

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Порохня Андрей Алексеевич
Должность: и.о. директора Инженерного института
Дата подписания: 25.05.2026 09:56:16
Уникальный программный ключ:
d94018a474b95fbf76811fe9168b8749995b93f9

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Северо-Кавказский федеральный университет»
Колледж СКФУ в г. Ставрополе

УТВЕРЖДАЮ
И.о. директора инженерного
института
Порохня А.А.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по (учебной) дисциплине ОП.06 Организация командной работы в онлайн среде

Специальность/профессия 08.02.14 «Эксплуатация и обслуживание многоквартирного дома»

Форма обучения очная
очная, заочная, очно-заочная

Ставрополь

1. Паспорт фонда оценочных средств

1.1. Область применения

Фонд оценочных средств (далее - ФОС) предназначен для оценивания знаний, умений, уровня сформированности компетенций студентов, обучающихся по специальности 08.02.14 Эксплуатация и обслуживание многоквартирного дома по дисциплине ОП.06 Организация командной работы в онлайн среде.

ФОС составлен на основе ФГОС и рабочей программы дисциплины.

Промежуточная аттестация по учебной дисциплине предусмотрена в форме зачета с оценкой выставлением отметки по системе «отлично, хорошо, удовлетворительно, неудовлетворительно».

1.2. Планируемые результаты освоения (учебной) дисциплины

ФОС позволяет оценить знания, умения, сформированность общих и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС и рабочей программой учебной дисциплины.

Планируемые результаты освоения (знания и умения) и перечень осваиваемых компетенций (общих и профессиональных) указываются в соответствии с ФГОС, ОП и рабочей программой учебной дисциплины.

умения:

Использовать современные программные продукты, информационные технологии для ведения, учета, хранения, перевода в электронный вид технической и иной документации, и осуществления коммуникаций в организации.

Использовать специализированные программные приложения и информационно-телекоммуникационную сеть Интернет для сбора информации о собственниках и пользователях помещений и осуществления коммуникаций в организации.

Применять программные средства для оформления и осуществления за потребленные коммунальные ресурсы, оказанные услуги и выполненные работы в многоквартирном доме.

Применять программное обеспечение и современные информационные технологии, используемые организацией.

Применять программное обеспечение и современные информационные технологии, используемые организацией.

Производить необходимые отключения инженерных систем гражданских зданий в рамках локализации и предотвращения распространения последствий аварий.

знания:

Правил и требований к оформлению технической и иной документации по управлению многоквартирными домами.

Технологий обработки документов и информации с использованием вычислительной техники, современных средств коммуникаций, в том числе в информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

Технологий обработки информации с использованием средств вычислительной техники, современных коммуникаций и связи.

Специализированных программных приложений, в том числе в информационно-телекоммуникационной сети Интернет, для осуществления коммуникаций в организации.

Нормативных правовых актов, регламентирующих проведение диспетчерского и аварийного обслуживания многоквартирных домов. Требований охраны труда, пожарной безопасности, промышленной санитарии при проведении аварийного обслуживания многоквартирных домов.

Порядка действий при типичных аварийных ситуациях многоквартирных домов.

профессиональные компетенции:

ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4

1.3. Формы контроля и оценивания

Предметом оценки служат умения и знания, предусмотренные ФГОС по дисциплине, направленные на формирование общих и профессиональных компетенций.

Таблица 1 Контроль и оценка освоения (учебной) дисциплины по темам (разделам)

Элемент учебной дисциплины	Формы контроля и оценивания			
	Текущий контроль		Промежуточная аттестация	
	Методы оценки	Проверяемые ПК, ОК	Методы оценки	Проверяемые ПК, ОК
Раздел 1. Организация командной работы в онлайн среде			Зачет с оценкой (тестирование)	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4
Тема 1.1 Современные методики управления групповыми проектами	Тестирование	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4		
Тема 1.2 Онлайн-тимбилдинг для удаленных команд	Тестирование	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4		
Тема 1.3. Современные инструменты организации дистанционной коммуникации	Тестирование	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4		
Тема 1.4. Методика «мозговой штурм» и другие методы для принятия командного решения	Тестирование	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4		

