

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БІОРЕСУРСІВ І
ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ**

Кафедра інформаційних систем і технологій

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Декан факультету
інформаційних технологій
Глазунова О.Г.

“ _____ ” _____ 2021 р.

“СХВАЛЕНО”

на засіданні кафедри інформаційних
систем і технологій
Протокол № 10 від “14” травня 2021 р.
Завідувач кафедри
Швиденко М. З.

”РОЗГЛЯНУТО”

Гарант ОП “Інформаційні системи і технології”
Гарант ОП
_____ Швиденко М. З.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ГРУПОВА ДИНАМІКА І КОМУНІКАЦІЇ

Спеціальність 126 – Інформаційні системи і технології

Освітня програма “Інформаційні системи і технології”

Факультет інформаційних технологій

Розробник: Кузьмінська О.Г., д.пед.н, доцент

КИЇВ – 2021 р.

1. Опис навчальної дисципліни
«Групова динаміка і комунікації»
(назва)

Галузь знань, напрям підготовки, спеціальність, освітньо-кваліфікаційний рівень		
Ступінь вищої освіти	Бакалавр	
Спеціальність	121 – Інформаційні системи і технології	
Освітня програма	Інформаційні системи і технології	
Характеристика навчальної дисципліни		
Вид	Нормативна	
Загальна кількість годин	75	
Кількість кредитів ECTS	2,5	
Кількість змістових модулів	2	
Курсовий проєкт (робота) <small>(якщо є в робочому навчальному плані)</small>	_____	
Форма контролю	залік	
Показники навчальної дисципліни для денної та заочної форм навчання		
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Рік підготовки	1	
Семестр	1	
Лекційні заняття	15 год.	
Практичні, семінарські заняття	-	
Лабораторні заняття	30 год.	
Самостійна робота	30 год.	
Індивідуальні завдання	-	
Кількість тижневих аудиторних годин для денної форми навчання	3 год.	

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета: формування у майбутніх фахівців з інженерії програмного забезпечення сучасного рівня інформаційної та програмістської культури з основ теорії групової динаміки та комунікацій, опанування основ ефективної роботи з колегами, концепцій групової динаміки, стратегій ведення переговорів, принципів ефективної усної і письмової комунікації; знайомство з мотивацією людей, набуття практичних навичок створення групового проєкту та його презентації.

Завдання: полягає в отриманні навичок використання сучасних цифрових інструментів організації групової роботи по розробці проєкту та соціальних комунікацій, що в кінцевому результаті сприятиме професійній адаптації в сучасному інформаційному просторі.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

знати: основні відомості загальної теорії групової динаміки та комунікацій; концепції групової динаміки; основи ефективної роботи з колегами; стратегії ведення переговорів; принципи ефективної усної комунікації; призначення та можливості методології Agile; призначення, можливості та основні принципи методології Scrum; класифікацію та призначення цифрових інструментів комунікації;

вміти: будувати інформаційну модель предметної області та планувати проєкт; володіти практиками формування груп, застосування гнучких методологій та цифрових інструментів для командної роботи над проєктом; рецензувати документацію та створювати презентацію представлення проєкту; проводити презентації та переговори.

Навчальна дисципліна забезпечує формування ряду загальних та спеціальних (фахових, предметних) компетентностей:

Загальні компетентності:

К05. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями

К06. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел

К07. Здатність працювати в команді

К10. Здатність діяти соціально відповідально та свідомо

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності:

К20. Здатність застосовувати фундаментальні і міждисциплінарні знання для успішного розв'язання завдань інженерії програмного забезпечення.

K22. Здатність накопичувати, обробляти та систематизувати професійні знання щодо створення і супроводження програмного забезпечення та визнання важливості навчання протягом всього життя.

K26. Здатність до алгоритмічного та логічного мислення

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен показати певні **програмні результати**, а саме:

ПР16. Мати навички командної розробки, погодження, оформлення і випуску всіх видів програмної документації.

