

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Садыкова Алёна Григорьевна

Должность: Директор Высшей школы креативных индустрий

Дата подписания: 25.05.2026

Уникальный программный ключ:

d72783635b7f7c872e79a746e849ddb1ab6ab7a

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования

«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор высшей школы  
креативных индустрий  
Садыкова А.Г.

## **ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

### **ОРГАНИЗАЦИЯ КОМАНДНОЙ РАБОТЫ И ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОНЛАЙН-СРЕДЕ**

Направление подготовки	43.03.01 Сервис
Направленность (профиль)	Сервисная экономика
Год начала обучения	2026
Форма обучения	очная
Реализуется в семестре	2

## Введение

1. Назначение: обеспечение методической основы для организации и проведения текущего контроля по дисциплине «Организация командной работы и проектной деятельности в онлайн-среде». Задачами текущего контроля являются получение первичной информации о ходе и качестве освоения компетенций, а также стимулирование регулярной целенаправленной работы студентов.

2. ФОС является приложением к программе дисциплины «Организация командной работы и проектной деятельности в онлайн-среде» и в соответствии с образовательной программой высшего образования.

3. Разработчик: Герасимова Елена Константиновна, доцент кафедры информатики, кандидат педагогических наук.

4. Проведена экспертиза ФОС.

Члены экспертной группы:

Председатель Рубежной А.А. – председатель УМК высшей школы креативных индустрий.

Члены комиссии:

Лупандина Н.Д. – член УМК высшей школы креативных индустрий, зам. директора по учебной работе

Кулаговская Татьяна Анатольевна – член УМК высшей школы креативных индустрий, заведующий кафедрой туризма и индустрии гостеприимства;

Представитель организации-работодателя: Беляева А.В. – директор ООО «Изба»

Экспертное заключение: фонд оценочных средств по дисциплине «Организация командной работы и проектной деятельности в онлайн-среде» рекомендуется для оценки результатов обучения и уровня сформированности компетенций у обучающихся образовательной программы высшего образования.

5. Срок действия ФОС определяется сроком реализации образовательной программы.

## 1. Описание критериев оценивания компетенции на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Компетенция (ии), индикатор (ы)	Уровни сформированности компетенци(ий)			
	Минимальный уровень не достигнут (Неудовлетворительно) 2 балла	Минимальный уровень (удовлетворительно) 3 балла	Средний уровень (хорошо) 4 балла	Высокий уровень (отлично) 5 баллов
<i>Компетенция: УК-2</i>				
Результаты обучения по дисциплине (модулю): <i>Индикатор: ИД-1. УК-2.</i> Формулирует цель проекта, определяет совокупность взаимосвязанных задач, обеспечивающих ее достижение и определяет ожидаемые результаты решения задач.	Не формулирует цель проекта, создает паспорт проекта с грубыми нарушениями	Формулирует цель проекта, создает паспорт проекта с грубыми нарушениями	Формулирует цель проекта, создает паспорт проекта с нарушениями	Формулирует цель проекта, создает паспорт проекта
<i>ИД-2. УК-2.</i> Разрабатывает план действий для решения задач проекта, выбирая оптимальный способ их решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений	С ошибками разрабатывает план действий по управлению проектом на всех этапах его жизненного цикла, не учитывает все действующие правовые нормы и имеющиеся ресурсы и ограничений, не может создать портфолио проекта	С ошибками разрабатывает план действий по управлению проектом на всех этапах его жизненного цикла, не учитывает все действующие правовые нормы и имеющиеся ресурсы и ограничений создает портфолио проекта с ошибками	С ошибками разрабатывает план действий по управлению проектом на всех этапах его жизненного цикла, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений создает портфолио проекта	Разрабатывает план действий по управлению проектом на всех этапах его жизненного цикла, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений создает портфолио проекта
<i>ИД-3. УК-2.</i> Обеспечивает выполнение проекта в соответствии с установленными целями, сроками и затратами, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых инструментов	Не обеспечивает контроль выполнения и оценки эффективности реализации проекта, не учитывает действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых	Обеспечивает контроль выполнения и оценивает эффективность реализации проекта не на всех этапах его жизненного цикла не учитывает действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с	Обеспечивает контроль выполнения и оценивает эффективность реализации проекта на всех этапах его жизненного цикла исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с	Обеспечивает контроль выполнения и оценивает эффективность реализации проекта на всех этапах его жизненного цикла исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с

