подходы к управлению командами

Разработана в соответствии с ОС ВО:

Самостоятельно устанавливаемый образовательный стандарт высшего образования - магистратура Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский технологический университет «МИСИС» по направлению подготовки 45.04.02 ЛИНГВИСТИКА (приказ от 02.04.2021 г. № 119 о.в.)

Составлена на основании учебного плана:

45.04.02 ЛИНГВИСТИКА, 45.04.02-МЛГ-23-3.plx Цифровая лингвистика и локализация, утвержденного Ученым советом НИТУ МИСИС в составе соответствующей ОПОП ВО 22.06.2023, протокол № 5-23

Утверждена в составе ОПОП ВО:

45.04.02 ЛИНГВИСТИКА, Цифровая лингвистика и локализация, утвержденной Ученым советом НИТУ МИСИС 22.06.2023, протокол № 5-23

Рабочая программа одобрена на заседании

Кафедра иностранных языков и коммуникативных технологий

Протокол от г., №

Руководитель подразделения Бондарева Лилия Владимировна, к.полит.н., доцент

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ

1.1	на основе современных подходов к управлению проектами, созданных на принципах Agile, осуществлять проектную деятельность по адаптации и локализации англоязычных источников с использованием инструментов SCRUM, Kanban и цифровых решений для управления рабочим процессом.
-----	--

2. МЕСТО В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Блок ОП:		Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Контроль качества переводческих проектов	
2.2.2	Локализация программного обеспечения и игр	
2.2.3	Научно-исследовательская работа	
2.2.4	Основы скорочтения	
2.2.5	Способы быстрого запоминания	
2.2.6	Основы машинного обучения	
2.2.7	Управление машинным переводом	
2.2.8	Учебная (консультационная) практика	
2.2.9	NLP-аналитика	
2.2.10	Научно-исследовательская практика	
2.2.11	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы	
2.2.12	Производственная практика (педагогическая)	
2.2.13	Редактирование медиаконтента	
2.2.14	Субтитрование и транскрибирование	

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ФОРМИРУЕМЫМИ КОМПЕТЕНЦИЯМИ

ПК-2: Способен автоматизировать лингвистические и локализационные проекты, а также управлять производственным процессом перевода	
Знать:	
ПК-2-37	алгоритм конструктивного разговора с коллегами
ПК-2-36	виды разрешения конфликтов в команде
ПК-4: Способен осуществлять грамотное языковое оформление профессиональных текстов	
Знать:	
ПК-4-32	методики адаптации и локализации англоязычного первоисточника
ПК-4-31	методологию перевода с английского языка на русский
ПК-4-33	отличие между переводом и локализацией
ПК-2: Способен автоматизировать лингвистические и локализационные проекты, а также управлять производственным процессом перевода	
Знать:	
ПК-2-31	современные подходы и принципы управления командой с позиции проектной деятельности
ПК-2-32	автоматизированные технические решения для управления командой Битрикс 24, Trello, Discord
ПК-2-33	актуальные модели командообразования
ПК-2-35	инструменты и мероприятия SCRUM, Kanban, необходимые для управления командой
ПК-2-34	типы Agile методологий: SCRUM, Kanban, их ключевые ценности
ПК-4: Способен осуществлять грамотное языковое оформление профессиональных текстов	
Уметь:	
ПК-4-У3	охарактеризовать реципиента перевода как представителя целевой аудитории