2. Оценочные средства текущего контроля успеваемости и критерии оценки

2.1 Перечень тестовых заданий

Тема 1.1. Современные методики управления групповыми проектами

1. **Какая методология основывается на 12 принципах «Манифеста» и ставит гибкость выше строгого планирования?**
 1. Waterfall
 2. Agile
 3. PRINCE2
2. **Выберите 3 ключевые роли в методологии Scrum:**
 1. Scrum-мастер
 2. Владелец продукта (Product Owner)
 3. Тимлид
 4. Команда разработки
 5. Стейкхолдер
3. **Как называется визуальная система управления работой, использующая «карточки» и колонки (К выполнению, В работе, Готово)? _____**
4. **Установите соответствие между методом и его характеристикой:**
 1. Waterfall
 2. Lean
 3. Six Sigma

А) Минимизация потерь и бережливое производство.
Б) Жесткая последовательность этапов.
В) Снижение вероятности дефектов и отклонений.
5. **Правда или ложь: В методе Scrum «Спринт» может длиться от 1 до 4 недель.**
6. **Что такое «Бэклог» (Backlog)?**
 1. Отчет о проделанной работе.
 2. Приоритизированный список задач, которые нужно выполнить.
 3. График отпусков команды.
7. **Какая методика лучше всего подходит для проектов с четко фиксированным бюджетом, сроками и неизменными требованиями? _____**
8. **Как называется короткая ежедневная встреча (15 мин) в Agile-командах?**
 1. Ретроспектива
 2. Планирование спринта
 3. Дейли (Daily Stand-up)
9. **Диаграмма Ганта используется преимущественно для:**
 1. Оценки качества кода.
 2. Визуализации графика работ и зависимостей.
 3. Генерации идей.
10. **Выберите основные ценности Agile (выберите 2):**
 1. Процессы и инструменты важнее людей.
 2. Работающий продукт важнее исчерпывающей документации.
 3. Сотрудничество с заказчиком важнее согласования условий контракта.

Тема 1.2. Онлайн-тимбилдинг для удаленных команд

1. **Основная цель онлайн-тимбилдинга — это:**
 1. Контроль рабочего времени сотрудников.
 2. Укрепление социальных связей и доверия в распределенной команде.
 3. Обучение новым программным навыкам.
2. **Выберите подходящие форматы для «быстрого» онлайн-тимбилдинга (до 15 минут):**

1. Виртуальный квиз.
2. «Ледоколы» (Icebreakers) в начале встречи.
3. Стратегическая сессия.
3. **Как называется формат, когда коллеги вместе пьют кофе или обедают перед камерами без обсуждения рабочих вопросов? _____**
4. **Какая платформа чаще всего используется для проведения корпоративных онлайн-квизов и викторин в реальном времени?**
 1. Trello
 2. Kahoot
 3. Jira
5. **Выберите 3 идеи для асинхронного тимбилдинга (в мессенджерах):**
 1. Канал для обмена фото питомцев.
 2. Общий видеозвонок на 3 часа.
 3. Челлендж по шагам (спортивный).
 4. Топ рекомендаций книг/фильмов недели.
6. **Что такое «Random Coffee»?**
 1. Автоматическая покупка кофе в офис.
 2. Сервис/бот, случайно соединяющий двух коллег для неформального общения.
 3. Метод варки кофе.
7. **Правда или ложь: Онлайн-тимбилдинг должен быть строго обязательным для всех, даже во внерабочее время.**
8. **Для проведения «Виртуального квеста» лучше всего подходит платформа:**
 1. Excel
 2. Miro или специализированные игровые сервисы
 3. Outlook
9. **Заполните пропуск: При организации онлайн-мероприятий важно учитывать разницу в _____ поясах участников.**
10. **Эффективный онлайн-тимбилдинг помогает снизить уровень _____ у удаленных сотрудников.**

Тема 1.3. Современные инструменты дистанционной коммуникации

1. **К какому типу инструментов относится Slack и Microsoft Teams?**
 1. Task-менеджеры
 2. Корпоративные мессенджеры
 3. Облачные хранилища
2. **Выберите функции, характерные для интерактивных онлайн-досок (Miro, Mural):**
 1. Совместное рисование схем.
 2. Использование стикеров.
 3. Редактирование программного кода в реальном времени.
 4. Голосование по идеям.
3. **Как называется режим общения, когда сообщение отправляется сейчас, а ответ получается позже (напр. email)? _____**
4. **Для чего в Zoom используется функция «Сессионные залы» (Breakout Rooms)?**
 1. Для записи встречи.
 2. Для разделения участников на малые группы для обсуждения.
 3. Для трансляции на YouTube.

