

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БІОРЕСУРСІВ
І ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ**
Кафедра виробничого та інвестиційного менеджменту

ЗАТВЕРДЖЕНО

Факультет аграрного менеджменту

«05» червня 2025 р.

**РОБОЧА ПРОГРАМА
НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В УПРАВЛІННІ ПРОЕКТАМИ:
КРЕАТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ В УПРАВЛІННІ ПРОЕКТАМИ»**

Галузь знань	<u>D «Бізнес, адміністрування та право»</u>
Спеціальність	<u>D3 «Менеджмент»</u>
Освітня програма	<u>«Управління інвестиційною діяльністю та міжнародними проектами»</u>
Факультет (ННІ)	<u>Аграрного менеджменту</u>
Розробники:	<u>Гаврилюк В.П., доцент кафедри виробничого та інвестиційного менеджменту, кандидат економічних наук</u> (посада, науковий ступінь, вчене звання)

Київ – 2025 р.

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БІОРЕСУРСІВ
І ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ**
Кафедра виробничого та інвестиційного менеджменту

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Декан факультету аграрного
менеджменту

_____ Анатолій
ОСТАПЧУК
«05» червня 2025 р.

«СХВАЛЕНО»

на засіданні кафедри виробничого
та інвестиційного менеджменту
протокол № 13 від «28» травня 2025 р.

Завідувач кафедри _____ Тетяна ВЛАСЕНКО

«РОЗГЛЯНУТО»

Гарант ОП «Управління інвестиційною діяльністю
та міжнародними проектами»

_____ Лідія ШИНКАРУК

**РОБОЧА ПРОГРАМА
НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В УПРАВЛІННІ ПРОЕКТАМИ:
КРЕАТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ В УПРАВЛІННІ ПРОЕКТАМИ»**

Галузь знань D «Бізнес, адміністрування та право»
Спеціальність D3 «Менеджмент»
Освітня програма «Управління інвестиційною діяльністю та міжнародними проектами»
Факультет (ННІ) Аграрного менеджменту
Розробники: Гаврилюк В.П., доцент кафедри виробничого та інвестиційного менеджменту, кандидат економічних наук (посада, науковий ступінь, вчене звання)

Київ – 2025 р.

Опис навчальної дисципліни «Інформаційні технології в управлінні проектами: Креативні технології в управлінні проектами»

Дисципліна формує у здобувачів практичні навички використання креативних підходів та цифрових інструментів в управлінні проектами. Вивчаються методи генерування інноваційних рішень, аналізу ризиків і впровадження нових ідей за допомогою ІТ-технологій. Основна увага приділяється застосуванню креативних стратегій, командній роботі та адаптації проектних рішень до реальних умов бізнесу та цифрового середовища.

Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній ступінь		
Освітній ступінь	Магістр	
Спеціальність	D3 «Менеджмент»	
Освітня програма	Управління інвестиційною діяльністю та міжнародними проектами	
Характеристика навчальної дисципліни		
Вид	Обов'язкова	
Загальна кількість годин	120	
Кількість кредитів ECTS	4	
Кількість змістових модулів	2	
Курсовий проект (робота) (якщо є в робочому навчальному плані)	-	
Форма контролю	Екзамен	
Показники навчальної дисципліни для денної та заочної форм здобуття вищої освіти		
	Форма здобуття вищої освіти	
	денна	заочна
Курс (рік підготовки)	1	-
Семестр	2	-
Лекційні заняття	15 год.	4 год
Практичні, семінарські заняття	30 год.	-
Лабораторні заняття	-	-
Самостійна робота	75 год	116 год
Індивідуальні завдання	-	-
Кількість тижневих аудиторних годин для денної форми здобуття вищої	3 год.	-

1. Мета, компетентності та програмні результати навчальної дисципліни

Метою дисципліни «Інформаційні технології в управлінні проектами: Креативні технології в управлінні проектами» є формування у здобувачів вищої освіти знань і практичних навичок щодо управління проектами із застосуванням сучасних цифрових рішень, методологій Scrum, Agile та програмних засобів, з акцентом на креативність, командну взаємодію та адаптацію проектних підходів до динамічного ІТ- та бізнес-середовища.

Набуття компетентностей:

інтегральна компетентність (ІК):

- Здатність розв'язувати складні задачі і проблеми у сфері менеджменту або у процесі навчання, що передбачають проведення досліджень та/або здійснення інновацій за невизначеності умов і вимог.