ПК-4-У2 осуществлять локализацию англоязычных первоисточников
ПК-2: Способен автоматизировать лингвистические и локализационные проекты, а также управлять производственным процессом перевода
Уметь:
ПК-2-У5 использовать атрибуты, инструменты и мероприятия SCRUM, Kanban
ПК-4: Способен осуществлять грамотное языковое оформление профессиональных текстов
Уметь:
ПК-4-У1 переводить англоязычные тексты и аудио в соответствии с алгоритмом перевода
ПК-2: Способен автоматизировать лингвистические и локализационные проекты, а также управлять производственным процессом перевода
Уметь:
ПК-2-У4 управлять командой проекта с использованием гибкой методологии Agile и цифровых сервисов
ПК-2-У1 спланировать лингвистический и/или локализационный проект с использованием гибкой методологии Agile и цифровых сервисов
ПК-2-У2 реализовать лингвистический и/или локализационный проект с использованием гибкой методологии Agile и цифровых сервисов
ПК-2-У3 формировать команду исполнителей и распределять роли в команде
ПК-2-У6 регулировать межличностные отношения в команде
ПК-2-У7 конструктивно вести диалог с членами команды
ПК-4: Способен осуществлять грамотное языковое оформление профессиональных текстов
Владеть:
ПК-4-В3 навыком редактирования переведенных текстов под ожидания целевой аудитории
ПК-4-В1 навыком перевода англоязычных текстов и аудио на русский язык
ПК-4-В2 навыком локализации англоязычных текстов и аудио на русский язык
ПК-2: Способен автоматизировать лингвистические и локализационные проекты, а также управлять производственным процессом перевода
Владеть:
ПК-2-В3 навыком составления и заполнения матрицы распределения труда в команде
ПК-2-В2 навыком использования цифровых сервисов для управления командой проекта
ПК-2-В1 навыком планирования и реализации лингвистического и/или локализационного проекта
ПК-2-В4 навыком организации и проведения мероприятий SCRUM в формате Sprint
ПК-2-В7 навыком разрешения конфликтов в команде
ПК-2-В6 навыком использования доски задач Task Board и Kanban-доски
ПК-2-В5 навыком составления бэклога продукта (Produkt Backlog) и бэклога спринта (Sprint Backlog)

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Формируемые индикаторы компетенций	Литература и эл. ресурсы	Примечание	КМ	Выполняемые работы
	Раздел 1. Тема 1 Управление командой в контексте проектной деятельности							

1.1	Цели, задачи и структура курса. Понятие проекта, критерии его успешности. Agile и теория проектной деятельности: соотношение, стандарты. /Лек/	1	2	ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У5 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2 Л1.3Л2.1Л3. 1 Э1	Междисциплинарный подход: разработка ПО, психология управления, теория проектной деятельности, менеджмент Деловая игра «Особенности и сильной команды»	КМ1	Р8
1.2	Изучение источников по методологии проектной деятельности и Agile /Ср/	1	5	ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У5 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3. 1 Э1	Согласно методу "перевернутого класса" студентам нужно прочитать источники и составить представление о методе проектной деятельности и Agile	КМ1	Р9
1.3	Agile в контексте процессных методологий. Соотношение с другими методами разработки. /Лек/	1	2	ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У5 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3. 1 Э1	Тест 1: Agile - гибкая методология разработки в сравнении с другими подходами - каскадной и спиральной	КМ1	Р3
1.4	Изучение источников по теме "Типы Agile методологий. Scrum, Kanban" /Ср/	1	5	ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У5 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3. 1 Э1	Согласно методу "перевернутого класса" студентам нужно прочитать источники и составить представление о типах Agile методологий.		Р9
1.5	Типы Agile методологий. Scrum, Kanban /Лек/	1	2	ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У5 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3. 1 Э1	Лекция с презентацией		Р7

1.6	Реализация целей и задач Sprint 1 /Пр/	1	2	ПК-2-35 ПК-2-У1 ПК-2-У2 ПК-2-У3 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В4 ПК-4-32 ПК-4-У1 ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-В3 ПК-2-В5 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1 Э1	SCRUM-мероприятия : Daily (StandUp) Задачи Sprint 1: 1. Бэклог Sprint 1. 2. Поставка цели и задач проекта на основе бэклога продукта. 3. Описание бэклога Scram.	КМ1	Р1
1.7	Изучение источников и подготовка к лекции "Методология рабочего процесса Agile. Framework Scram" /Ср/	1	5	ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У5 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1 Э1	Согласно методу "перевернутого класса" студентам нужно прочитать источники и составить представление о методологии рабочего процесса Agile. Framework Scram		Р9
	Раздел 2. Тема 2 Построение рабочего процесса (Framework) в Scram-команде							
2.1	Мероприятия, процессы, техники, инструменты Scram /Лек/	1	2	ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У5 ПК-2-В4 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1 Э1	Тест 2: планирование, мероприятия, атрибуты, инструменты Scrum и Kanban Деловая игра Заполните матрицу разделения труда в решении управленческих задач	КМ1	Р8,Р4

