МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВІДОКРЕМЛЕНИЙ СТРУКТУРНИЙ ПІДРОЗДІЛ
«ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ РАКЕТНО-КОСМІЧНОГО МАШИНОБУДУВАННЯ
ДНІПРОВСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ
ІМЕНІ ОЛЕСЯ ГОНЧАРА»

Циклова комісія Програмної інженерії

ЗАТВЕРДЖУЮ
Заступник директора
з навчальної роботи
_____ Світлана ЛАНСЬКА
« 7 » вересня 2026 р.

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ (СИЛАБУС)

Організація командної роботи

для здобувачів фахової передвищої освіти

освітньо-професійний ступінь	фаховий молодший бакалавр
галузь знань	F/12 Інформаційні технології; 13 Механічна інженерія; G Інженерія, виробництво та будівництво;13 Механічна інженерія; 14 Електрична інженерія
спеціальність	F2/121 Інженерія програмного забезпечення; 123 Комп'ютерна інженерія; 131Прикладна механіка; 133 Галузеве машинобудування;071 Облік і оподаткування; G12 Авіаційна та ракетно-космічна техніка; 134 Авіаційна та ракетно-космічна техніка; 141 Електроенергетика, електротехніка та електромеханіка
освітньо-професійна програма	Розробка програмного забезпечення; Обслуговування комп'ютерних систем і мереж; Обслуговування верстатів з програмним управлінням і робототехнічних комплексів; Комп'ютерні технології в машинобудуванні; Бухгалтерський облік; Безпілотні літальні апарати; Виробництво ракетно-космічних літальних апаратів; Монтаж і експлуатація електроустаткування підприємств і цивільних споруд
відділення	Програмної інженерії; Комп'ютерних технологій та систем; Механічне
група (-и)	ПЗ-25п-1, ПЗ-24-1,2; КС-24-1; ОВ-24-1; КМ-24-1; БО-24-1; БП-25п-1, БП-24-1/ТВ-24-1
вид дисципліни	Вибірковий каталог коледжу

Розробник (-и) *Тетяна МАНДРИКА, викладач спецдисциплін, вища кваліфікаційна категорія, педагогічне звання - методист*

Програму розглянуто та ухвалено на засіданні циклової комісії Програмної інженерії

_____ Н. ГАПОНЕНКО
(підпис) (ініціал та прізвище)

Протокол № 1 від « 31 » серпня 2026 року

УЗГОДЖЕНО із методистом відділення

_____ А. КОЗЕЛЬСЬКА
(підпис) (ініціал та прізвище)

Дніпро
2026 рік

АНОТАЦІЯ

Програма вивчення навчальної дисципліни вибіркового каталогу коледжу «Організація командної роботи» складена відповідно до освітньо-професійної програми фахової передвищої освіти:

- «*Розробка програмного забезпечення»*, для студентів спеціальності *F2/121 Інженерія програмного забезпечення;*
- «*Обслуговування комп'ютерних систем і мереж*», для студентів спеціальності *123 Комп'ютерна інженерія;*
- *«Обслуговування верстатів з програмним управлінням і робототехнічних комплексів»*, для студентів спеціальності *131Прикладна механіка;*
- «*Комп'ютерні технології в машинобудуванні*», для студентів спеціальності *133 Галузеве машинобудування;*
- «*Безпілотні літальні апарати*», для студентів спеціальності *G12/134 Авіаційна та ракетно-космічна техніка;*
- «*Виробництво ракетно-космічних літальних апаратів*», для студентів спеціальності *134 Авіаційна та ракетно-космічна техніка;*
- *«Монтаж і експлуатація електроустаткування підприємств і цивільних споруд»*, для студентів спеціальності *141 Електроенергетика, електротехніка та електромеханіка;*
- «*Бухгалтерський облік»* для студентів спеціальності *071 Облік і оподаткування*

для освітньо-професійного ступеня фахового молодшого бакалавра.