	инструментов, не представляет презентацию проекта	использованием цифровых инструментов, представляет презентацию проекта не учитывая требований.	использованием цифровых инструментов, представляет презентацию проекта не учитывая требований.	использованием цифровых инструментов, представляет презентацию проекта.
--	---	--	--	---

*Компетенция: УК-3*

Результаты обучения по дисциплине (модулю): <i>Индикатор:</i> ИД-1 <sub>УК-3</sub> участвует в межличностном и групповом взаимодействии, используя инклюзивный подход, эффективную коммуникацию, методы командообразования и командного взаимодействия при совместной работе в рамках поставленной задачи.	Не способен реализовывать свою роль в команде, организовать межличностное и групповое взаимодействие, эффективную коммуникацию в команде, используя методы командообразования, командного взаимодействия при совместной работе в рамках поставленной задачи, в том числе и в онлайн среде	С затруднениями реализует свою роль в команде, организует межличностное и групповое взаимодействие, эффективную коммуникацию в команде, используя методы командообразования, командного взаимодействия при совместной работе в рамках поставленной задачи, в том числе и в онлайн среде	На достаточно хорошем уровне способен реализовывать свою роль в команде, организует межличностное и групповое взаимодействие, эффективную коммуникацию в команде, используя методы командообразования, командного взаимодействия при совместной работе в рамках поставленной задачи, в том числе и в онлайн среде	В совершенстве владеет навыками реализации своей роли в команде, организует межличностное и групповое взаимодействие, эффективную коммуникацию в команде, используя методы командообразования, командного взаимодействия при совместной работе в рамках поставленной задачи, в том числе и в онлайн среде
ИД-2 <sub>УК-3</sub> обеспечивает работу команды для получения оптимальных результатов совместной работы, с учетом индивидуальных возможностей её членов, использования методологии достижения успеха, методов, информационных технологий и технологий форсайта;	Не в состоянии обеспечить работу команды для получения оптимальных результатов совместной работы, с учетом индивидуальных возможностей её членов, использования методологии достижения успеха, методов, информационных технологий и технологий форсайта;	С затруднениями обеспечивает работу команды для получения оптимальных результатов совместной работы, с учетом индивидуальных возможностей её членов, использования методологии достижения успеха, методов, информационных технологий и технологий форсайта;	На достаточно хорошем уровне обеспечивает работу команды для получения оптимальных результатов совместной работы, с учетом индивидуальных возможностей её членов, использования методологии достижения успеха, методов, информационных технологий и технологий форсайта;	В совершенстве организует работу команды для получения оптимальных результатов совместной работы, с учетом индивидуальных возможностей её членов, использования методологии достижения успеха, методов, информационных технологий и технологий форсайта;

<p>ИД-Зук-3  обеспечивает  выполнение  поставленных задач  на основе  мониторинга  командной работы и  своевременного  реагирования на  существенные  отклонения.</p>	<p>Не обеспечивает  выполнение  поставленных задач  на основе  мониторинга  командной работы и  своевременного  реагирования на  существенные  отклонения.</p>	<p>С затруднениями  обеспечивает  выполнение  поставленных задач  на основе  мониторинга  командной работы и  своевременного  реагирования на  существенные  отклонения.</p>	<p>На достаточно  хорошем уровне  обеспечивает  выполнение  поставленных задач  на основе  мониторинга  командной работы и  своевременного  реагирования на  существенные  отклонения.</p>	<p>В полной мере и на  высоком уровне  обеспечивает  выполнение  поставленных задач  на основе  мониторинга  командной работы  и своевременного  реагирования на  существенные  отклонения.</p>
---	--	--	--	---

## ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕРКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Номер задания	Правильный ответ	Содержание вопроса	Компетенция
1.		<b>Форма обучения очная семестр 2; заочная семестр 2; очно-заочная семестр 2</b>	УК -2
2.		Цифровизация процессов формирования команд (проектных групп, научных и творческих коллективов, подразделений и т.д.) и управление ими. Виртуальная команда	УК -3
3.		Классический проектный менеджмент	УК -2
4.		Базовые термины проектного управления	УК -3
5.		Этапы традиционного менеджмента	УК -3
6.		Модель Agile лидерства и специфика деятельности. Особенности Agile-команд горизонтальные связи внутри коллектива	УК- 2
7.		Scrum (спринты и бэклог)	УК -3
8.		Lean (потокковая концепция бережливого управления)	УК -3
9.		Kanban (поэтапная доска состояний)	УК -2
10.		Six Sigma (методология DMEDI)	УК -2
11.		PRINCE2 – «Проекты в контролируемой среде версия 2»	УК -3
12.		Онлайн-тимбилдинг для удаленных команд: квизы и квесты	УК -3
13.		Современные инструменты организации дистанционной коммуникации	УК -3
14.		Организация работы удаленного участника. Групповые чаты в мессенджерах	УК -2
15.		Функции сетевого презентационного материала в деятельности команды	УК -2
16.		Цифровой след. Цифровая грамотность	УК -3
17.		Типы и виды кибербезопасности	УК -2
18.		Современная этика электронного общения	УК -3
19.		Управление организационными конфликтами	УК -3
20.		Личный цифровой след, его влияние на имидж и репутацию в коллективе	УК -2
21.		Целеполагание: технологии, методы, средства	УК -2
22.		Методы выявления лидерских качеств	УК -2
23.		Способы организации эффективной командной работы в онлайн-среде	УК -2
24.		Современные инструменты организации дистанционной коммуникации	УК -2
25.		Методика «мозгового штурма» для принятия командного решения	УК -3

26.		Современная этика электронного общения	УК -3
27.		Сервисы интеллект-карт как сетевые средства представления командных идей	УК -3
28.		Онлайн-опросы и обработка полученной информации	УК -3
29.		Применение сервисов для создания интерактивных досок онлайн в целях рефлексивных мероприятий команды	УК -3
30.		Классические теории лидерства	УК -3
31.		Типы лидерства по масштабу решаемых задач, их характеристика	УК -3
32.		История проектного управления	УК -3
33.		Роль самопрезентации в командной работе	УК -3
34.		Коммуникативная социальная компетентность	УК -3
35.		Сферы знаний тимбилдера	УК -2
36.		Онлайн-тимбилдинг в образовательной организации	УК -2
37.		Веб-квест как способ сплочения команды	УК -2
38.		Сетевая проектно-исследовательская деятельность команды	УК -2
39.		Геймификация в системе управления командной	УК -3
40.		Digital teambuilding	УК -3
41.		Управление виртуальными коллективами в условиях цифровизации	УК -3
42.		Командный флешмоб в онлайн среде	УК -3
43.		Мотивация команды в условиях удаленной работы	УК -3
44.		Преимущества и выгоды виртуального командообразования	УК -3
45.		Командный дух в онлайн-среде	УК -3
46.		Укажите правильную последовательность этапов традиционного менеджмента а) Инициация - Планирование - Разработка и тестирование - Реализация - Мониторинг и завершение б) Инициация - Разработка - Планирование - Реализация и тестирование - Мониторинг и завершение в) Инициация - Планирование - Разработка - Реализация и тестирование - Мониторинг и завершение г) Инициация - Планирование - Разработка - Мониторинг и тестирование - Реализация и завершение	УК -3
47.		Сопоставьте задачи Agile-лидера с их описанием: 1) каждый участник процесса должен видеть «полную картину» продвижения по стадиям проекта	УК -3