2.2	Реализация проекта по методологии Agile. Sprint 2 /Пр/	1	2	ПК-4-У1 ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У1 ПК-2-У2 ПК-2-У3 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В3 ПК-2-В4 ПК-2-В6 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3. 1 Э1	SCRUM-мероприятия : Demo Задачи Sprint 2: 1. Бэклог Sprint 2. 2. Планирование этапов создания SCRUM-продукта. Планирование Sprint. Д/з: подбор необходимых ресурсов (англоязычные видео и презентации)	КМ1	Р1
2.3	Тестирование и подбор необходимых цифровых ресурсов для проекта (англоязычные видео и презентации) /Ср/	1	10	ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В2 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3. 1 Э1	1. Мониторинг деятельности членов команды на Kanban-доске задач. 2. Составление диаграммы сгорания работ Burndown Chart 3. Проведение SCRUM-мероприятий daily (StandUp), Demo, ретроспектива. 4. Анализ результатов. 5. Pert оценка сроков	КМ1	Р1

2.4	Тестирование сервисов Битрикс 24, Trello, Discord. /Ср/	1	10	ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В2 ПК-2-В6 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3. 1 Э1	1. Мониторинг деятельности членов команды на Kanban-доске задач. 2. Составление диаграммы сгорания работ Burndown Chart 3. Проведение SCRUM-мероприятий daily (StandUp), Demo, ретроспектива. 4. Анализ результатов. 5. Pert оценка сроков	КМ1	Р1
2.5	Реализация цели и задач Sprint 2 /Ср/	1	4	ПК-4-У1 ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У2 ПК-2-У3 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В2 ПК-2-В3 ПК-2-В4 ПК-2-В5 ПК-2-В6 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3. 1 Э1	1. Мониторинг деятельности членов команды на Kanban-доске задач. 2. Составление диаграммы сгорания работ Burndown Chart 3. Проведение SCRUM-мероприятий daily (StandUp), Demo, ретроспектива. 4. Анализ результатов. 5. Pert оценка сроков	КМ1	Р1
	Раздел 3. Тема 3 Цифровые решения для управления командой							

3.1	Сервисы: Битрикс 24, Trello, Discord, ТГ. Сравнительная характеристика. Тестирование сервисов, выбор оптимального по критериям /Пр/	1	2	ПК-2-32 ПК-2-31 ПК-2-У1 ПК-2-В2 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В6 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1 Э1	Презентации студентов, посвященные цифровым сервисам для управления командами.		P1,P2
3.2	Релизация проекта по методологии Agile. Sprint 3 /Пр/	1	2	ПК-4-У1 ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У1 ПК-2-У2 ПК-2-У3 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В2 ПК-2-В3 ПК-2-В4 ПК-2-В5 ПК-2-В6 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1 Э1	SCRUM-мероприятия : Demo Задачи Sprint 2: 1. Бэклог Sprint 3 (критерии выбора) 2. Выбор оптимального цифрового сервиса для командной работы на основе презентаций.	КМ1	P1
3.3	Реализация целей и задач Sprint 3 /Ср/	1	5	ПК-4-У1 ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У1 ПК-2-У2 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В3 ПК-2-В5 ПК-2-В6 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1 Э1	1. Мониторинг деятельности членов команды на Kanban-доске задач. 2. Составление диаграммы сгорания работ Burndown Chart 3. Проведение SCRUM-мероприятий daily (StandUp), Demo, ретроспектива. 4. Анализ результатов. 5. Pert оценка сроков	КМ1	P1

3.4	Изучение источников и подготовка к лекции "Модели командообразования. Этапы управления командой проекта". /Ср/	1	5	ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У3 ПК-2-У5 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1 Э1	Согласно методу "перевернутого класса" студентам нужно прочитать источники и составить представление о моделях командообразования, этапах управления командой проекта, современных подходах к формированию команды, принципах построения SCRUM-команды	КМ1	Р9
Раздел 4. Тема 4 Командообразование								
4.1	Модели командообразования. Этапы управления командой проекта. /Лек/	1	2	ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У3 ПК-2-У5 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1 Э1	Деловая игра: Распределение ролей в команде	КМ1	Р8
4.2	Принципы построения SCRUM-команды /Лек/	1	2	ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У3 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1 Э1	Деловая игра: найди свою роль в команде Тест 3: Командообразование	КМ1	Р5,Р8
4.3	Реализация проекта по методологии Agile. Sprint 4 /Пр/	1	2	ПК-4-У1 ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У1 ПК-2-У2 ПК-2-У3 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В2 ПК-2-В3 ПК-2-В4 ПК-2-В5 ПК-2-В6 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1 Э1	SCRUM-мероприятия : ретроспектива Задачи Sprint 4: 1. Бэклог Sprint 4 2. Распределение ролей в команде 3. Заполнение матрицы распределения труда	КМ1	Р1