ПР23. Вміти документувати та презентувати результати розробки програмного забезпечення

3. Програма та структура навчальної дисципліни для
- Повного терміну денної (заочної) форми навчання

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин													
	денна форма							Заочна форма						
	тижні	ус бо го	у тому числі					усьог о	у тому числі					
			л	п	ла б	ін д	с.р .		л	п	ла б	ін д	с.р .	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
Змістовий модуль 1. КОМУНІКАЦІЯ І ГРУПОВА ВЗАЄМОДІЯ														
Тема 1. Вступ	1	1	1											
Тема 2. Професійне спрямування: навички ефективної взаємодії і комунікації	2	16	2		4		5							
Тема 3. Комунікації у груповій роботі	3	14	2		2		5							
Тема 4. Інструменти цифрової комунікації	4-5	16	2		4		5							
Разом за змістовим модулем 1		32	7		10		15							
Змістовий модуль 2. ГРУПОВА ДИНАМІКА														
Тема 1. Методології керування програмним проектом	6-7	11	2		4									
Тема 2. Керування командою згідно концепції групової динаміки	8-9	16	2		4		5							
Тема 3. Керування продуктом згідно концепції групової динаміки	10-13	30	2		8		8							
Тема 4. Публічний виступ і ефективна презентація	14-15	16	2		4		2							
Разом за змістовим модулем 2		43	8		20		15							
Усього годин														
Курсовий проєкт (робота) з _____ _____														
(якщо є в робочому навчальному плані)														
Усього годин		75	15		30		30							

Змістовий модуль 1. КОМУНІКАЦІЯ І ГРУПОВА ВЗАЄМОДІЯ

Тема лекційного заняття 1. Предмет і зміст дисципліни (1 год)

Предмет і зміст дисципліни. Очікувані результати навчання та практичне застосування. Успішні практики. Визначення готовності студентів до вивчення дисципліни. Акцентуація та досвід. Інформаційна підтримка

Тема лекційного заняття 2. Професійне спрямування: навички ефективної взаємодії і комунікації (2 год)

Загальні вимоги до фахівця XXI сторіччя. Soft і Hard Skills. Профіль фахівця з інформаційних технологій. Роль Soft Skills і інструменти формування та оцінювання.

Усна комунікація. Принципи ефективної усної комунікації, форми усної комунікації. Комунікаційні перепони. Інтерв'ювання і співбесіди. Skype, Google Talk, Forfone, Jingle, WebRTC, Face Time – як засоби усної комунікації.

Письмові ділові комунікації. Переваги і недоліки письмових комунікацій. Види продуктів ділової комунікації. Резюме і порт фоліо. Етика електронного листування і комунікації.

Тема лекційного заняття 3. Комунікації у груповій роботі (2 год)

Поняття групи у соціальній психології. Визначення команди. Ознаки ефективної команди. Види і класифікація комунікацій в організації. Неформальні комунікації.

Міжособистісні комунікації. Комунікативна компетентність. Аспекти психології спілкування: комунікативний, інтерактивний, перцептивний. Комунікативна компетентність у груповій (командній) роботі. Емоційний інтелект у діловому спілкуванні і в практиці розробки ПЗ. Міжособистісні конфлікти у спілкуванні. Підготовка та проведення ділових зустрічей. Етика ділових відносин.

Тема лекційного заняття 4. Інструменти цифрової комунікації (2 год)

Класифікація інструментів цифрової комунікації. Інструменти для організації роботи, для проведення онлайн зустрічей, організації робочих файлів, управління командою.

Проектування цифрового середовища для групової роботи і комунікації.

Змістовий модуль 2. ГРУПОВА ДИНАМІКА

Тема лекційного заняття 5. Методології керування програмним проєктом (2 год)

Методології керування програмним проєктом. Гнучкі методології або «Agile». Методи та інструменти, що дозволяють створити ефективну роботу команди.