5. **Выберите 2 популярных таск-менеджера для распределенных команд:**
 1. Asana
 2. WhatsApp
 3. Trello
 4. Spotify
6. **Установите соответствие:**
 1. Zoom
 2. Google Drive
 3. Notion

А) Работа с документами и базами знаний.
Б) Видеоконференцсвязь.
В) Облачное хранение файлов.
7. **Правда или ложь: В Slack можно интегрировать уведомления из Google Calendar.**
8. **Какой термин описывает усталость от избыточного количества видеозвонков? _____**
9. **Что такое «Тред» (Thread) в мессенджере?**
 1. Удаленное сообщение.
 2. Ветка ответов под конкретным сообщением для сохранения порядка.
 3. Статус пользователя «Не беспокоить».
10. **Какая платформа позволяет создавать единую «базу знаний» компании с текстами, таблицами и вики-страницами?**
 1. Skype
 2. Notion
 3. Dropbox

Тема 1.4. Методика «мозговой штурм» и другие методы для принятия командного решения

1. **Основное правило классического мозгового штурма (Brainstorming):**
 1. Критиковать каждую идею сразу.
 2. Запрет на любую критику на этапе генерации.
 3. Принимать идеи только от руководителя.
2. **Метод «6 шляп мышления» разработал:**
 1. Илон Маск
 2. Эдвард де Боно
 3. Стив Джобс
3. **В методе «6 шляп» Красная шляпа отвечает за:**
 1. Логику и факты.
 2. Эмоции и интуицию.
 3. Критику и риски.
4. **Что такое «Брэйнрайтинг» (Brainwriting)?**
 1. Запись идей на бумаге молча перед их обсуждением.
 2. Написание статьи по итогам штурма.
 3. Проверка орфографии.
5. **Метод Дельфи предполагает:**
 1. Очное бурное обсуждение.
 2. Серию анонимных опросов экспертов для достижения консенсуса.
 3. Жеребьевку.

6. Выберите 3 этапа классического принятия решения:
1. Постановка проблемы.
 2. Генерация вариантов.
 3. Поиск виноватых.
 4. Оценка и выбор альтернативы.
7. Для чего используется матрица Эйзенхауэра?
0. Для генерации творческих идей.
 1. Для приоритизации задач по важности и срочности.
 2. Для оценки дизайна.
8. Заполните пропуск: Метод «5 _____» помогает найти первопричину проблемы, задавая один и тот же вопрос несколько раз.
9. Правда или ложь: При принятии решения методом «Консенсуса» абсолютно все участники должны быть полностью согласны с решением.
10. Как называется метод, где участники сначала работают индивидуально, затем озвучивают идеи по кругу, а в конце голосуют?

Ключи

№	Тема 1.1	Тема 1.2	Тема 1.3	Тема 1.4
1	2	2	2	2
2	1, 2, 4	1, 2	1, 2, 4	2
3	Канбан	Виртуальный кофе	Асинхронный	2
4	1-Б, 2-А, 3-В	2	2	1
5	Правда	1, 3, 4	1, 3	2
6	2	2	1-Б, 2-В, 3-А	1, 2, 4
7	Waterfall	Ложь	Правда	2
8	3	2	Zoom fatigue	Почему
9	2	Часовых	2	Правда
10	2, 3	Стресса	2	Метод номинальных групп

Критерии оценивания:

Оценка «отлично» выставляется студенту, если он правильно ответил на 90-100% от общего числа вопросов тестовых заданий.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он правильно ответил на 70-89% от общего числа вопросов тестовых заданий.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он правильно ответил на 50- 69% от общего числа вопросов тестовых заданий.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он правильно ответил менее чем на 50% от общего числа вопросов тестовых заданий.

3. Оценочные средства для промежуточной аттестации и критерии оценки Оценочные средства для проверки уровня сформированности компетенций

