

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ КОМП'ЮТЕРНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан факультету комп'ютерних
інформаційних технологій

Ігор ЯКИМЕНКО



_____ 2024 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-
педагогічної роботи

Віктор ОСТРОВЕРХОВ



_____ 2024 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА

з дисципліни «Поведінкові компетенції учасника ІТ-проекту»

ступінь вищої освіти – бакалавр

галузь знань – 12 «Інформаційні технології»

спеціальність – 122 «Комп'ютерні науки»

освітньо-професійна програма – «Штучний інтелект»

Кафедра інформаційно-обчислювальних систем і управління

Форма навчання	Курс	Семестр	Лекції (год.)	Лабор. заняття (год.)	ІРС (год.)	Тренінг, (год.)	СРС (год.)	Разом (год.)	Залік (сем.)
Денна	2	3	30	30	4	8	78	150	3

30.08.2024р
Сл/

Тернопіль – ЗУНУ

2024

Робочу програму склав викладач кафедри інформаційно-обчислювальних систем і управління Андрій СЕМЕШКІН

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри інформаційно-обчислювальних систем і управління, протокол № 1 від 27 серпня 2024 р.

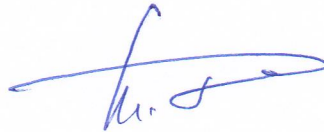
В.о. завідувача кафедри
канд. техн. наук, доцент



Надія ВАСИЛЬКІВ

Розглянуто та схвалено групою забезпечення спеціальності 122 «Комп'ютерні науки» (протокол № 1 від 30 серпня 2024 р.)

Голова групи
забезпечення спеціальності,
д-р техн. наук, професор



Мирослав КОМАР

Гарант освітньо-професійної
програми «Штучний інтелект»
канд. техн. наук, доцент



Василь КОВАЛЬ

СТРУКТУРА РОБОЧОЇ ПРОГРАМИ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ПОВЕДІНКОВІ КОМПЕТЕНЦІЇ УЧАСНИКА ІТ-ПРОЕКТУ»

1. ОПИС ДИСЦИПЛІНИ «ПОВЕДІНКОВІ КОМПЕТЕНЦІЇ УЧАСНИКА ІТ-ПРОЕКТУ»

Дисципліна – «Поведінкові компетенції учасника ІТ-пректу»	Галузь знань, спеціальність, СВО	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів – 5	Галузь знань – 12 «Інформаційні технології»	Статус дисципліни – вибіркова дисципліна Мова навчання – українська
Кількість залікових модулів – 4	Спеціальність – 122 «Комп'ютерні науки»	Рік підготовки: 2 Семестр: 3
Кількість змістових модулів – 3	Освітньо-професійна програма- «Штучний інтелект»	Лекції: 30 год. Лабораторні заняття: 30 год.
Загальна кількість годин – 150	Ступінь вищої освіти – бакалавр	Самостійна робота: 78 год. Тренінг: 8 год. Індивідуальна робота: 4 год.
Тижневих годин: 10, з них аудиторних – 4 год.		Вид підсумкового контролю – залік

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ПОВЕДІНКОВІ КОМПЕТЕНЦІЇ УЧАСНИКА ІТ-ПРОЕКТУ»

2.1. Мета вивчення дисципліни

Мета дисципліни – проекту полягає у формуванні у майбутніх фахівців знань щодо необхідних компетенцій учасників проекту, особливостей їх поведінки та аналізу поведінки зацікавлених сторін. Курс спрямований на надання студентам, як майбутнім учасникам чи керівникам проектів, теоретичних знань та практичних навичок щодо розвитку їх soft-компетенцій, а також аналізу поведінки зацікавлених сторін проекту і методів впливу на прийняття рішень.

2.2. Завдання вивчення дисципліни

Формування знань і розуміння:

- Розуміння ролі поведінкових компетенцій учасників ІТ-проектів та їх вплив на успішність проектів.
- Ознайомлення з різними поведінковими типами і методами їх аналізу для ефективного взаємодії в команді.