Принципи «Agile». Методології Scrum, екстремального програмування, Crystal Clear, Dynamic Systems Development Method, Agile Unified Process, Канбан.

Тема лекційного заняття 6. Керування командою згідно концепції групової динаміки (2 год)

Формування проєктної команди. Етапи побудови команди. Самоорганізація в командах. Модель CDE: контейнери, різниця, обмін. Етапи еволюції команди: варіація, вибір, закріплення. Чотири рівня команд. Вибір еталонної задачі. Добір задач на спринт. Діаграма спалення. Ефект глядача.

Психологічні аспекти динаміки розвитку команди. Визначення понять Team Development і Team Building. Співвідношення індивідуальної у групової роботи. Динаміка групового розвитку Б. Такмен: Forming – Storming – Norming – Performing – Adjourning. Концепція групового розвитку Дж. Катценбаха і Д. Сміта: робоча група – псевдокоманда – потенційна команда – реальна команда – високоефективна команда.

Тема лекційного заняття 7. Керування продуктом згідно концепції групової динаміки (2 год)

Побудова бізнес моделі. Персони. Сторимаппінг. Стратегічне планування. Технічні історії. Пріоритети історій користувача. Типи функцій продукту. Визначення цілі для конкретного спринту: specific, measurable, achievable, relevant, time-bound.

Термін та довготермінове планування. Оцінка терміну методом PERT. Оцінка терміну реалізації в Scrum проєкті. Діаграма спалення реалізації. Цикли керування ризиками.

Тема лекційного заняття 8. Публічний виступ і ефективна презентація (2 год)

Призначення та область застосування мультимедійних презентацій. Варіанти використання мультимедійних презентацій. Аналіз мети презентації. Планування і прогнозування тривалості презентації. Основні правила створення презентацій. Цифрові інструменти для створення і публікації презентацій. Методи підвищення ефективності презентацій. Аналіз аудиторії та вибір стилю проведення презентації.

Публічний виступ: канали комунікації, підготовка виступу, ознаки успішного виступу.

4. Теми семінарських занять – не передбачено

5. Теми практичних занять – не передбачено

6. Теми лабораторних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Професійне спрямування: навички ефективної взаємодії і комунікації	2
2	Цифрові комунікації в глобальному просторі: аналіз інструментів	2
3	Комунікації у соціальних мережах	2
4	Середовище групової комунікації	2
5	Неформальне навчання: добір інструментів	2
6	Створення проєктної команди	2
7	Аналіз вимоги та проєктування додатку за методологією Scrum	2
8	Організація середовища для роботи команди в сервісі GitHub	2
9	Розробка додатку за методологією Scrum	4
10	Тестування додатку за методологією Scrum	2
11	Робота з переконання замовника у якості розробленого програмного продукту та відповідності його попереднім вимогам	2
12	Розробка технічної документації до створеного програмного продукту	2
13	Розробка презентації, що відображає принципи створення, функціональні можливості та авторів програмного продукту	2
14	Проведення конференції – представлення колективних проєктів	2
Всього		30

Контрольні питання, комплекти тестів для визначення рівня засвоєння знань студентами

Контрольні запитання

1. Які види груп виділяють у груповій динаміці?
2. Яка група є малою? Охарактеризуйте її, наведіть приклади.
3. Що таке велика група? Які спільноти до неї відносяться.
4. Що таке територіальні спільноти? Знайдіть приклади. Визначте групову приналежність цієї структури.
5. Що означає поняття «Життєвий цикл групи»? Наведіть графік життєвого циклу групи.
6. Які процеси відбуваються на етапі «формування групи»?
7. Які процеси характеризують поняття «шторм» у життєвому циклі групи?
8. Функціонування групи. Що характеризує цей етап життєвого циклу групи?

