

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Шебзухова Татьяна Александровна

Должность: Директор Пятигорского института (филиал) Северо-Кавказского

федерального университета

Дата подписания: 25.04.2024 09:14:06

Уникальный программный ключ:

d74ce93cd40e39275c3ba2f58486412a1c8ef066

## Аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Наименование дисциплины	Организация командной работы в онлайн среде
Краткое содержание	<p>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. <b>Базовые термины проектного управления. Этапы традиционного менеджмента.</b></p> <p>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 (поточковая концепция бережливого управления). Kanban (поэтапная доска состояний). Six Sigma (методология DMEDI). PRINCE2 – «Проекты в контролируемой среде версия 2».</p> <p>Онлайн-тимбилдинг для удаленных команд. Квизы-знакомства <a href="http://uznavayzing.ru">uznavayzing.ru</a>. Голосовые квесты в Zoom. Онлайн-квесты. Коммуникационные игры.</p> <p>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.</p> <p>Сетевой этикет. Цифровой след. Цифровая грамотность. Типы и виды кибербезопасности. Современная этика электронного общения. Управление организационными конфликтами ресурс C2C Consumer to Consumer.</p> <p>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.</p> <p>Проведение экспресс-опросов и обработка полученной информации. Сетевые инструменты обратной связи (Яндекс Формы, Mentimeter, AhaSlides и др.). Технология работы.</p> <p>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</p>
Результаты освоения дисциплины (модуля)	<p>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</p> <p>Использует методологию достижения успеха с применением современных управленческих методов, информационных технологий и технологий форсайта в командной работе для получения оптимальных результатов реализации проекта.</p> <p>Обеспечивает выполнение поставленных командных задач, применяет онлайн сервисы для командного взаимодействия в онлайн среде</p>

Трудоемкость, з.е.	3 з.е.
Форма отчетности	Зачет
<b>Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины</b>	
Основная литература	<p>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</p>
Дополнительная литература	<p>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</p> <p>2. Клаус Фопель Создание команды. Психологические игры и упражнения [Электронный ресурс]/ Клаус Фопель— Электрон. текстовые данные.— Москва: Генезис, 2016.— 396 с.— Режим доступа: <a href="http://www.iprbookshop.ru/89791.html">http://www.iprbookshop.ru/89791.html</a>.— ЭБС «IPRbooks», экземпляров неограничено</p> <p>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 с.— Режим доступа: <a href="http://www.iprbookshop.ru/94285.html">http://www.iprbookshop.ru/94285.html</a>.— ЭБС «IPRbooks», экземпляров неограничено</p>