Розвиток навичок і вмінь:

- Набуття практичних навичок в аналізі поведінки зацікавлених сторін та методів впливу на прийняття рішень в проектній діяльності.
- Розвиток компетенцій, необхідних для лідерства та управління командами в рамках ІТ-проектів.

Застосування теорії на практиці:

- Виконання практичних робіт, спрямованих на застосування отриманих знань для аналізу конкретних ІТ-проектів.
- Розробка власних стратегій ведення проектів на основі розуміння поведінкових аспектів учасників.

Взаємодія та співпраця:

- Розвиток комунікативних навичок через групові проекти та обговорення, що сприяє підвищенню ефективності командної роботи.
- Використання інтерактивних методів навчання для покращення взаєморозуміння та координації дій між учасниками проекту.

2.3. Результати навчання

В результаті вивчення курсу студент повинен

Знати:

- поведінкові аспекти управління ІТ-проектами;
- типи поведінкових ролей учасників ІТ-проектів та їх вплив на проектну діяльність.

Вміти:

- застосовувати теоретичні знання про поведінкові компетенції в практичних проектних завданнях, удосконалюючи управлінські навички в реальних умовах;
- ваджувати стратегії розвитку особистісних і командних компетенцій, необхідних для успішного ведення ІТ-проектів;
- розвивати лідерські навички та командну взаємодію;
- аналізувати і вирішувати конфлікти;
- ідентифікувати потенційні конфліктні ситуації в команді і розробляти стратегії їх вирішення з використанням поведінкових методів;
- аналізувати власну поведінку та поведінку команди для підвищення продуктивності проекту.

3. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ПОВЕДІНКОВІ КОМПЕТЕНЦІЇ УЧАСНИКА ІТ-ПРОЕКТУ»

Змістовий модуль 1 – Основи ІТ-проектів та ролі учасників

Тема 1. Загальна характеристика ІТ- проекту.

Розуміння проекту та управління проектами. Особливості проектів у сфері інформаційних технологій та основні фактори, що впливають на їх виконання.

Тема 2. Учасники ІТ-проекту. Поведінкові типи.

Основний склад та функції учасників ІТ-проекту. Особливості домінуючого, стабільного, впливаючого та адаптивного поведінкових типів учасників команди проекту.

Тема 3. Основні та додаткові компетенції учасників проекту.

Основні та додаткові компетенції учасників проекту, їх особливості та необхідність розвитку і вдосконалення.

Змістовий модуль 2 – Компетенції та управління командою

Тема 4. Поведінкові компетенції керівника проекту

Роль керівника (менеджера) ІТ-проекту для його успішного виконання. Значення поведінкових компетенцій керівника та їх вплив на діяльність команди проекту та інших учасників.

Тема 5. Технічні та поведінкові компетенції створення продукту проекту.

Основні технічні компетенції, необхідні для створення продукту ІТ-проекту. Вплив поведінкових компетенцій на прояв фахових навиків.

Тема 6. Лідерство та його особливості при виконанні проекту.

Поняття лідерства та особливості його прояву на всіх етапах життєвого циклу проекту. Роль лідера в команді, відмінність між лідером і керівником проекту.

Змістовий модуль 3 – Комунікація, мотивація та управління зацікавленими сторонами

Тема 7. Функціональні та комунікативні компетенції учасника команди проекту.

Основні функціональні та комунікативні компетенції учасника команди проекту. Значення цих компетенцій для успішного виконання проекту та необхідність їх розвитку.

Тема 8. Мотиваційно-вольові та рефлексивні компетенції учасника команди проекту

Мотиваційно-вольові та рефлексивні компетенції учасника команди проекту. Основні методи набуття та розвитку цих компетенцій.

Тема 9. Поведінка зацікавлених сторін на етапах життєвого циклу проекту

Поняття зацікавлених сторін проекту, особливості їх виявлення та комунікації з ними. Вплив зацікавлених сторін на проект. Особливості поведінки зацікавлених сторін на етапах життєвого циклу проекту.

Тема 10. Методи впливу на поведінку команди та зацікавлених сторін проекту

Сучасні методи впливу на поведінку команди проекту та зовнішніх зацікавлених сторін. Використання сучасних підходів розвитку поведінкових компетенцій у проектній діяльності.