Предмет вивчення курсу «Організація командної роботи» – вивчення теоретичних та практичних аспектів групової роботи і комунікацій у професійному контексті, методів діагностики і управління груповою динамікою в групових і командних видах професійної взаємодії, питань розвитку особистої відповідальності, складових самомотивації, визначення соціально-психологічних ефектів групової роботи, динаміки розвитку групи і команди, специфіки процесу міжособистісної комунікації. Вдосконалення та розкриття студентами навичок soft skills.

Міждисциплінарні зв'язки економіка підприємства.

Програма навчальної дисципліни складається з таких змістових модулів:

1 Вступ до продуктового ІТ. Успіх ІТ-продуктів. Команда ІТ продуктів. Пошук ідей та розробка MVP. Прийняття рішень в продуктових командах. Продуктова

аналітика.

2 Принципи маркетингу. Поведінка користувачів в ІТ. Продуктовий дизайн. Технічна частина продукту. Управління командами та лідерство. Soft skills, навички пітчингу, перспективи. Як запустити свій продукт.

1 ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Шифр за ОПП/ Назва	ВК1
Загальна кількість годин	90
Кількість кредитів ECTS	3
Змістових модулів	2
Рік підготовки	2-й/3-й
Семестр	4-й/6-й
Лекції	24 год.
Практичні, семінарські	24 год.
Лабораторні	- год.
Самостійна робота	42 год.
Вид контролю	залік
Покликання на електронний курс в Moodle	*https://moodle.krkm.dnu.edu.ua/course/view.php?id=212*
Контактна інформація викладача у корпоративному середовищі Google Workspace for Education	*Tatyana.Mandrika@krkm.dnu.edu.ua*

2 МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Мета дисципліни – отримати комплексне бачення роботи продуктової ІТ-компанії, базові знання з продуктового ІТ, підприємництва і продакт-менеджменту, а також компетенції для перших кроків у продуктовій ІТ-компанії або запуску власного продуктового ІТ-бізнесу, допомагає зорієнтуватися у базових процесах продуктових ІТ-компаній, дає огляд технічних та нетехнічних професій в сфері ІТ.

Завдання:

- ознайомити студентів з етапами створення та розвитку ІТ-продуктів;
- ознайомити з яких фахівців можуть складатися продуктові команди ІТ-стартапів, їхні ролі в команді;
- розкрити поняття що таке мінімально життєздатний продукт, які існують способи валідації ідей та як працювати з тестуванням гіпотез;
- ознайомити з особливостями роботи технічної та нетехнічної складової продуктової команди, аспекти застосування мов програмування в залежності від продукту;
- розкрити управлінські якості, навички роботи в команді, креативне та дизайн-мислення, критичне мислення.

Дисципліна забезпечує здобуття таких компетентностей згідно з описом дисципліни F2/121:

Компоненти ОПП/ОП	Компетентності випускника
ЗК05.	Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності
ЗК06.	Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
ЗК07.	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

Результати навчання за дисципліною відповідають результатам навчання освітніх компонентів згідно з описом дисципліни:

Компоненти ОПП/ОП	Результати навчання
РН09.	Розуміти основні принципи командної роботи при розробці програмного забезпечення.
РН14.	Розуміти предметну область, застосовувати знання у професійній діяльності.

Дисципліна забезпечує здобуття таких компетентностей згідно з описом дисципліни 123:

Компоненти ОПП/ОП	Компетентності випускника
ЗК03.	Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
ЗК04.	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
ЗК07.	Здатність працювати в команді.
ЗК08.	Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

Результати навчання за дисципліною відповідають результатам навчання освітніх компонентів згідно з описом дисципліни:

Компоненти ОПП/ОП	Результати навчання
РН10.	Здійснювати пошук інформації з різних джерел для розв'язання задач комп'ютерної інженерії.
РН13.	Обґрунтовувати прийняті рішення, оцінювати, оформляти та представляти результати професійної діяльності згідно з діючою нормативною документацією.