загальні компетентності (ЗК):

- ЗК3. Навички використання інформаційних та комунікаційних технологій;
- ЗК6. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

фахові (спеціальні) компетентності (СК):

- СК5. Здатність створювати та організовувати ефективні комунікації в процесі управління;
- СК9. Здатність аналізувати й структурувати проблеми організації, приймати ефективні управлінські рішення та забезпечувати їх реалізацію в управлінні проектами.

Програмні результати навчання (ПРН):

- ПРН 03. Проектувати ефективні системи управління організаціями;
- ПРН 07. Організовувати та здійснювати ефективні комунікації всередині колективу, з представниками різних професійних груп та в міжнародному контексті;
- ПРН 08. Застосовувати спеціалізоване програмне забезпечення та інформаційні системи для вирішення задач управління організацією;
- ПРН 13. Вміти планувати і здійснювати інформаційне, методичне, матеріальне, фінансове та кадрове забезпечення при розробці та реалізації проекту.

2. Програма та структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин													
	денна форма						заочна форма							
	тижні	усього	у тому числі					усього	у тому числі					
			л	п	лаб	інд	с.р.		л	п	лаб	інд	с.р.	
Модуль 1. Технологічний підхід до розробки інноваційних проєктів														
Тема 1. Створення інноваційних проєктів за допомогою інформаційних технологій	1-2		2	4			40		1				62	
Тема 2. Використання інформаційних технологій для аналізу ризиків та виявлення можливостей	3-4		2	4										
Тема 3. Стратегії стимулювання та керування творчістю	5-6		2	4					1					
Тема 4. Реалізація креативних ідей через технології	7-8		2	4										
Разом за модулем 1		64	8	16			40	64	2				62	
Модуль 2. Валідація та аналіз креативних рішень за допомогою Data-інструментів														
Тема 5. Ефективна комунікація та співпраця в креативних командах	9-10		2	4			35		1				54	
Тема 6. Впровадження креативних підходів у реальні проєкти	11-12		2	4										
Тема 7. Методики тестування та валідації креативних ідей	13-14		2	4										
Тема 8. Визначення успішності креативних проєктів	15		1	2						1				
Разом за модулем 2		56	7	14			35	56	2				54	
Усього годин		120	15	30			75	120	4	-	-	-	116	
Курсовий проєкт (робота) з _____ (якщо є в навчальному плані)														
Усього годин		120	15	30			75	120	4	-	-	-	116	

3. Теми лекцій

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	Створення інноваційних проєктів за допомогою інформаційних технологій	4
2.	Використання інформаційних технологій для аналізу ризиків та виявлення можливостей	4
3.	Стратегії стимулювання та керування творчістю	4
4.	Реалізація креативних ідей через технології	4
5.	Ефективна комунікація та співпраця в креативних командах	4
6.	Впровадження креативних підходів у реальні проєкти	4
7.	Методики тестування та валідації креативних ідей	4
8.	Визначення успішності креативних проєктів	2
Разом		30

4. Темы практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Створення інноваційних проєктів за допомогою інформаційних технологій	4
2	Використання інформаційних технологій для аналізу ризиків та виявлення можливостей	4
3	Стратегії стимулювання та керування творчістю	4
4	Реалізація креативних ідей через технології	4
5	Ефективна комунікація та співпраця в креативних командах	4
6	Впровадження креативних підходів у реальні проєкти	4
7	Методики тестування та валідації креативних ідей	4
8	Визначення успішності креативних проєктів	2
Разом		30

5. Темы самостійної роботи

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Теоретичні засади управління креативними проєктами	40
2	Презентація проєкту. Пітч-дек	35
Разом		75

6. Методи та засоби діагностики результатів навчання:

- онлайн-тестування (перевірка розуміння принципів креативного мислення, ідейного пошуку, оцінки ризиків);
- індивідуальні співбесіди (захист ідей, обґрунтування підходів до розв'язання кейсів, формат Pitch або Elevator Speech);
- захист практичних робіт (демонстрація візуальних рішень, стратегій реалізації, використання цифрових інструментів для презентації ідей);
- пірінгове оцінювання (оцінка внеску кожного учасника у створення й розвиток ідей, участь у мозкових штурмах, фідбек-сесії);
- самооцінювання (рефлексивні щоденники: як виникла ідея, як вона трансформувалась, які інструменти допомогли її розвинути);
- оцінювання командного креативного проєкту (публічний захист, візуалізація концепції, MS Project або Canva/MIRO-дошка, підсумкова аналітика).

