
УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«25» мая 2026 г.
Протокол № 2

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Управление креативными командами»**

Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки: Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)

Квалификация (степень) выпускника: магистр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 2 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения.....	4
3. Тематический план.....	6
4. Содержание дисциплины (модуля).....	7
5. Учебно-методическое обеспечение	8
6. Материально-техническое обеспечение	8
7. Методические и оценочные материалы	10

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Управление креативными командами» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – магистратура по специальности 54.04.01 Дизайн, профиль «Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)», утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 1004 от 13.08.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Управление креативными командами» позволяет студенту перейти от роли исполнителя к роли лидера, способного системно управлять креативной функцией в организации. Дисциплина помогает выстраивать команды, процессы и стратегию так, чтобы дизайн оказывал измеримое влияние на бизнес.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки магистратуры по направлению 54.04.01 Дизайн, профиль «Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)» и входит в часть Блока 1, формируемую участниками образовательных отношений, как дисциплина по выбору.

Дисциплина (модуль) изучается на 2 курсе в 4 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): формирование у обучающихся способности эффективно управлять креативными командами, выстраивая процессы, коммуникацию и стратегию развития дизайна в бизнес-контексте.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить ключевые принципы лидерства и управления креативной командой, включая роли лида, стили лидерства и особенности работы с разными психотипами;
- освоить инструменты целеполагания, декомпозиции задач в OKR и метрики, а также подходы к оценке влияния дизайна на бизнес-результаты;
- научиться выстраивать стратегическую коммуникацию со стейкхолдерами и защищать дизайн-решения в условиях бизнес-ограничений;
- сформировать навыки управления командными процессами: проведение 1-2-1, предоставление обратной связи, проведение интервью и организация рабочих ритуалов;
- развить умение запускать изменения, развивать сотрудников и выстраивать устойчивую систему управления проектами и командой.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- ключевые принципы управления креативной командой: роль лида, психотипы и стили лидерства, бизнес-контекст, целеполагание, работу со стейкхолдерами, командные процессы, найм, обратную связь, управление проектами, изменениями и метриками дизайна.

уметь:

- ставить цели, раскладывать задачи на OKR и метрики, выстраивать стратегию коммуникацию со стейкхолдерами, проводить 1-2-1, давать обратную связь, оценивать дизайн, проводить интервью, настраивать процессы постановки задач и управлять командными ритуалами.

владеть:

- навыками применения фреймворков лидерства, стратегии, управления командой и процессами для решения реальных задач: развивать сотрудников, защищать дизайн-решения, выстраивать работу команды, запускать изменения и доказывать влияние дизайна на бизнес-результаты.

2. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
ОПК-3.	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	ОПК-3.1.	Знает основы концептуального проектирования и методы научного обоснования дизайнерских решений
		ОПК-3.2.	Умеет создавать и синтезировать инновационные проектные идеи, учитывая функциональные и эстетические потребности пользователей
		ОПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки и реализации креативных дизайн-проектов в различных сферах человеческого опыта
ПК-3.	Способен применять профессиональные инструменты, современные информационные технологии и методы проектной деятельности для разработки и реализации решений в сфере дизайна	ПК-3.1.	Знает современные инструменты, информационные технологии и методы разработки и реализации дизайнерских решений, а также требования к подготовке материалов для различных сред и форматов
		ПК-3.2.	Умеет использовать профессиональные средства проектирования, визуализации, макетирования и прототипирования с применением современных информационных технологий при выполнении задач различной направленности
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт применения цифровых и аналоговых инструментов, современных информационных технологий, соблюдения технических требований и подготовки материалов к передаче в производство или разработку
ПК-5.	Способен применять методы дизайн-исследований и критический подход для создания инновационных	ПК-5.1.	Знает современные методы дизайн-исследований, спекулятивного и критического дизайна