9. Які особливості має етап «Завершення» роботи групи? Які процеси на ньому відбуваються?
10. Дайте визначення поняттю Команда. Вкажіть основні відмінності між командою та групою.
11. Назвіть особливості групи, що працює в області програмування.
12. Які функціональні ролі груп та спеціалістів у галузі програмної інженерії ви знаєте?
13. Що таке еволюційний цикл розвитку команди розробників?
14. Яким чином здійснюється Оцінка особистісних характеристик команди в цілому та окремих її членів?
15. Назвіть основні якості лідера.
16. Які основні ролі в групі вам відомі?
17. Які функції властиві Керівнику малої групи при виконанні групового проєкту?
18. Чи є тотожними поняття Лідер та Керівник малої групи?
19. Які риси характеризують організатора групи?
20. З ким повинен ефективно контактувати розробник програмної частини проєкту, щоб проєкт був вдалим?
21. Які функції виконує тестувальник групи. Чи можливо об'єднання ролі розробника та тестувальника проєкту?
22. Дайте визначення терміну «Мотивація».
23. Назвіть мотивацію, пріоритетну для технічного спеціаліста групи.
24. Які риси характеру повинен мати аудитор групи?
25. Розкрийте поняття «Динаміка» в термінах Групової динаміки.
26. Назвіть основні ознаки групи.
27. Які функції виконує Керівник малої групи.
28. Які форми керування групою вам відомі?
29. Перерахуйте основні завдання Аналітика в малій групі.
30. Назвіть основні задачі Проєктувальника в малій групі.
31. Назвіть основні задачі Технічного спеціаліста групи.
32. Хто й з яких міркувань виконує роль доповідача (речника) групи.
33. У чому роль Аудитора групи?
34. Дайте визначення поняттю «Комунікація».
35. Назвіть основні правила комунікативної поведінки в групі.
36. Які сучасні комунікаційні технології вам відомі.
37. Дайте визначення поняттю «Презентація»
38. Назвіть основні типи презентацій
39. Назвіть основні правила підготовки презентацій.
40. Вкажіть основні фактори, що впливають на ефективність презентації
41. Назвіть основні етапи підготовки ділової презентації
42. Які програмні продукти можна застосовувати для підготовки презентації.
43. Назвіть цілі проведення презентацій.
44. Яких правил слід дотримуватися при підготовці презентації. Вкажіть пропорції основних частин презентації.