Дисципліна забезпечує здобуття таких компетентностей згідно з описом дисципліни 131:

Компоненти ОПП/ОП	Компетентності випускника
ЗК05.	Здатність використовувати інформаційні, комунікаційні та цифрові технології
ЗК06.	Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями
ЗК07.	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях
ЗК08.	Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності

Результати навчання за дисципліною відповідають результатам навчання освітніх компонентів згідно з описом дисципліни:

Компоненти ОПП/ОП	Результати навчання
РН10.	Вільно спілкуватися усно і письмово державною мовою, що включає знання спеціальної термінології та навички міжособистісного спілкування

Дисципліна забезпечує здобуття таких компетентностей згідно з описом дисципліни 133:

Компоненти ОПП/ОП	Компетентності випускника
ЗК03.	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях

ЗК04.	Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності
ЗК07.	Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.
ЗК08.	Здатність приймати обґрунтовані рішення.

Результати навчання за дисципліною відповідають результатам навчання освітніх компонентів згідно з описом дисципліни:

Компоненти ОПП/ОП	Результати навчання
РН12.	Володіти термінологією галузевого машинобудування, спілкуватись в професійному середовищі державною та іноземною мовами.

Дисципліна забезпечує здобуття таких компетентностей згідно з описом дисципліни G12:

Компоненти ОПП/ОП	Компетентності випускника
ЗК04.	Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології
ЗК05.	Здатність працювати у команді
ЗК6.	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях

Результати навчання за дисципліною відповідають результатам навчання освітніх компонентів згідно з описом дисципліни:

Компоненти ОПП/ОП	Результати навчання
РН4.	Володіти сучасними засобами інформаційних та комунікаційних технологій в обсязі, достатньому для навчання та професійної діяльності.
РН5.	Вміти працювати самостійно та в команді.

Дисципліна забезпечує здобуття таких компетентностей ззгідно з описом дисципліни 134 «Безпілотні літальні апарати»:

Компоненти ОПП/ОП	Компетентності випускника
ЗК04.	Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.
ЗК05.	Здатність працювати у команді.
СК04.	Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення при навчанні та у професійній діяльності.

Результати навчання за дисципліною відповідають результатам навчання освітніх компонентів згідно з описом дисципліни:

Компоненти ОПП/ОП	Результати навчання
РН4.	Володіти сучасними засобами інформаційних та комунікаційних технологій в обсязі, достатньому для навчання та професійної діяльності.
РН5.	Вміти працювати самостійно та в команді.

Дисципліна забезпечує здобуття таких компетентностей згідно з описом дисципліни 134 «Виробництво ракетно-космічних літальних апаратів»:

Компоненти ОПП/ОП	Компетентності випускника
ЗК4.	Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.
ЗК5.	Здатність працювати у команді.
ЗК6.	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

Результати навчання за дисципліною відповідають результатам навчання освітніх компонентів згідно з описом дисципліни:

Компоненти ОПП/ОП	Результати навчання
РН4.	Володіти сучасними засобами інформаційних та комунікаційних технологій в обсязі, достатньому для навчання та професійної діяльності.
РН5.	Вміти працювати самостійно та в команді.

Дисципліна забезпечує здобуття таких компетентностей згідно з описом дисципліни 141:

Компоненти ОПП/ОП	Компетентності випускника
ЗК01.	Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.
ЗК05.	Здатність працювати в команді.
ЗК06.	Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.

Результати навчання за дисципліною відповідають результатам навчання освітніх компонентів згідно з описом дисципліни:

Компоненти ОПП/ОП	Результати навчання
РН04.	Обробляти, аналізувати та застосовувати інформацію з різних джерел.

РН05.	Працювати самостійно та в команді. Здійснювати пошук інформації з різних джерел для розв’язання задач комп’ютерної інженерії.