4. СТРУКТУРА ЗАЛІКОВОГО КРЕДИТУ ДИСЦИПЛІНИ «ПОВЕДІНКОВІ КОМПЕТЕНЦІЇ УЧАСНИКА ІТ-ПРОЕКТУ»

Денна форма навчання

Тема	Кількість годин					Контрольні заходи
	Лекції	Лабораторні заняття	Індивідуальна робота	Тренінг	Самостійна робота	
Змістовий модуль 1 – Основи ІТ-проектів та ролі учасників						
Тема 1. Загальна характеристика ІТ- проекту.	2		1	2	7	Опитування під час заняття
Тема 2. Учасники ІТ-проекту. Поведінкові типи.	4	4			8	
Тема 3. Основні та додаткові компетенції учасників проекту.	4	4			8	
Змістовий модуль 2 – Компетенції та управління командою						
Тема 4. Поведінкові компетенції керівника проекту	2		2	3	7	Опитування під час заняття
Тема 5. Технічні та поведінкові компетенції створення продукту проекту.	2	4			8	
Тема 6. Лідерство та його особливості при виконанні проекту.	2	4			8	
Змістовий модуль 3 – Комунікація, мотивація та управління зацікавленими сторонами						
Тема 7. Функціональні та комунікативні компетенції учасника команди проекту.	4	4	1	3	8	Опитування під час заняття
Тема 8. Мотиваційно-вольові та рефлексивні компетенції учасника команди проекту	2	2			8	
Тема 9. Поведінка зацікавлених сторін на етапах життєвого циклу проекту	4	4			8	
Тема 10. Методи впливу на поведінку команди та зацікавлених сторін проекту	4	4			8	
Разом	30	30	4	8	78	

ТЕМАТИКА ЛАБОРАТОРНИХ РОБІТ

Лабораторна робота №1

Тема: Аналіз ролей учасників ІТ-проекту.

Мета: Вивчення основних та додаткових ролей учасників ІТ-проекту та особливостей їх взаємодії.

Лабораторна робота №2

Тема: Типи поведінки в команді ІТ-проекту.

Мета: Розпізнавання та аналіз домінуючих, стабільних, впливаючих та адаптивних поведінкових типів серед учасників команди.

Лабораторна робота №3

Тема: Розвиток поведінкових компетенцій керівника ІТ-проекту.

Мета: Освоєння методик розвитку та вдосконалення поведінкових компетенцій керівників для підвищення ефективності проектного управління.

Лабораторна робота №4

Тема: Лідерство та його роль у ІТ-проектах.

Мета: Вивчення особливостей лідерської поведінки на різних етапах життєвого циклу проекту та вплив лідерства на успішність проектних робіт.

Лабораторна робота №5

Тема: Комунікація з зацікавленими сторонами.

Мета: Розробка та практичне використання стратегій ефективної комунікації з зацікавленими сторонами в контексті ІТ-проектів.

Лабораторна робота №6

Тема: Прийоми впливу на команду та зацікавлені сторони.

Мета: Навчання методам і технікам впливу на поведінку команди та зовнішніх зацікавлених сторін для оптимізації проектних процесів.

6. САМОСТІЙНА РОБОТА

Самостійна робота з дисципліни передбачає виконання завдання, сформованого з двох частин:

- 1) опрацювання літератури за заданою темою (перелік подано нижче) і підготовка презентації виступу (20% загальної оцінки);
- 2) виконання практичного завдання (80% загальної оцінки).

6.1. Перелік тем на самостійне опрацювання:

1. Основні поняття та принципи управління проектами.
2. Ролі та обов'язки учасників ІТ-проекту.
3. Особливості ІТ-проектів та їх відрізнєння від не-ІТ проектів.
4. Визначення та аналіз поведінкових типів учасників проекту.