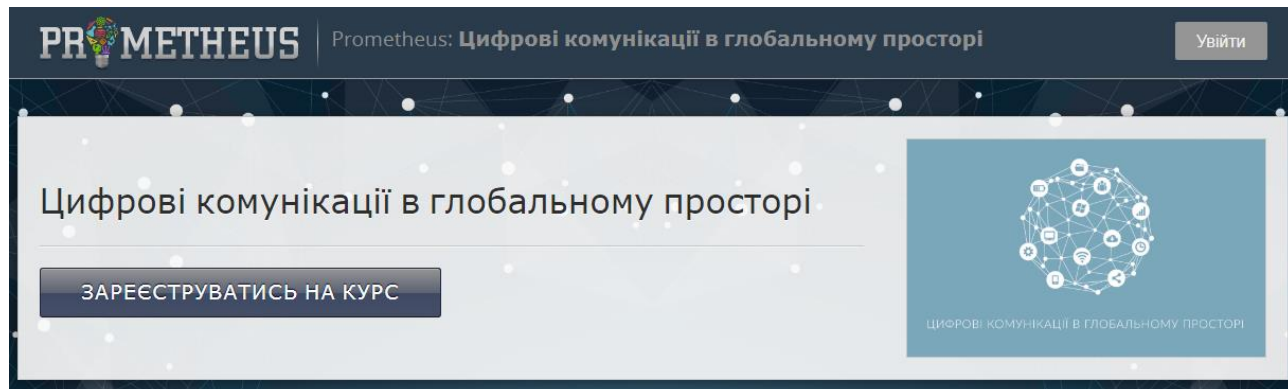
45. Охарактеризуйте ознаки, які свідчать про ефективність презентації.
46. Яких правил слід дотримуватися при підготовці й проведенні презентаційної доповіді.
47. Розкрийте поняття «Аргументація» відносно презентації.
48. Чи застосовується при підготовці й проведенні презентації термін «Обґрунтування». Якщо так, то коли й як.
49. Які цифрові інструменти використовують для створення і публікації презентацій?
50. Які цифрові інструменти використовують для організації командної роботи?
51. Які цифрові інструменти використовують для проведення онлайн зустрічей та переговорів?
52. Які цифрові інструменти використовують для комунікації всередині групи?
53. Які цифрові інструменти використовують для збереження даних проєкту?
54. Які цифрові інструменти використовують для керування групою?
55. Для чого призначений GitHub?
56. Як переглянути id комміту у GitHub?
57. Як перейти з гілки master в гілку dev у GitHub?
58. Як створити репозиторій git для проєкту?
59. Яка мінімальна довжина SHA-1 хеша повинна бути, для того щоб можна було переглянути інформацію про комміт?
60. Як переглянути останній комміт у кожній гілці (галудженні)?
61. Який текстовий редактор використовується по замовчуванні в git?
62. Хто несе відповідальність за оцінку завдань в спринт при розробці проєкту за методологією Scrum?
63. Хто несе відповідальність за проведення щоденних скрам мініттів при розробці проєкту за методологією Scrum?
64. Хто несе відповідальність за технічну реалізацію в проєкті при розробці проєкту за методологією Scrum?
65. Хто несе відповідальність за технічну реалізацію в проєкті при розробці проєкту за методологією Scrum?
66. Як часто Agile методологія рекомендує проводити тестування?
67. У якій гнучкій методології є концепція Парне програмування?
68. Які переваги використання Канбан дошки перед діаграмою Ганта?
69. Скільки часу зазвичай займає проведення щоденних stand-up мітингів?
70. Який основний принцип Розробка через тестування (TDD)?

Самостійна робота

Проходження он-лайн курсів, вебінарів та тестування:

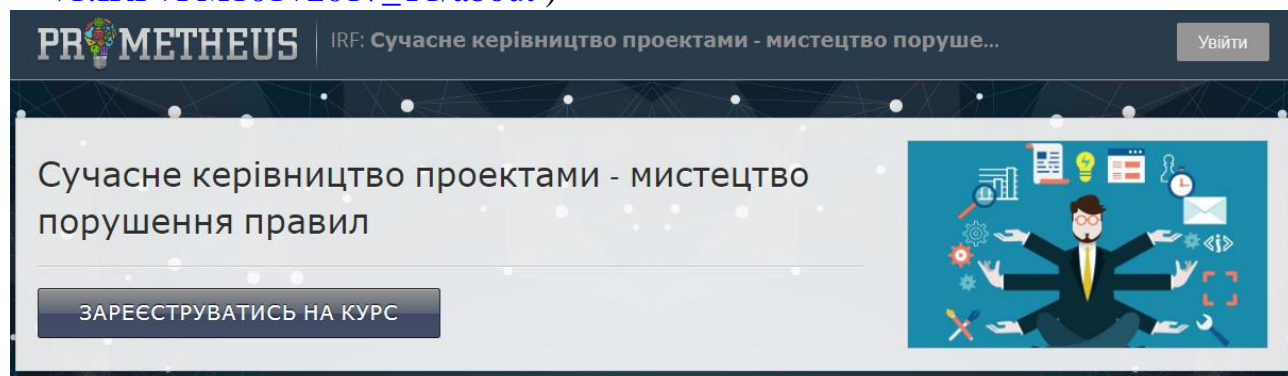
✓ МВОК «Prometheus»:

- Цифрові комунікації в глобальному просторі (https://courses.prometheus.org.ua/courses/coursev1:Prometheus+ITArts101+2017_T1/about)