Дисципліна забезпечує здобуття таких компетентностей згідно з описом дисципліни 071:

Компоненти ОПП/ОП	Компетентності випускника
ЗК05.	Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
ЗК06.	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях
ЗК07.	Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності
ЗК08.	Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.

Результати навчання за дисципліною відповідають результатам навчання освітніх компонентів згідно з описом дисципліни:

Компоненти ОПП/ОП	Результати навчання
РН12.	Застосовувати спеціалізовані інформаційні системи і комп’ютерні технології для розв’язання задач з обробки даних у сфері професійної діяльності.
РН16.	Вміти працювати самостійно і в команді, нести професійну відповідальність за результати роботи, дотримуватися норм та стандартів професійної етики для досягнення спільної мети.

3 СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назви змістових модулів і тем	Кількість навчальних годин					
	усього	аудиторні	з них			самостійна робота студентів
			лекції	практичні, семінарські заняття	лабораторні заняття	
1	2	3	4	5	6	7
Семестр IV						
Змістовий модуль 1. Вступ до продуктового ІТ. Успіх ІТ-продуктів. Команда ІТ продуктів. Пошук ідей та розробка MVP. Прийняття рішень в продуктових командах. Продуктова аналітика						
Тема 1.1	38	18	8	10		20
Разом за змістовим модулем 1	*38*	*18*	*8*	*10*		*20*
Змістовий модуль 2. Принципи маркетингу. Поведінка користувачів в ІТ. Продуктовий дизайн. Технічна частина продукту. Управління командами та лідерство. Soft skills, навички пітчингу, перспективи. Як запустити свій продукт						
Тема 2.1	52	30	16	14		22
Разом за змістовим модулем 2	*52*	*30*	*16*	*14*		*22*
Усього годин за семестр	**90**	**48**	**24**	**24**		**42**
Усього годин	**90**	**48**	**24**	**24**		**42**

4 ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
4.1 Аудиторні заняття

№ з/п	Назва змістових модулів, тем, зміст занять	Вид заняття	Кількість годин	Перелік навчально-методичної літератури
Змістовий модуль 1. Вступ до продуктового ІТ. Успіх ІТ-продуктів. Команда ІТ продуктів. Пошук ідей та розробка MVP. Прийняття рішень в продуктових командах. Продуктова аналітика				
Тема 1.1 Вступ до продуктового ІТ. Успіх ІТ-продуктів. Команда ІТ продуктів. Пошук ідей та розробка MVP. Прийняття рішень в продуктових командах. Продуктова аналітика				
1	Робота зі Strum. Введення в дисципліну.	вступна лекція	2	[1]
2	**Практична робота №1** Вступ до продуктового ІТ	практич. заняття	2	[3]
3	Успіх ІТ-продуктів	лекція з елементами практики	2	[3]
4	**Практична робота №2** Команда ІТ-продукту та non-tech професії у продуктовому ІТ. Організація командної роботи.	практич. заняття	2	[4], [5]
5	Професія продакт-менеджера	лекція з елементами практики	2	[4]
6	**Практична робота №3** Пошук ідей та розробка MVP	практич. заняття	2	[2], с.15-25
7	**Практична робота №4** Прийняття рішень в продуктових командах	практич. заняття	2	[6]
8	**Практична робота №5** Продуктова аналітика	практич. заняття	2	[7]