4.4	Реализация задач Sprint 4 /Ср/	1	5	ПК-4-У1 ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У1 ПК-2-У2 ПК-2-У3 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В2 ПК-2-В3 ПК-2-В4 ПК-2-В5 ПК-2-В6 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1 Э1	1. Мониторинг деятельности членов команды на Kanban-доске задач. 2. Составление диаграммы сгорания работ Burndown Chart 3. Проведение SCRUM-мероприятий daily (StandUp), Demo, ретроспектива. 4. Анализ результатов. 5. Pert оценка сроков	КМ1	Р1
	Раздел 5. Тема 5 Управление межличностными отношениями в команде							
5.1	Конфликты в команде и способы их решения /Лек/	1	3	ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3.1 Э1	Тест-опросник: Личностные качества членов команды Кейс: заполните таблицу стилей разрешения конфликтов.	КМ1	Р7
5.2	Управление командой с позиции «точки влияния» /Лек/	1	2	ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1 Э1	Кейс: алгоритм конструктивного разговора Тест-опросник на уровень эгоцентризма Тест 4: инструменты командной работы	КМ1	Р7,Р6

5.3	Реализация проекта по методологии Agile. Sprint 5 /Пр/	1	2	ПК-4-У1 ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У2 ПК-2-У3 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В2 ПК-2-В3 ПК-2-В4 ПК-2-В5 ПК-2-В6 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1 Э1	SCRUM-мероприятия : Demo Задачи Sprint 5: 1. Бэклог Sprint 5: 2.Мониторинг деятельности членов команды на доске задач. 3. Составление диаграммы сгорания работ Burndown Chart	КМ1	Р1
5.4	Реализация цели и задач Sprint 5 /Ср/	1	5	ПК-4-У1 ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У1 ПК-2-У2 ПК-2-У3 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В2 ПК-2-В3 ПК-2-В4 ПК-2-В5 ПК-2-В6 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1 Э1	1. Мониторинг деятельности членов команды на Kanban-доске задач. 2. Составление диаграммы сгорания работ Burndown Chart 3. Проведение SCRUM-мероприятий daily (StandUp), Demo, ретроспектива. 4. Анализ результатов. 5. Pert оценка сроков	КМ1	Р1
	Раздел 6. Тема 6. Реализация проекта и анализ результатов							

6.1	Реализация проекта по методологии Agile. Sprint 5 /Пр/	1	2	ПК-4-У1 ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У1 ПК-2-У2 ПК-2-У3 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В2 ПК-2-В3 ПК-2-В4 ПК-2-В5 ПК-2-В6 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1Э1	SCRUM-мероприятия : Daily (StandUp) Задачи Sprint 5 2.Мониторинг деятельности членов команды на доске задач. 3. Составление диаграммы сгорания работ Burndown Chart	КМ1	Р1
6.2	Реализация проекта по методологии Agile. Sprint 6 /Пр/	1	2	ПК-4-У1 ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У1 ПК-2-У2 ПК-2-У3 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В2 ПК-2-В3 ПК-2-В4 ПК-2-В5 ПК-2-В6 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1Э1	SCRUM-мероприятия : Daily (StandUp) Задачи Sprint 6: 1. Бэклог Sprint 6: 2.Мониторинг деятельности членов команды на доске задач. 3. Составление диаграммы сгорания работ Burndown Chart	КМ1	Р1
6.3	Реализация проекта по методологии Agile. Sprint 6 /Пр/	1	1	ПК-4-У1 ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У1 ПК-2-У2 ПК-2-У3 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В2 ПК-2-В3 ПК-2-В4 ПК-2-В5 ПК-2-В6 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1Э1	Анализ результатов проекта и деятельности команды Кейс: проанализируйте результаты командной работы по пяти критериям. Кейс: расстановка баллов участникам команды по критериям самими участниками команды.	КМ1	Р1