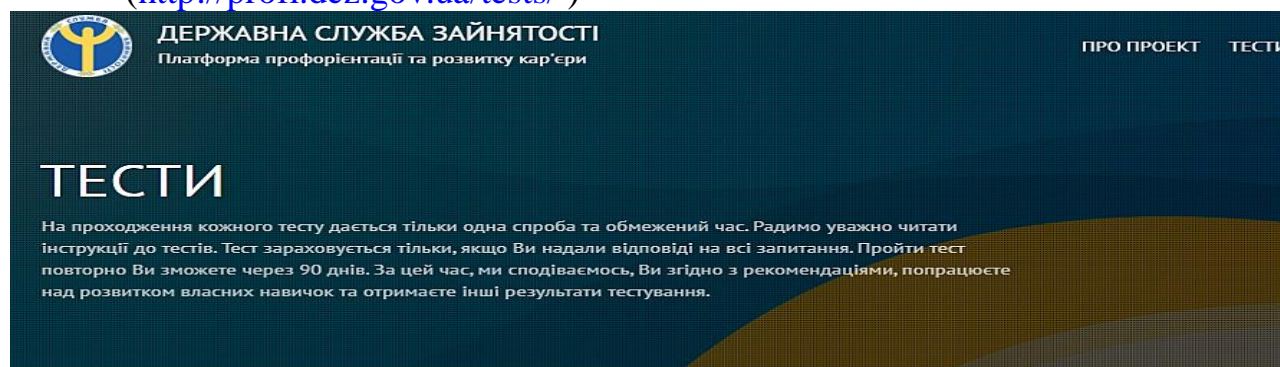
The screenshot shows the landing page for the course 'Цифрові комунікації в глобальному просторі' (Digital Communication in Global Space) on the Prometheus platform. The page features the Prometheus logo, a navigation button 'Увійти', and a prominent 'Зареєструватись на курс' (Register for the course) button. A graphic on the right illustrates a network of nodes and connections.

- Сучасне керівництво проектами - мистецтво порушення правил (https://courses.prometheus.org.ua/courses/course-v1:IRF+PM101+2017_T1/about)



The screenshot shows the landing page for the course 'Сучасне керівництво проектами - мистецтво порушення правил' (Modern Project Management - The Art of Breaking Rules) on the Prometheus platform. It includes the Prometheus logo, a navigation button 'Увійти', and a 'Зареєструватись на курс' (Register for the course) button. A central graphic depicts a person with multiple arms, symbolizing multitasking or project management.

- ✓ тести на платформі Державної служби зайнятості (<http://profi.dcz.gov.ua/tests/>)



The screenshot shows the 'ТЕСТИ' (TESTS) section of the State Employment Service website. It features the logo of the State Employment Service and the text 'ДЕРЖАВНА СЛУЖБА ЗАЙНЯТОСТІ Платформа профорієнтації та розвитку кар'єри'. Below the title, there is a paragraph explaining the testing process: 'На проходження кожного тесту дається тільки одна спроба та обмежений час. Радимо уважно читати інструкції до тестів. Тест зраховується тільки, якщо Ви надали відповіді на всі запитання. Пройти тест повторно Ви зможете через 90 днів. За цей час, ми сподіваємось, Ви згідно з рекомендаціями, попрацюєте над розвитком власних навичок та отримаєте інші результати тестування.'



Загальні розумові здібності



Аналітичні здібності



Здатність до логічного мислення

8. Методи навчання

- М1. Лекція (проблемна, інтерактивна)
- М2. Лабораторна робота
- М3. Проблемне навчання
- М4. Проектне навчання(індивідуальне, малі групи, групове)
- М5. Он-лайн навчання
- М6. Кейс-навчання
- М8. Дослідницький метод
- МК1. Тестування
- МК2. Контрольне завдання
- МК4. Методи усного контроль
- МК5. Залік