	продуктов и сценариев будущего	ПК-5.2.	Умеет проводить исследовательские проекты, анализировать данные и формулировать инновационные концепции
		ПК-5.3.	Имеет практический опыт разработки прототипов и сценариев, основанных на критическом анализе и футуристических предположениях

3. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостоя тельная работа	
		Лекции	Семинары (практичес кие занятия)			
1	Я как лидер: портрет и скиллсет лида		2		3	Домашнее задание
2	Бизнес-контекст, миссия и видение: системное целеполагание или как раскладывать большую задачу на цели и OKR		2		3	Домашнее задание
3	Работа с командой: стейкхолдеры и коммуникация: как брифовать, договариваться и защищать решения		2		4	Домашнее задание
4	Процессы и поставка результата: системы управления проектами: как выстроить поставку задачи с нуля		2	1	4	Кейс
5	Я как лидер: Скиллсет лида и карьерный профиль: самооценка, ОС, CV и зоны роста		2		3	Домашнее задание
6	Бизнес-контекст, миссия и видение: анализ бизнес- контекста		2		4	Домашнее задание
7	Работа с командой: рост и мотивация		2		4	Домашнее задание
8	Процессы и поставка: Качество и дизайн- процессы		2	1	4	Кейс
9	Я как лидер: Личная эффективность лида		2		3	Домашнее задание
10	Бизнес-контекст: Дизайн и метрики		2		4	Домашнее задание
11	Работа с командой: Сложные управленческие ситуации		2		4	Домашнее задание
12	Процессы и поставка: Управление изменениями и финальная сборка системы		2	2	4	Кейс

	Экзамен			4		
	Итого:		24	8	44	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)	76					
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)	2					

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Я как лидер: портрет и скиллсет лида	DISC или как системы типирования. Ситуационное лидерство (Leadership Circle) как рамка лидерского поведения. Окно Джохари для саморефлексии.
2	Бизнес-контекст, миссия и видение: системное целеполагание или как раскладывать большую задачу на цели и OKR	Системное целеполагание: как раскладывать большую задачу на цели и OKR. Карта целей, NSM, OKR, SMART. Связь целей бизнеса, продукта и дизайна
3	Работа с командой: стейкхолдеры и коммуникация: как брифовать, договариваться и защищать решения	Карта стейкхолдеров. Бриф. Структура защиты решения. RACI-матрица
4	Процессы и поставка результата: системы управления проектами: как выстроить поставку задачи с нуля	Kanban; Scrum; Scrumban; Waterfall; Double Diamond; DesignOps; Jira / Trello / Notion. Статусы задач. Критерии готовности. Workflow поставки. Как наладить систему поставки задач под свою команду.
5	Я как лидер: Скиллсет лида и карьерный профиль: самооценка, ОС, CV и зоны роста	Анализ требований рынка, оценка навыков. Индивидуальный план развития.
6	Бизнес-контекст, миссия и видение: анализ бизнес-контекста	Миссии и видение. Фреймворк анализа контекста. Из чего состоит стратегия, типы стратегий
7	Работа с командой: рост и мотивация	Роль лида в развитии команды. Регулярные 1-1. Постановка целей. ИПР. Мотивация. Автономность. Делегирование. Рост junior/middle/senior специалистов.
8	Процессы и поставка: Качество и дизайн-процессы	Критерии качества. Дизайн-ревью. Дизайн-криты. Демо. Ретро. Командные ритуалы. Правила обратной связи. Стандарты результата.
9	Я как лидер: Личная эффективность лида	Тайм-менеджмент. Проактивность и профилактика выгорания. Приоритизация, управление фокусом. Личные циклы энергии. Работа с перегрузом. Восстановление. Границы ответственности лида.
10	Бизнес-контекст: Дизайн и метрики	Как дизайн влияет на бизнес- и продуктовые метрики. Продуктовые, коммуникационные и дизайн-метрики. Как формулировать дизайн-гипотезы, связывать решения с эффектом, выбирать способ измерения
11	Работа с командой: Сложные управленческие ситуации	Переговоры, конфликты, найм, увольнение, повышение и сложная обратная связь. Переговорные фреймворки, сложные разговоры, перфоманс фидбек, найм, интервью, портрет кандидата, тестовые задания, разговоры про рост и деньги
12	Процессы и поставка: Управление изменениями и финальная сборка системы	ADKAR, план изменений, сопротивление команды, внедрение новых процессов, переезд документации, запуск новых ритуалов.

5. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый студент в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Студентам обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Основная литература:

1. Спивак, В. А. Лидерство : учебник для вузов / В. А. Спивак. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 397 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17456-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/583187>.

2. Корягина, Н. А. Самопрезентация и убеждающая коммуникация : учебник и практикум для вузов / Н. А. Корягина. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 378 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16070-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/587082>.

Дополнительная литература:

1. Методы принятия управленческих решений : учебник для вузов / под редакцией П. В. Иванова. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 351 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16409-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586942>.

2. Болотова, Л. С. Системы поддержки принятия решений : учебник и практикум для вузов / Л. С. Болотова. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 530 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-20422-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/589941>.

6. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

- столами и стульями;
- компьютерной техникой;
- механическими калькуляторами;
- специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека	https://elibrary.ru/defaultx.asp
2.	База данных для IT-специалистов	https://habr.com
3.	База данных ScienceDirect	https://www.sciencedirect.com
4.	Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации	https://minobrnauki.gov.ru/
5.	Федеральный портал «Российское образование»	https://www.edu.ru/
6.	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"	http://window.edu.ru/
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://school-collection.edu.ru/
8.	Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов	http://fcior.edu.ru/

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Наименование ПО	Производство	Лицензионное / свободно распространяемое
Операционные системы:		
Microsoft Imagine (Windows Client, Server)	зарубежное	лицензионное
Браузеры:		
Яндекс.Браузер	отечественное	свободно распространяемое
Google Chrome	зарубежное	свободно распространяемое
Офисные приложения:		
Microsoft Imagine (Visio, OneNote)	зарубежное	лицензионное
TeXstudio	зарубежное	свободно распространяемое
Adobe Acrobat Reader	зарубежное	свободно распространяемое
Программное обеспечение для планирования и учета времени:		
Toggle app	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления проектами:		
Microsoft Imagine (Project)	зарубежное	лицензионное
Системы управления базами данных:		
Microsoft Imagine (SQL Server)	зарубежное	лицензионное
Системы резервного копирования (backup):		
Acronis Backup Advanced for HyperV	зарубежное	лицензионное
Справочно-правовые системы:		

КонсультантПлюс: справочно-правовая система	отечественное	лицензионное
Средства антивирусной защиты:		
Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное
Среды разработки:		
Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

7. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Управление креативными командами» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как семинары, домашние задания, кейсы, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Семинар — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где студенты активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

Домашнее задание – набор задач по темам недели.

При работе над домашними заданиями важно внимательно ознакомиться с требованиями и сроками выполнения. Рекомендуется разбивать задания на этапы, чтобы избежать перегрузки и лучше усвоить материал, использовать различные источники информации, включая учебники и онлайн-ресурсы, для более глубокого понимания темы.

Кейс – практическая работа студентов над реальными или смоделированными задачами, что позволяет студенту применять теоретические знания на практике.

Студент самостоятельно разрабатывает стратегию решения поставленной задачи, что способствует развитию навыков критического мышления и самостоятельного принятия решений. Такой подход помогает подготовить будущих специалистов к реальным вызовам в их профессиональной деятельности.