5. Методи розвитку та вдосконалення поведінкових компетенцій у ІТ-проектах.
6. Роль керівника в успішному виконанні ІТ-проектів.
7. Значення поведінкових компетенцій для керівників проектів.
8. Вплив лідерства на ефективність проектного управління.
9. Ключові технічні компетенції для створення продукту ІТ-проекту.
10. Поняття мотиваційних та вольових компетенцій у проектній діяльності.
11. Основні методи розвитку рефлексивних компетенцій.
12. Поняття та види зацікавлених сторін в ІТ-проектах.
13. Комунікаційні стратегії з зацікавленими сторонами.
14. Вплив зацікавлених сторін на різні фази проекту.
15. Сучасні методи впливу на поведінку команди проекту.
16. Техніки для розвитку поведінкових компетенцій у проектах.
17. Лідерство та його роль у командній взаємодії.
18. Види конфліктів у командах ІТ-проектів та методи їх вирішення.
19. Практичні аспекти використання агентного моделювання в проектній діяльності.
20. Взаємодія між поведінковими та технічними аспектами у проектній діяльності.
21. Методи декомпозиції систем у контексті ІТ-проектів.
22. Роль рефлексії у вдосконаленні управління проектами.
23. Вплив комунікативних навичок на успішність проекту.
24. Використання системної динаміки для аналізу ІТ-проектів.

6.2. Варіанти практичних завдань:

1. Аналіз кейсу конфлікту в команді ІТ-проекту та розробка стратегій його вирішення
2. Моделювання ролі лідера в успішному завершенні ІТ-проекту
3. Оцінка впливу мотивації на продуктивність команди
4. Розробка плану розвитку комунікативних навичок для ІТ-команди
5. Симуляція взаємодії між домінуючими та стабільними типами особистостей в кризовій ситуації
6. Аналіз ефективності різних стилів керівництва у ІТ-проектах
7. Створення моделі для оцінки впливу адаптивних компетенцій на зміни в проекті
8. Вивчення та аналіз поведінки зацікавлених сторін у великому ІТ-проекті
9. Розробка методики вирішення інтерперсональних конфліктів в команді

10. Аналіз впливу культурних різниць на управління міжнародним ІТ-проектом
11. Оцінка ролі емоційного інтелекту в управлінні проектами
12. Моделювання процесу прийняття рішень у кризовому ІТ-проекті
13. Розробка стратегій залучення та утримання талантів в ІТ-проекті
14. Оцінка та аналіз системи винагород в ІТ-команді
15. Розробка тренінгової програми для розвитку лідерських якостей
16. Аналіз впливу різних методів навчання на розвиток команди
17. Створення плану по зміцненню командного духу в ІТ-проектах
18. Моделювання впливу стислих термінів на стабільність роботи команди
19. Оцінка впливу віддаленої роботи на продуктивність ІТ-команд
20. Розробка моделі адаптації нових співробітників в ІТ-команді
21. Аналіз стратегій зниження стресу в умовах високого навантаження
22. Оцінка впливу індивідуальних поведінкових планів на успіх проекту
23. Моделювання процесу зворотнього зв'язку в управлінні проектами
24. Створення інструменту для оцінки впливу особистісних характеристик на продуктивність проектною команди

7. ТРЕНІНГ З ДИСЦИПЛІНИ

Тема тренінгу: Моделювання поведінкових типів у команді ІТ-проекту.

Тренінг передбачає виконання практичного завдання, яке оцінюється за 100-бальною шкалою.

Приклад індивідуального практичного завдання для тренінгу:

У команді ІТ-проекту є чотири основні поведінкові типи: Домінуючий, Впливаючий, Стабільний, і Адаптивний. Ваше завдання полягає у моделюванні взаємодії між учасниками цієї команди протягом одного етапу проекту. Потрібно визначити, як різні поведінкові типи впливають на продуктивність та вирішення конфліктів.

Структура команди: 2 домінуючих, 1 впливаючий, 2 стабільних, 1 адаптивний.

Сценарій проекту: Розробка нового програмного забезпечення з тісними дедлайнами.

Завдання моделювання:

- Аналіз способів взаємодії між учасниками з різними поведінковими типами.
- Визначення ефективності кожного типу у різних ролях в проекті (наприклад, лідер проекту, аналітик, розробник).

- Моделювання конфліктних ситуацій та їх вирішення.
- Оцінка впливу кожного типу на загальний успіх проекту.
Результати для аналізу:
- Оцінка внеску кожного типу у команду.
- Методи оптимізації командної роботи для підвищення загальної продуктивності.
- Рекомендації щодо формування ідеальних команд для майбутніх ІТ-проектів на основі поведінкових типів.