9. Форми контролю

Кожна з форм контролю має особливості й залежить від мети, змісту та характеру навчання. У процесі навчання дисципліни використовуються наступні форми контролю:

- Поточний контроль: усне опитування (індивідуальне, фронтальне, групове), комп'ютерне тестування, виконання практичних завдань на комп'ютері згідно програми;
- Підсумковий контроль: тестування (засобами ЕНК <https://elearn.nubip.edu.ua/mod/quiz/view?id=353819>)

10. Розподіл балів, які отримують студенти

Рейтинг здобувача вищої освіти із засвоєння дисципліни у балах переводиться у національні оцінки згідно з табл. 1. Положення «Про екзамени та заліки у НУБіП України» від 27.02.2019 р. протокол № 7

Оцінка національна	Рейтинг здобувача вищої освіти, бали
Відмінно	90 – 100
Добре	74 – 89
Задовільно	60 – 73
Незадовільно	0 – 59

Для визначення рейтингу студента (слухача) із засвоєння дисципліни $R_{\text{дис}}$ (до 100 балів) одержаний рейтинг з атестації (до 30 балів) додається до рейтингу студента (слухача) з навчальної роботи $R_{\text{нр}}$ (до 70 балів): $R_{\text{дис}} = R_{\text{нр}} + R_{\text{ат}}$.

11. Методичне забезпечення

1. Електронний навчальний курс (рис. 1), розроблений на базі платформи LMS Moodle, розміщений на навчальному порталі факультету інформаційних технологій за адресою: <http://elearn.nubip.edu.ua/course/view.php?id=2457>

Модуль 1 КОМУНІКАЦІЯ І ГРУПОВА ВЗАЄМОДІЯ

Комунікації

Теоретичні матеріали

Методології гнучкого проектування

Коротко про scrum, agile, waterfall

Групова динаміка

10 кроків для вивчення будь-якого вміння в 21 тиждень

Інструменти для віддаленої роботи в Інтернеті

Лабораторні роботи

Лабораторна робота 1

Лабораторна робота 2

Рис. 1 – Фрагменти ЕНК Групова динаміка і комунікації

Вітка курсу

Робоча програма курсу

Структура навчальної дисципліни

Критерії оцінювання

Друківані та інтернет-джерела

Термінологічний словник

Новини

Опитування

Розгорнути все

Згорнути все

Підказка: клацніть на назві секції щоб її показати або приховати.

1 Модуль 1 - Перемикач

ТАБЛИЧНИЙ ПРОЦЕСОР EXCEL

Microsoft Excel - найпопулярніший на сьогоднішній день табличний редактор. Він дозволяє легко оперувати з цифрами, має зручні способу представлення інформації і засвоєння матеріалу.

2 Модуль 2 - Перемикач

ПРЕЗЕНТАЦІЇ. ТЕКСТОВИЙ РЕДАКТОР

Презентація - це цілий світ, вкладений в коротку історію. Всього необхідно кілька хвилин, щоб захопити і надихнути слухачів, як здатні доносити ідеї і надихати людей на дії з використанням різних інструментів (Microsoft Power Point, Sway, Google Презентації). Microsoft Word - найпопулярніша програма для роботи з текстом у світі. Word дає змогу швидко й легко створювати та редагувати

3 Модуль 3 - Перемикач

ВИКОРИСТАННЯ ОФІС 365 ДЛЯ СПІЛЬНОЇ РОБОТИ

Хмарний інтернет-сервіс і програмне забезпечення компанії Microsoft, що розподіляється за сценарієм «програмне забезпечення

Рис. 2 – Фрагменти ЕНК Інформаційні технології (додатково)

2. GitHub репозитарій

Features Business Explore Marketplace Pricing

This repository Search Sign in or Sign up

EtherealArd / ServicesOnlineCommunication

Watch 1 Star 0 Fork 0

Code Issues 0 Pull requests 0 Projects 0 Insights

Branch: master ServicesOnlineCommunication / Web site / Create new file Find file History

