Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ушвицкий Лев Исакович
Должность: и.о. директора Института экономики и управления
Дата подписания: 04.04.2024 10:05:01
Уникальный программный ключ:
46f7031a7046858fdca9f8d17726331d25a8

Аннотация к рабочей программе дисциплины

Наименование дисциплины	**Организация командной работы и проектной деятельности в онлайн-среде**
Краткое содержание	**Процесс управления групповой (командной) деятельностью.** Цифровизация процессов формирования команд (проектных групп, научных и творческих коллективов, подразделений и т.д.) и управление ими. Виртуальная команда. Классический проектный менеджмент. Базовые термины проектного управления. Этапы традиционного менеджмента. **Современные методики управления групповыми проектами.** Agile (набор принципов и ценностей). Модель Agile лидерства и специфика деятельности. Особенности Agile-команд горизонтальные связи внутри коллектива. Scrum (спринты и бэклог). Lean (потоковая концепция бережливого управления). Kanban (поэтапная доска состояний). Six Sigma (методология DMEDI). PRINCE2 – «Проекты в контролируемой среде версия 2». **Онлайн-тимбилдинг для удаленных команд.** Квизы-знакомства uznavayzing.ru. Голосовые квесты в Zoom. Онлайн-квесты. Коммуникационные игры. **Современные инструменты организации дистанционной коммуникации.** Платформы видеоконференцсвязи (BBB, Skype, Microsoft Teams). Организация работы удаленного участника. Групповые чаты в мессенджерах. Функции сетевого презентационного материала в деятельности команды. **Сетевой этикет.** Цифровой след. Цифровая грамотность. Типы и виды кибербезопасности. Современная этика электронного общения. Управление организационными конфликтами ресурс C2C Consumer to Consumer. **Методика «мозговой штурм» для принятия командного решения**. Сервисы интеллект-карт (Mindomo, Mindmeister, MIRO) как сетевые средства реализации методики «мозгового штурма». Основные принципы работы команды с интеллект-картами. **Проведение экспресс-опросов и обработка полученной информации.** Сетевые инструменты обратной связи (Яндекс Формы, Mentimeter, AhaSlides и др.). Технология работы. **Рефлексивная стена команды.** Цели, задачи проведения рефлексивных мероприятий в команде. Сервисы для создания интерактивных досок онлайн (Padlet, MIRO, Ziteboard, Google Jamboard) и их возможности в организации рефлексии
Результаты освоения дисциплины	Готов 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 Использует методологию достижения успеха с применением современных управленческих методов, информационных технологий и технологий форсайта в командной работе для получения оптимальных результатов реализации проекта. Обеспечивает выполнение поставленных командных задач, применяет онлайн сервисы для командного взаимодействия в онлайн-среде

Трудоемкость, з.е.	3 з.е.
Форма отчетности	Зачет
Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины	
Основная литература	1. Сафонова, Н.М. Лидерство и командообразование Электронный ресурс : учебное пособие / Н.М. Сафонова. - Набережные Челны : Набережночелнинский государственный педагогический университет, Печатная галерея, 2017. - 68 с. - Книга находится в базовой версии ЭБС IPRbooks., экземпляров неограничено
Дополнительная литература	1. Дубина, И.Н. Модели и методы формирования и стимулирования креативно-инновационных коллективов Электронный ресурс : монография / И.Н. Дубина. - Модели и методы формирования и стимулирования креативно-инновационных коллективов,2028-04-25. - Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2018. - 102 с. - Книга находится в базовой версии ЭБС IPRbooks. - ISBN 978-5-4486-0367-9, экземпляров неограничено 2. Клаус Фопель Создание команды. Психологические игры и упражнения [Электронный ресурс]/ Клаус Фопель— Электрон. текстовые данные.— Москва: Генезис, 2016.— 396 c.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/89791.html.— ЭБС «IPRbooks», экземпляров неограничено 3. Квест-игра как форма организации воспитательной работы с обучающимися и детьми [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие. Направления подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, 44.03.05 Педагогическое образование, 44.03.03 Специальное (дефектологическое) образование, 44.03.02 Психолого-педагогическое образование (уровень бакалавриата)/ А.А. Ниязова [и др.].— Электрон. текстовые данные.— Сургут: Сургутский государственный педагогический университет, 2019.— 147 c.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/94285.html.— ЭБС «IPRbooks», экземпляров неограничено