Самостоятельная работа – работа студентов, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы студенты взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи студента включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов планов и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Управление креативными командами»

Оценивание уровня учебных достижений обучающихся по дисциплине (модулю) осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме **экзамена**, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в силлабусе дисциплины:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Студент полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину (модуль). Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Студент обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для
6	Хорошо	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
5	Удовлетворительно	Студент обладает базовыми знаниями по дисциплине (модулю), но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Студент способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
4	Удовлетворительно	
3	Не сдан	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.
2	Не сдан	
1	Не сдан	

Дисциплина (модуль) «Управление креативными командами» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашние задания	30%	4	Набор задач по темам недели
Кейсы	20%	3	Практическая работа студентов над реальными или смоделированными задачами
Экзамен	50%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Управление креативными командами»: $0,3 \times \text{Домашние задания} + 0,2 \times \text{Кейсы} + 0,5 \times \text{Экзамен}$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1

Проведите комплексный анализ собственного лидерского профиля как будущего руководителя креативной команды. Для этого определите свой тип по одной из моделей типирования (например, DISC) и опишите сильные и уязвимые стороны, проанализируйте свой стиль через рамку ситуационного лидерства, заполните «Окно Джохари» для выявления зон осознанности и слепых зон, сопоставьте полученные результаты с требованиями к дизайн-лиду на рынке труда (на основе анализа нескольких вакансий) и сформулируйте индивидуальный план развития на 6–12 месяцев с конкретными шагами и фокусами роста.

Домашнее задание 2

Выберите реальный или учебный продукт и разработайте систему целей, связывающую стратегию бизнеса, продукта и дизайна. Сформулируйте миссию и видение проекта, определите одну стратегическую бизнес-цель, разложите ее на конкретные OKR с измеримыми ключевыми результатами, определите North Star Metric и покажите, как цели дизайн-команды поддерживают бизнес- и продуктовую стратегию. Важно

продемонстрировать логическую связь между уровнями целей и объяснить, как дизайн влияет на метрики.

Домашнее задание 3

Смоделируйте ситуацию запуска нового дизайн-проекта и опишите систему взаимодействия между креативной командой и стейкхолдерами. Определите ключевых участников процесса, визуализируйте карту стейкхолдеров, распределите зоны ответственности через RACI-матрицу, составьте краткий бриф на проект и опишите структуру защиты дизайн-решения перед бизнесом. Дополнительно проанализируйте потенциальный конфликт интересов и предложите стратегию его разрешения через переговоры и аргументацию.

Домашнее задание 4

Разработайте систему управления задачами для креативной команды из 5–7 человек с учетом специфики дизайн-процессов. Выберите и обоснуйте подходящую методологию управления проектами (например, Scrum, Kanban или гибридную модель), опишите полный workflow задачи от постановки до релиза, определите статусы задач и критерии готовности результата, предложите систему командных ритуалов (ревью, демо, ретро и др.) и объясните, как будет обеспечиваться качество, прозрачность и устойчивость процессов.

Примерное описание заданий и критерии оценивания к кейсам

Кейс 1

Задание:

Вы назначены лидером новой креативной команды в продуктовой компании, которая запускает цифровой сервис. У команды нет выстроенных процессов, цели размыты, стейкхолдеры конфликтуют между собой. Вам необходимо представить план первых 3 месяцев работы: описать свой лидерский подход с учетом особенностей команды (DISC, ситуационное лидерство, зоны по «Окну Джохари»), сформулировать миссию и цели дизайн-направления через систему OKR и NSM, определить карту стейкхолдеров и формат взаимодействия с ними (бриф, RACI, структура защиты решений), а также предложить систему управления процессами и поставкой результата (методология, workflow, статусы задач, критерии готовности).

Критерии оценивания:

1. Целостность лидерской позиции и ее соответствие ситуации команды.
2. Логическая связь между бизнес-целями и OKR дизайн-направления.
3. Продуманность системы взаимодействия со стейкхолдерами.
4. Обоснованность выбора методологии и структуры процессов.
5. Реалистичность и системность предложенного плана запуска команды.