		<ul style="list-style-type: none"> <li>2) деление работы на части</li> <li>3) работа должна выполняться с четким пониманием цели, проверяемые гипотезы должны быть ясными</li> <li>4) цель и текущее положение дел должны быть понятны каждому участнику команды, чтобы он мог думать и действовать самостоятельно</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) самоорганизация и автономность</li> <li>b) видение/миссия</li> <li>c) визуализация статуса и прогресса</li> <li>d) итеративные и инкрементальные поставки</li> </ul>	
48.		<p>Отметьте правильные утверждения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Асинхронные средства коммуникации создают эффект присутствия</li> <li>b) Средства коммуникации не могут полностью заменить обратную связь между участниками команды</li> <li>c) Синхронные средства коммуникации не создают эффекта присутствия</li> <li>d) Мультимедиа технологии делают процесс коммуникации более увлекательным и эффективным</li> </ul>	УК -3
49.		<p>Термин, обычно используемый в контексте бизнеса и применяемый к широкому диапазону действий для создания и повышения эффективности работы команды:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Тимбилдинг</li> <li>b) Коллективизация</li> <li>c) Группировка</li> <li>d) Командообразование</li> </ul>	УК -2
50.		<p>Укажите сервисы, с помощью которых управлять проектом в онлайн-среде можно по методологии KANBAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Mentimeter</li> <li>b) Mindmeister</li> <li>c) MeisterTask</li> <li>d) Miro</li> </ul>	УК -2
51.		<p>В «треугольник» развития личности входят soft skills, которые характеризуются как:</p>	УК -3

		<ul style="list-style-type: none"> <li>a) коммуникативные, лидерские, командные и прочие социально-психологические навыки</li> <li>b) навыки в области профессиональных вопросов</li> <li>c) личностные черты, установки и картина мира</li> </ul>	
52.		<p>На какой стадии развития группы осуществляется разрешение проблем и достижение намеченных целей:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Формирование</li> <li>b) Достижение нормального состояния</li> <li>c) Стадия разногласий и противоречий</li> <li>d) Функционирование</li> <li>e) Расформирование</li> </ul>	УК -3
53.		<p>Платформа с открытым исходным кодом для видеоконференций, удаленного общения, презентаций:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) BigBlueButton (BBB)</li> <li>b) Microsoft Teams</li> <li>c) Zoom</li> <li>d) Skype</li> </ul>	УК -3
54.		<p>Внедрение современных цифровых технологий в различные сферы жизни и производства называется:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) цифровизацией</li> <li>b) тимбилдингом</li> <li>c) виртуализацией</li> <li>d) компьютеризацией</li> </ul>	УК -2
55.		<p>Утверждение "Непрерывное улучшение профессиональных компетенций команды проекта" в Agile-управлении проектом относится к:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) ценностям</li> <li>b) не входит в Agile-манифест</li> <li>c) принципам</li> </ul>	УК -2
56.		<p>Столкновение противоположно направленных действий участников конфликта, вызванное расхождением интересов, норм поведения и ценностных ориентаций, называется:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) производственным конфликтом</li> </ul>	УК -2

		<ul style="list-style-type: none"> <li>b) организационным конфликтом</li> <li>c) инновационным конфликтом</li> <li>d) трудовым конфликтом</li> </ul>	
57.		<p>Цифровые следы, которые пользователь оставляет ненамеренно, получили название</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) активных</li> <li>b) нейтральных</li> <li>c) пассивных</li> </ul>	УК -3
58.		<p>Викторина, опрос, соревнование, в ходе которого один или несколько участников команды отвечают на поставленные вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) канбан-доска</li> <li>b) майндмэппинг</li> <li>c) квиз</li> <li>d) мотивация</li> </ul>	УК -3
59.		<p>Scrum-мастер отвечает за</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) выпуск продукции, соответствующей требованиям потребителя</li> <li>b) эффективность рабочих отношений</li> <li>c) участие в создании продукта команды</li> </ul>	УК -3
60.		<p>Цифровые технологии позволяют членам виртуальной команды</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) передавать проектную документацию на флеш-накопителе</li> <li>b) совместно редактировать сетевой контент</li> <li>c) организовывать удаленное взаимодействие</li> <li>d) управлять командной работой онлайн</li> </ul>	УК -3

## **2. Критерии оценивания компетенций**

*Оценка «Зачтено»* выставляется студенту, если практическая работа выполнена на высоком профессиональном уровне. Представленный материал фактически верен. Студент свободно отвечает на вопросы, связанные с практической работой. Цифровые технологии освоены и использованы в полной мере. Студент проявил творческий подход, способность к выполнению сложных заданий. Отчет по работе представлен полностью и в срок.

*Оценка «Не зачтено»* выставляется, если студент допускает грубые ошибки при выполнении и защите практической работы, знает на недостаточно уровне материал по теме работы и не в полной мере готов отвечать по работе. Цифровые технологии не освоены и не применялись при выполнении работы.