Порядок проведення тренінгу:

1. Вступна частина: ознайомлення студентів з темою тренінгового заняття і видача завдання.
2. Практична частина: виконання завдань студентами; оформлення короткого звіту.
3. Підведення підсумків: обговорення результатів виконаних завдань.

8. ЗАСОБИ ОЦІНЮВАННЯ ТА МЕТОДИ ДЕМОНСТРУВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

У процесі вивчення дисципліни «Поведінкові компетенції учасника ІТ-проекту» використовуються наступні засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання:

- поточне тестування та опитування;
- оцінювання результатів лабораторних завдань;
- оцінювання виконання завдань тренінгу;
- оцінювання виконання завдань самостійної роботи.

9. КРИТЕРІЇ, ФОРМИ ПОТОЧНОГО ТА ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни «Поведінкові компетенції учасника ІТ-проекту» визначається як середньозважена величина залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту:

Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3	Модуль 4
20%	20%	20%	20%	5%	15%
Поточне оцінювання	Модульний контроль 1	Поточне оцінювання	Модульний контроль 2	Тренінг	Самостійна робота
Оцінка визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих за виконання і захист лабораторних робіт (3 роботи)	Модульна контрольна робота (10 тестових завдань, 1 питання з розгорнутою відповіддю)	Оцінка визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих за виконання і захист лабораторних робіт (3 роботи)	Модульна контрольна робота (10 тестових завдань, 1 питання з розгорнутою відповіддю)	Оцінювання тренінгового завдання	Виконання завдань для самостійної роботи (2 завдання)

Оцінка визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих за опрацювання літератури і підготовку презентації виступу (20% загальної оцінки) та виконання практичного завдання (80% загальної оцінки).

Шкала оцінювання:

За шкалою ЗУНУ	За національною шкалою	За шкалою ECTS
90-100	відмінно	A (відмінно)
85-89	добре	B (дуже добре)
75-84		C (добре)
65-74	задовільно	D (задовільно)
60-64		E (достатньо)
35-59	незадовільно	FX (незадовільно з можливістю повторного складання)
1-34		F (незадовільно з обов'язковим повторним курсом)

10. ІНСТРУМЕНТИ, ОБЛАДНАННЯ ТА ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ ЯКИХ ПЕРЕДБАЧАЄ НАВЧАЛЬНА ДИСЦИПЛІНА

№	Найменування	Номер теми
1.	Персональний комп'ютер з базовим програмним забезпеченням	1-10
3.	Мультимедійний проектор і екран	1-10
4.	Moodle, Zoom	1-10

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

1. Стандарт з управління проєктами та Настанова до зводу знань з управління проєктами (Настанова РМВОК): Сьоме видання. USA: PMI, 2021. – 370 с.
2. Хігні Дж. Основи управління проєктами. – К.: Фабула, 2020. – 272 с.
3. Коул Р., Скотчер Е. Блискучий Agile. – К.: Фабула, 2020. – 192 с.
4. Peterson T.M. Motivation: how to increase project team performance. URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/4a0e/de0b3d2ca95602d6a39b99c278027d1e5d1a.pdf>.
5. Філдінг П.Дж. Як керувати проєктами. - К.: Фабула, 2020. – 240 с.
6. Брайан К. (Brian K.) "Agile Project Management: A Comprehensive Guide" — McGraw Hill Education, 2023. – 350 с.
7. Федоренко Н. "Управління віддаленими командами: стратегії успіху" — Київ: Видавництво "Модерн", 2022. – 270 с.
8. Ярошенко Л. "Агіл та Beyond: інновації в управлінні проєктами" — Одеса: Видавництво "Бізнес-Книга", 2023. – 290 с.
9. Мартін К. (Martin K.) "Project Management for the Digital Age: Navigating the Modern Landscape" — Springer, 2024. – 350 с.
10. Ковальчук А. "Агіл управління проєктами: теорія і практика" — К.: Видавництво "Прометей", 2022. – 280 с.