RomanPehrest ProjectManamet Latest commit 1d23a23 on 26 Nov 2017

..		
.vscode	group_IT	3 months ago
css	group_IT	3 months ago
img	ProjectManamet	3 months ago
js	struct	3 months ago
group_IT.html	ProjectManamet	3 months ago
index.html	ProjectManamet	3 months ago
project_management.html	ProjectManamet	3 months ago
team.html	ProjectManamet	3 months ago

© 2018 GitHub, Inc. Terms Privacy Security Status Help

Contact GitHub API Training Shop Blog About

Рис. 3 – Фрагмент репозитарію

12. Рекомендована література

Базова

1. Нуриев Н. К. Дидактическое пространство подготовки компетентных специалистов в области программной инженерии / Н. К. Нуриев. – Казань : Изд-во Казан. ун-та, 2005. – 244 с.
2. ISO/IEC 12207:1995. Information Technology – Software Life Cycle Processes. – First edition 1995-08-01. – Switzerland : International Organization for Standardization. – 67 p
3. Кен Швабер, Джефф Сазерленд. Переклад: Андрій Івашків, Дмитро Бібіков, Ольга Мельничук, Христина Хома, Анастасія Пашко та Олена Юркевич Повний навчальний посібник зі Скраму: правила гри, 2016. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-Ukrainian.pdf>
4. Ken Schwaber, Jeff Sutherland The Scrum Guide, 2017. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-US.pdf#zoom=100>
5. ГОСТ 19.001-77 Единая система программной документации. Общие положения. – Введ. 1980-01-01. – М. : Изд-во стандартов, 1987. – 22 с.
6. Швиденко М.З. Інформатика та комп'ютерна техніка. Підручник. [для студ. екон. спец. вищих навч. закладів] / Швиденко М.З., Ткаченко О.М., Глазунова О.Г., Мокрієв М.В., Матус Ю.В., Попов О.Є. – К.: Інтерсервіс, 2014. – 647 с.
7. Інформаційні технології [навчальний посібник]/Кузьмінська О.Г., Литвинова С.Г., Саяпіна Т.П.//К.: ЦП «Компрінт», 2017.-290 с. Видання друге – перероблене і доповнене.

Допоміжна

1. В.М. Юрчишин, Л.М. Ходак, Л.М. Гобир Групова динаміка та комунікації: конспект лекцій. – Івано-Франківськ: ІФНТУНГ, 2015. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://194.44.112.13/chytalna/4786/index.html#p=1>
2. В.М. Юрчишин, Л.М. Гобир Групова динаміка та комунікації: методичні вказівки для практичних та самостійних робіт. – Івано-Франківськ: ІФНТУНГ, 2016. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://194.44.112.13/chytalna/5201/index.html#p=1>
3. Уилер Д. Статистическое управление процессами. Оптимизация бизнеса с использованием контрольных карт Шухарта / Д. Уилер, Д. Чемберс. – М.: Альпина Бизнес Букс, 2009. – 157 с.
4. Навчально-методичний посібник з курсу «Стратегія і тактика ведення переговорів» для студентів спеціальності «Міжнародні відносини» / За ред. А. М. Дегтеренко. — Маріуполь, 2011. —196 с.

13. Інформаційні ресурси

1. Prometheus [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://prometheus.org.ua/>
2. Microsoft Imagine Academy [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.microsoft.com/uk-ua/education/imagine-academy/default.aspx>
3. A Practical Guide to Seven Agile Methodologies [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.devx.com/architect/Article/32836>
4. Kano Model - How to delight your customers [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.slideshare.net/LawrencePhillips/kano-model-rev-1>
5. Hitting Moving Target [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.slideshare.net/Cartmendum/hitting-moving-target>
6. Leading-a-self-organizing-team [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.mountangoatsoftware.com/presentations/leading-a-self-organizing-team>
7. Pro Git book [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://git-scm.com/book/uk/v2>