Кейс 2

Задание:

Вы – лидер действующей дизайн-команды из 6 человек с разным уровнем (junior, middle, senior). В компании усиливается конкуренция, растут требования к качеству, сотрудники демотивированы и не понимают перспектив роста. Вам необходимо разработать стратегию развития команды: провести анализ бизнес-контекста и стратегии компании, определить зоны роста каждого сотрудника и предложить индивидуальные планы развития, описать систему регулярных 1-1 и мотивации, а также внедрить процессы обеспечения качества (дизайн-ревью, критерии качества, демо, ретро и правила обратной связи).

Критерии оценивания:

1. Глубина анализа бизнес-контекста и его связь с развитием команды.
2. Реалистичность и персонализированность планов развития сотрудников.
3. Системность подхода к мотивации и делегированию.
4. Продуманность критериев качества и командных ритуалов.
5. Способность сбалансировать интересы бизнеса и команды.

Кейс 3

Задание:

Компания масштабируется, запускает новый продукт и внедряет обновленную систему процессов. Команда перегружена, возникают конфликты, часть сотрудников сопротивляется изменениям. Вам необходимо предложить план действий: описать стратегию личной эффективности лидера и управления собственной нагрузкой, сформулировать дизайн-гипотезы и метрики влияния дизайна на бизнес, предложить решение одной сложной управленческой ситуации (конфликт, сложная обратная связь или найм), а также разработать план внедрения изменений по модели ADKAR с учетом возможного сопротивления команды.

Критерии оценивания:

1. Осознанность подхода к личной эффективности и границам ответственности лидера.
2. Четкость связи дизайн-решений с бизнес- и продуктовых метриками.
3. Конструктивность предложенного решения управленческой ситуации.
4. Системность и реалистичность плана внедрения изменений.
5. Убедительность защиты и способность отвечать на уточняющие вопросы.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Назовите модель типирования личности, используемую для анализа поведения в команде.	DISC	ОПК-3
2.	Укажите систему постановки целей, включающую цели и ключевые результаты.	OKR	ОПК-3
3.	Назовите ключевую метрику продукта, отражающую его основную ценность для пользователя.	NSM / North Star Metric	ОПК-3
4.	Укажите документ, описывающий исходные требования и ожидания по проекту.	Бриф	ОПК-3
5.	Назовите матрицу распределения ролей и ответственности в проекте.	RACI	ОПК-3
6.	Укажите гибкий фреймворк управления проектами с фиксированными спринтами.	Scrum	ОПК-3
7.	Укажите метод визуализации потока задач по принципу «в работе» и «готово».	Kanban	ПК-3
8.	Назовите инструмент управления задачами, используемый для трекинга workflow.	Jira / Trello / Notion	ПК-3
9.	Укажите формат регулярной встречи для обсуждения развития сотрудника один на один.	1-1 / One-to-one	ПК-3
10.	Назовите документ, фиксирующий индивидуальные цели развития сотрудника.	ИПР / Индивидуальный план развития	ПК-3
11.	Укажите встречу команды для анализа прошедшего спринта и поиска улучшений.	Ретро / Ретроспектива	ПК-3
12.	Назовите встречу для публичного обсуждения и оценки дизайн-решений.	Дизайн-ревью / Дизайн-крит	ПК-3
13.	Укажите критерий завершения задачи в процессе разработки.	Definition of Done / Критерии готовности	ПК-3

14.	Назовите управленческий разговор, направленный на обсуждение эффективности сотрудника.	Перфоманс-фидбек / Performance review	ПК-5
15.	Укажите процесс поиска и оценки кандидатов на вакансию.	Найм	ПК-5
16.	Назовите показатель, отражающий влияние дизайна на конверсию продукта.	Конверсия	ПК-5
17.	Укажите управленческий навык распределения задач с передачей ответственности.	Делегирование	ПК-5
18.	Назовите инструмент самоанализа с открытой, слепой, скрытой и неизвестной зонами.	Окно Джохари	ПК-5
19.	Укажите состояние профессионального истощения, связанное с хроническим стрессом.	Выгорание	ПК-5
20.	Назовите стратегический документ, определяющий долгосрочное направление развития компании.	Стратегия	ПК-5