9	Перевірка гіпотез	лекція з елементами практики	2	[7]
Усього годин за змістовим модулем 1.			**18**	
Змістовий модуль 2. Принципи маркетингу. Поведінка користувачів в ІТ. Продуктовий дизайн. Технічна частина продукту. Управління командами та лідерство. Soft skills, навички пітчингу, перспективи. Як запустити свій продукт				
Тема 2.1 Принципи маркетингу. Поведінка користувачів в ІТ. Продуктовий дизайн. Технічна частина продукту. Управління командами та лідерство. Soft skills, навички пітчингу, перспективи. Як запустити свій продукт				
10	**Практична робота №6.** Performance маркетинг та залучення користувачів	практич. заняття	2	[8]
11	Інструменти аналізу ринку та цільова аудиторія продукту. Метрики	лекція з елементами практики	2	[8]
12	**Практична робота №7** Поведінка користувачів в ІТ	практич. заняття	2	[1] с.35-45
13	Прийоми роботи з патернами поведінки	лекція з елементами практики	2	[1] с.35-45
14	**Практична робота №8** Продуктовий дизайн	практич. заняття	2	[4]
15	**Практична робота №9** Техчастина розробка ІТ-продукту	практич. заняття	2	[5]
16	Техспеціалісти продуктової команди	лекція з елементами практики	2	[5]
17	**Практична робота №10** Управління командами	практич. заняття	2	[1] с.15-25
18	Лідерство	лекція з елементами практики	2	[1] с.21-30
19	**Лабораторна робота №11** Soft skills, навички пітчингу, перспективи	практич. заняття	2	[1] с.30-35
20	**Лабораторна робота №12** Як запустити всій продукт	практич. заняття	2	[2] с. 15-21

21	Концепції продукту (за моделлю Lean Canvas)	лекція з елементами практики	2	[5]
22	Концепції продукту (за моделлю Lean Canvas)	лекція з елементами практики	2	[6]
23	Концепції продукту (за моделлю Lean Canvas)	лекція з елементами практики	2	[6]
24	Ділова комунікація	підсумкова лекція	2	[4]
	Усього годин за змістовим модулем 3.		**30**	
	Усього годин		**48**	
25*	*Концепції продукту (за моделлю Lean Canvas)*	*лекція з елементам и практики*	*2*	*[6]*
26*	*Концепції продукту (за моделлю Lean Canvas)*	*лекція з елементам и практики*	*2*	*[6]*
27*	*Концепції продукту (за моделлю Lean Canvas)*	*лекція з елементам и практики*	*1*	*[6]*
	Усього годин за змістовим модулем 3.		**35**	
	Усього годин		**53**	
*години, які відрізняються за навчальним планом				

4.2 Самостійна робота студента

4.2.1 Перелік тем для самостійного вивчення

№ з/п	Назва теми	Кількість годин

4.2.2 Розрахунок часу для самостійної роботи студента за видами

№ з/п	Вид роботи	Кількість годин
1	Опрацювання програмного матеріалу, що викладається на лекціях	8
2	Підготовка до практичних робіт	18
3	Виконання індивідуальних завдань (рефератів, творчих, розрахунково-графічних робіт, презентацій, кейсове завдання)	12
4	Підготовка до контрольних заходів	2
5	Підготовка до підсумкового контролю	2
	Разом	**42**

5 ОПИС МОДУЛЬНО-РЕЙТИНГОВОЇ СИСТЕМИ ОЦІНЮВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ

Модульно-рейтингова система оцінювання навчальних досягнень здобувачів освіти з дисципліни «Організація командної роботи» передбачає наступні види контролю: поточний, підсумковий.

Поточний контроль охоплює оцінювання результатів навчальної діяльності здобувача фахової передвищої освіти на окремих аудиторних заняттях, лекційних заняттях, виконання лабораторних завдань, виконання завдань самостійної роботи.

Підсумковий контроль включає семестровий контроль – залік. Графік освітнього процесу затверджується директором коледжу і оприлюднюються на офіційному сайті коледжу в розділі «Студенту/Графік освітнього процесу».

Модульна рейтингова оцінка визначається як середнє арифметичне суми поточних рейтингових оцінок за відповідний модуль.

Під час іспиту автоматично виставляється оцінка «3» (задовільно), якщо підсумкові результати модульного оцінювання (сума балів з кожного модуля, заохочувальних балів) є більшими за 60%, оцінка «4» (добре), якщо вони є більшими за 76% і оцінка «5» (відмінно), якщо вони є більшими за 91%.