6.4	Реализация цели и задач Sprint 5 /Ср/	1	5	ПК-4-У1 ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У1 ПК-2-У2 ПК-2-У3 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В2 ПК-2-В3 ПК-2-В4 ПК-2-В5 ПК-2-В6 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3. 1 Э1	1. Мониторинг деятельности членов команды на Kanban-доске задач. 2. Составление диаграммы сгорания работ Burndown Chart 3. Проведение SCRUM-мероприятий daily (StandUp), Demo, ретроспектива. 4. Анализ результатов. 5. Pert оценка сроков	КМ1	Р1
6.5	Реализация цели и задач Sprint 6 /Ср/	1	5	ПК-4-У1 ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У1 ПК-2-У2 ПК-2-У3 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В2 ПК-2-В3 ПК-2-В4 ПК-2-В5 ПК-2-В6 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3. 1 Э1	1. Мониторинг деятельности членов команды на Kanban-доске задач. 2. Составление диаграммы сгорания работ Burndown Chart 3. Проведение SCRUM-мероприятий daily (StandUp), Demo, ретроспектива. 4. Анализ результатов. 5. Pert оценка сроков	КМ1	Р1

6.6	Реализация цели и задач Sprint 6: анализ результатов /Ср/	1	5	ПК-4-У1 ПК-2-31 ПК-2-34 ПК-2-35 ПК-2-У1 ПК-2-У2 ПК-2-У3 ПК-2-У4 ПК-2-У5 ПК-2-У6 ПК-2-У7 ПК-2-В1 ПК-2-В2 ПК-2-В3 ПК-2-В4 ПК-2-В5 ПК-2-В6 ПК-2-В7 ПК-4-31 ПК-4-32 ПК-4-33 ПК-4-У2 ПК-4-У3 ПК-4-В1	Л1.2Л2.1Л3.1 Э1	Анализ результатов проекта и деятельности команды Кейс: проанализируйте результаты командной работы по пяти критериям. Кейс: расстановка баллов участникам команды по критериям самими участниками команды.	КМ1	Р1
-----	---	---	---	---	-----------------	---	-----	----

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ

5.1. Контрольные мероприятия (контрольная работа, тест, коллоквиум, экзамен и т.п), вопросы для самостоятельной подготовки

Код КМ	Контрольное мероприятие	Проверяемые индикаторы компетенций	Вопросы для подготовки
КМ1	зачет		<p>Критерии и стандарты проекта</p> <p>Актуальные процессы методики в сравнении: каскадная, спиральная и итеративная. Преимущества и недостатки.</p> <p>Холакратия как социальная технология и система управления.</p> <p>Исторический и социальный контекст возникновения Agile.</p> <p>Понятие гибкости в Agile manifesto.</p> <p>SCRUM и Agile. Методология SCRUM, ее постулаты и отличия Kanban и Agile.</p> <p>Методология Kanban, ее постулаты и отличия.</p> <p>Команда и роли SCRUM.</p> <p>Мероприятия SCRUM в формате Sprint, цель и формат каждого.</p> <p>Методы планирования SCRUM</p> <p>Инженерные практики SCRUM</p> <p>Мероприятия SCRUM</p> <p>Атрибуты и инструменты SCRUM</p> <p>Атрибуты и инструменты Kanban</p> <p>Команда как особый тип организации: характеристики и условия формирования.</p> <p>Модели командообразования</p> <p>«Пять пороков команды» Патрика Ленсиони</p> <p>Какие условия способствуют формированию команд?</p> <p>Этапы командообразования по Такману</p> <p>Методы управления командой. Подход Герцберга.</p> <p>Способы решения конфликтов в команде.</p> <p>Алгоритм конструктивного разговора и его разрушители</p> <p>Правила вербальной и невербальной коммуникации.</p> <p>Цифровые решения для управления командами: принцип функционирования сервисов</p>

5.2. Перечень работ, выполняемых по дисциплине (Курсовая работа, Курсовой проект, РГР, Реферат, ЛР, ПР и т.п.)

Код работы	Название работы	Проверяемые индикаторы компетенций	Содержание работы
Р1	проект		

P2	презентация		
P3	тест 1		
P4	тест 2		
P5	тест 3		
P6	тест 4		
P7	кейс		
P8	деловая игра		
P9	анализ научно-методической литературы		

5.3. Оценочные материалы, используемые для экзамена (описание билетов, тестов и т.п.)