Оценочные средства для проверки уровня сформированности компетенций

Номер задания	Содержание вопроса	Правильный ответ	Компетенции
1.	<p>Укажите правильную последовательность этапов традиционного менеджмента</p> <p>а) Инициация - Планирование - Разработка и тестирование - Реализация - Мониторинг и завершение</p> <p>б) Инициация - Разработка - Планирование - Реализация и тестирование - Мониторинг и завершение</p> <p>в) Инициация - Планирование - Разработка - Реализация и тестирование - Мониторинг и завершение</p> <p>Инициация - Планирование - Разработка - Мониторинг и тестирование - Реализация и завершение</p>	с	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4
2.	<p>Сопоставьте задачи Agile-лидера с их описанием:</p> <p>1) каждый участник процесса должен видеть «полную картину» продвижения по стадиям проекта</p> <p>2) деление работы на части</p> <p>3) работа должна выполняться с четким пониманием цели, проверяемые гипотезы должны быть ясными</p> <p>4) цель и текущее положение дел должны быть понятны каждому участнику команды, чтобы он мог думать и действовать самостоятельно</p> <p>а. самоорганизация и автономность</p> <p>б. видение/миссия</p> <p>в. визуализация статуса и прогресса</p> <p>итеративные и инкрементальные поставки</p>	1-с, 2-д, 3-б, 4-а	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4
3.	<p>Отметьте правильные утверждения:</p> <p>а) Асинхронные средства коммуникации создают эффект присутствия</p> <p>Средства коммуникации не могут полностью заменить обратную связь между участниками команды</p> <p>в) Синхронные средства коммуникации не создают эффекта присутствия</p> <p>Мультимедиа технологии делают процесс коммуникации более увлекательным и эффективным</p>	б, д	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4
4.	<p>Термин, обычно используемый в контексте бизнеса и применяемый к широкому диапазону действий для создания и повышения эффективности работы команды:</p> <p>а) Тимбилдинг</p> <p>б) Коллективизация</p> <p>в) Группировка</p> <p>Командообразование</p>	а, д	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4
5.	<p>Укажите сервисы, с помощью которых управлять проектом в онлайн-среде можно по методологии KANBAN:</p>	с, д	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4

	<ul style="list-style-type: none"> a) Mentimeter b) Mindmeister c) MeisterTask d) Miro 		
6.	<p>В «треугольник» развития личности входят soft skills, которые характеризуются как:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) коммуникативные, лидерские, командные и прочие социально- психологические навыки b) навыки в области профессиональных вопросов навыки в области профессиональных вопросов c) личностные черты, установки и картина мира 	a	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4
7.	<p>На какой стадии развития группы осуществляется разрешение проблем и достижение намеченных целей:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Формирование b) Достижение нормального состояния c) Стадия разногласий и противоречий d) Функционирование e) Расформирование 	d	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4
8.	<p>Платформа с открытым исходным кодом для видеоконференций, удаленного общения, презентаций:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) BigBlueButton (BBB) b) Microsoft Teams c) Zoom Skype 	a	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4
9.	<p>Внедрение современных цифровых технологий в различные сферы жизни и производства называется:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Цифровизацией b) тимбилдингом c) виртуализацией d) компьютеризацией 	a	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4
10.	<p>Утверждение "Непрерывное улучшение профессиональных компетенций команды проекта" в Agile-управлении проектом относится к:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) ценностям b) не входит в Agile-манифест c) принципам 	c	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4
11.	<p>Столкновение противоположно направленных действий участников конфликта, вызванное расхождением интересов, норм поведения и ценностных ориентаций, называется:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) производственным конфликтом b) организационным конфликтом c) инновационным конфликтом d) трудовым конфликтом 	b	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4

12.	Цифровые следы, которые пользователь оставляет ненамеренно, получили название а) активных б) нейтральных с) пассивных	с	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4
13.	Викторина, опрос, соревнование, в ходе которого один или несколько участников команды отвечают на поставленные вопросы: а) канбан-доска б) майндмэппинг с) квиз д) мотивация	с	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4
14.	Scrum-мастер отвечает за а) выпуск продукции, соответствующей требованиям потребителя б) эффективность рабочих отношений с) участие в создании продукта команды	б	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4
15.	Цифровые технологии позволяют членам виртуальной команды а) передавать проектную документацию на флеш-накопителе б) совместно редактировать сетевой контент с) организовывать удаленное взаимодействие д) управлять командной работой онлайн	б, с, d	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4
16.	Как называется визуальная система управления работой, использующая «карточки» и колонки?	Канбан (или Kanban)	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4
17.	Кто является автором методики «6 шляп мышления»?	Эдвард де Боно	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4
17.	Как называется метод, где участники сначала работают индивидуально, затем озвучивают идеи по кругу, а в конце голосуют?	Метод номинальных групп	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4

Критерии оценивания:

Оценка «отлично» выставляется студенту, если он правильно ответил на 90-100% от общего числа вопросов тестовых заданий.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он правильно ответил на 70-89% от общего числа вопросов тестовых заданий.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он правильно ответил на 50-69% от общего числа вопросов тестовых заданий.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он правильно ответил менее чем на 50% от общего числа вопросов тестовых заданий.