Загальна семестрова рейтингова оцінка з дисципліни визначається як сума балів з кожного модуля, заохочувальних балів та балів за підсумковий контроль. Максимальна семестрова рейтингова оцінка дорівнює 100 балам.

Залік проводиться після останнього заняття з дисципліни.

Студентам, які не виконали умови допуску до заліку, в відомості обліку успішності, у графі екзаменаційної рейтингової оцінки проставляється оцінка від кількості набраних балів: виставляється оцінка «1» (один), якщо підсумкові результати модульного оцінювання (сума балів з кожного модуля) є більшими за 0%, оцінка «2» (два), якщо вони є більшими за 17%, оцінка «3» (три), якщо вони є більшими за 35%.

Загальні рейтингові оцінки доводяться до відома студентів в день проведення семестрового контролю.

Перескладання позитивної загальної рейтингової оцінки з метою її підвищення не дозволяється.

6 СХЕМА ФОРМУВАННЯ ОЦІНКИ ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

6.1 ФОРМИ ОЦІНЮВАННЯ:

Поточний контроль

Форма оцінювання	**Максимальна кількість балів**
Лекційні заняття	5
Практичні завдання	5
ОКР, ДКР	5
Модульний контроль	Визначається як середнє арифметичне поточних оцінок за відповідний модуль
Максимальна кількість балів за поточне оцінювання	100

Семестровий контроль

Форма оцінювання
залік

6.2 КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Поточний контроль	
Бали	**Критерій**
2	Студент /студентка: – розпізнає окремі об’єкти, явища і факти предметної галузі.
3	Студент/студентка: - має початковий рівень знань, значну (більше половини) частину навчального матеріалу може відтворити; - пояснює основні поняття навчального матеріалу; - може самостійно відтворити значну частину навчального матеріалу.
4	Студент/студентка вміє:

	- вміє застосовувати вивчений матеріал у стандартних ситуаціях; - контролювати власну діяльність; - навчальним матеріалом, застосовує знання на практиці; - вміє систематизувати і узагальнювати отримані відомості.
5	Студент/студентка: - володіє міцними знаннями, самостійно визначає проміжні етапи власної навчальної діяльності, аналізує нові факти, явища; - має сформовані навички керування інформаційними системами, володіє узагальненими знаннями з предмета.

Лабораторні роботи	
Бали	**Критерій**
2	Студент /студентка: – знає і виконує правила техніки безпеки під час роботи з комп'ютерною технікою; – має фрагментарні знання незначного загального обсягу (менше половини навчального матеріалу) за відсутності сформованих умінь та навичок.
3	Студент/студентка: - виконує елементарне навчальне завдання із допомогою викладача; - може з допомогою викладача відтворити значну частину навчального матеріалу; - має стійкі навички виконання елементарних дій з опрацювання даних на комп'ютері; - може самостійно відтворити значну частину навчального матеріалу;

	вміє за зразком виконати просте навчальне завдання та має стійкі навички виконання основних дій з опрацювання даних на комп'ютері.
4	Студент/студентка вміє: - може пояснити основні процеси, що відбуваються під час роботи інформаційної системи, та наводити власні приклади на підтвердження деяких тверджень; - аналізувати навчальний матеріал, в цілому самостійно застосовувати його на практиці; - самостійно виправляти вказані викладачем помилки; - самостійно визначати спосіб розв'язування навчальної задачі; - вільно володіє навчальним матеріалом, застосовує знання на практиці; - самостійно знаходить і виправляє допущені помилки; може аргументовано обрати раціональний спосіб виконання навчального завдання та використовує електронні засоби для пошуку потрібної інформації.
5	Студент/студентка: - вміє самостійно знаходити додаткові відомості та використовує їх для реалізації поставлених перед ним навчальних завдань, судження його логічні і достатньо обґрунтовані; - вміє планувати особисту навчальну діяльність, оцінювати результати власної практичної роботи; вміє самостійно знаходити джерела різноманітних відомостей і використовувати їх відповідно до мети і завдань власної пізнавальної діяльності; - використовує набуті знання і вміння у нестандартних ситуаціях; вміє виконувати завдання, які розширюють навчальну програму та має стійкі системні знання та творчо їх використовує у процесі продуктивної діяльності;

	– вільно опановує та використовує нові інформаційні технології для поповнення власних знань та розв’язування задач.