5.4. Методика оценки освоения дисциплины (модуля, практики. НИР)

Оценочные материалы

Оценка	Процент правильных ответов
Отлично (5)	Св. 85% до 100 %
Хорошо (4)	Св. 70 % до 85 %
Удовлетворительно (3)	Св. 50 % до 70 %
Неудовлетворительно (2)	Менее 50 %

Проектная работа: 50 баллов

Презентация: 10 баллов

Тест 1: 10 баллов

Тест 2: 10 баллов

Тест 3: 10 баллов

Тест 4: 10 баллов

Критерии оценивания участия в проекте

50 баллов: студент ориентируется в теоретическом материале и применяет полученные знания на практике, находит свою роль в команде, справляется с конфликтными ситуациями, активно работает над реализацией проекта: получает задание от Skram-мастера и выполняет их в срок. Оценку подтверждают все члены команды.

40 баллов: студент ориентируется в теоретическом материале и применяет полученные знания на практике, находит свою роль в команде, активно работает над реализацией проекта, но допускает неточности при выполнении полученного задания. Оценку подтверждают все члены команды.

30 баллов: студент ориентируется в теоретическом материале и применяет полученные знания на практике, находит свою роль в команде, активно работает над реализацией проекта, но допускает неточности при выполнении полученного задания, нарушает сроки и является инициатором конфликтных ситуаций. Оценку подтверждают все члены команды.

20 баллов: студент не всегда хорошо ориентируется в теоретическом материале и применяет полученные знания на практике, его роль в команде не определена, он провоцирует конфликты в процессе реализации проекта, его участие сводится к выполнению второстепенных функций. Оценку подтверждают все члены команды.

10 баллов: студент слабо владеет теоретическими знаниями, его участие в проекте минимально. Оценку подтверждают все члены команды.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Библиотека	Издательство, год
Л1.1	Решетникова К. В.	Конфликты в системе управления: учебное пособие	Электронная библиотека	Москва: Юнити, 2013
Л1.2	Белбин Р. М.	Типы ролей в командах менеджеров: пер. с англ.	Библиотека МИСиС	М.: НИРРО, 2003

	Авторы, составители	Заглавие	Библиотека	Издательство, год
Л1.3	Аппело Ю., Черникова А.	Agile-менеджмент. Лидерство и управление командами: научно-популярное издание	Электронная библиотека	Москва: Альпина Паблишер, 2018

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Библиотека	Издательство, год
Л2.1	Горбовцов Г. Я.	Управление проектом: учебно-методический комплекс	Электронная библиотека	Москва: Евразийский открытый институт, 2009

6.1.3. Методические разработки

	Авторы, составители	Заглавие	Библиотека	Издательство, год
Л3.1	Байдаков А. Н., Назаренко А. В., Звягинцева О. С.	Лидерство и командообразование: учебное пособие	Электронная библиотека	Ставрополь: Ставропольский государственный аграрный университет (СтГАУ), 2019

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Э1	LMS. Современные подходы к управлению командами			
----	---	--	--	--

6.3 Перечень программного обеспечения

П.1	Microsoft Visio 2016			
П.2	Microsoft Office			
П.3	LMS Canvas			
П.4	MS Teams			
П.5	Microsoft PowerPoint			

6.4. Перечень информационных справочных систем и профессиональных баз данных

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Ауд.	Назначение	Оснащение
Б-1013	Учебная аудитория	комплект учебной мебели на 19 рабочих мест, монитор, доска
Читальный зал №3 (Б)		комплект учебной мебели на 44 места для обучающихся, МФУ Xerox VersaLink B7025 с функцией масштабирования текстов и изображений, 8 ПК с доступом к ИТС «Интернет», ЭИОС университета через личный кабинет на платформе LMS Canvas, лицензионные программы MS Office, MS Teams, ESET Antivirus.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Данная дисциплина является прикладной, поэтому теоретические знания имеют ценность при использовании их в проектной работе.

Участники команды оцениваются с позиции их функциональности и эффективности в проекте и умения коммуницировать.

Большая часть занятий построена в формате кейса, когда команда решает задачу очередного этапа проекта.