ШКАЛА ВІДПОВІДНОСТІ ОЦІНЮВАННЯ: НАЦІОНАЛЬНА ТА ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		За 4-бальною шкалою	За 12-бальною шкалою
98-100	**A**	відмінно	12
94-97			11
90-93			10
85-89	**B**	добре	9
80-84	**BC**		8
74-79	**C**		7
70-73	**D**	задовільно	6
64-69	**DE**		5
60-63	**E**		4
35-59	**FX**	незадовільно	3
17-34	**F**		2
0-16			1

7 МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Складові навчально-методичного комплексу містять

– програма навчальної дисципліни (силабус);

– плани проведення лекцій (методичні матеріали, конспекти лекцій), лабораторних занять;

– інструктивно-методичні матеріали до практичних занять (інструкційні картки);

– методичне забезпечення самостійної роботи студентів (кейсове завдання);

– пакети завдань для проведення контрольних робіт (обов'язкової, директорської);

– пакети завдань для перевірки рівня засвоєння студентами навчального матеріалу.

8 РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна:

1 Деніел Канемана, Мислення швидке й повільне/ Д. Канемана. – Наш Формат, 2017. – 480с.
2 Пашко А.О, Статистичний аналіз даних / Пашко А.О. : Електронне видання, -2019.-55 с.
3 Ринок праці IT: URL: https://speka.ua/business/rinok-praci-it-buxgalteri-ta-marketologi-nazdoganyayut-rozrobnikiv-p06qml
4 Побудова сильної та ефективної культури продукту : URL: https://neemz.medium.com/building-a-strong-and-effective-product-culture-ebd89b095099
5 6 міфів про Scrum у продуктових командах : URL: https://journal.gen.tech/post/6-mifiv-pro-scrum-u-produktovih-komandah
6 Когнітивні упередження : URL: https://thedecisionlab.com/biases
7 Метрики, що мають значення для менеджерів продуктів: URL: https://www.departmentofproduct.com/blog/metrics-matter-product-managers/
8 Що вам варто знати про маркетинг: URL: https://journal.gen.tech/post/vse-sho-potribno-znati-pro-marketing

9 ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

Посилання	Зміст
https://blog.ithillel.ua/articles/free-cv-creation-resources	Безкоштовні ресурси для створення резюме та написання супровідного листа
https://happymonday.ua/pozytsiyi-ta-korysni-resursy-dlya-svitcheriv	Вхід в IT для тих, хто не хоче кодувати: позиції, лайфхаки та корисні ресурси для світчерів.
https://ukr-mova.in.ua/perevirka-tekstu	Онлайн-сервіс для перевірки тексту
https://journal.gen.tech/post/sho-take-bar-rejzing-u-genesis	Баррейзинг у Genesis: що це таке, та як його не провалити
https://journal.gen.tech/post/mvp-sho-ce-principi-stvorennya-ta-golovni-pomilki-	MVP: принципи створення та головні помилки фаундерів

faunderiv?utm_source=product_platform	
https://journal.gen.tech/blog/tags/%D1%81%D0%BF%D1%96%D0%B2%D0%B1%D0%B5%D1%81%D1%96%D0%B4%D0%B0	Матеріали High Bar Journal, які варто прочитати перед співбесідою
https://778f0731.flowpaper.com/ITResearchUkraine2024UA/#page=91	Огляд IT-галузі від Львівського IT-кластеру