7. Методи навчання:

- лекції, обговорення, співбесіди (словесний метод);
- практичні заняття, робота в малих командах (практичний метод);
- кейс-метод (аналіз нестандартних ситуацій та реальних прикладів креативних рішень);
- метод навчальних дискусій і дебатів (обговорення ідей, вибір рішень у командах);
- метод проєктного навчання (створення ідей, побудова цифрової моделі проєкту, презентація);
- метод мозкового штурму та командного співавторства;
- гейміфіковане навчання (сценарії пітчінг-сесій, симуляція грантових відборів, генерація ідей у творчих ролях);

- самостійна та дослідницька робота (розробка міні-проектів, аналіз кейсів, рефлексивні есе);
- дистанційні, мультимедійні, веб-орієнтовані технології (відеометод, Trello, MIRO, Canva, Google Workspace тощо).

8. Оцінювання результатів навчання.

Оцінювання знань здобувача вищої освіти відбувається за 100-бальною шкалою і переводиться в національну оцінку згідно чинного «Положення про екзамени та заліки у НУБіП України»

8.1. Розподіл балів за видами навчальної діяльності

Вид навчальної діяльності	Результати навчання	Оцінювання
Модуль 1. Технологічний підхід до розробки інноваційних проектів		
Практична робота 1. Створення інноваційних проектів за допомогою інформаційних технологій	ПРН 03, 07, 08. Здобувачі вищої освіти опановують принципи креативного проєктного мислення, вчать створювати інноваційні ідеї з використанням сучасних цифрових технологій. Формуються навички командної роботи, генерування рішень, побудови стратегій та аналізу ризиків у гнучких умовах. Студенти вчать комунікувати і презентувати проєктні концепції в цифровому форматі.	15
Практична робота 2. Використання інформаційних технологій для аналізу ризиків та виявлення можливостей		15
Практична робота 3. Стратегії стимулювання та керування творчістю		15
Практична робота 4. Реалізація креативних ідей через технології		15
Самостійна робота 1. Теоретичні засади управління креативними проєктами		10
Модульна контрольна робота 1.		30
Всього за модулем 1		100
Модуль 2. Валідація та аналіз креативних рішень за допомогою Data-інструментів		
Практична робота 5. Ефективна комунікація та співпраця в креативних командах	ПРН 08, 13. Студенти опановують методики тестування, валідації та оцінки креативних рішень у межах командних проєктів. Розвивають здатність планувати ресурси, візуалізувати процеси, аргументовано представляти результати командної роботи. Особлива увага приділяється цифровим засобам підтримки проєкту, презентаційним технікам, оцінці ефективності та рефлексії..	15
Практична робота 6. Впровадження креативних підходів у реальні проєкти		15
Практична робота 7. Методики тестування та валідації креативних ідей		15
Практична робота 8. Визначення успішності креативних проєктів		15
Самостійна робота 2. Презентація проєкту. Пітч-дек		10
Модульна контрольна робота 2.		30
Всього за модулем 2		100
Навчальна робота		$(M1 + M2)/2 * 0,7 \leq 70$
Екзамен		30
Всього за курс		$(\text{Навчальна робота} + \text{екзамен}) \leq 100$
Курсовий проєкт/робота (за наявності)		-

8.2. Шкала оцінювання знань здобувача вищої освіти

Рейтинг здобувача вищої освіти, бали	Оцінка за національною системою (екзамени/заліки)
90-100	відмінно
74-89	добре
60-73	задовільно
0-59	незадовільно

8.3. Політика оцінювання

Політика щодо дедлайнів та перескладання	Практичні, самостійні та модульні роботи необхідно здавати у встановлені строки. Роботи, подані із запізненням без поважної причини, оцінюються нижче. Перескладання модулів дозволяється за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний) у термін до початку наступного модуля.
Політика щодо академічної доброчесності	Списування під час модульного контролю та екзамену заборонене (в т.ч. із використанням мобільних пристроїв). Письмові роботи (курсові, реферати, проекти) повинні містити коректні посилання на використані джерела. Плагіат не допускається.
Політика щодо відвідування	Відвідування лекцій та лабораторних занять є обов'язковим. У разі поважних причин (хвороба, участь у програмі мобільності тощо) можливе індивідуальне навчання за погодженням з викладачем та деканатом.

9. Навчально-методичне забезпечення:

1. Навчально-методичний комплекс вивчення дисципліни «Інформаційні технології в управлінні проектами: Креативні технології в управлінні проектами» (робоча програма навчальної дисципліни, курс лекцій, ілюстративні матеріали).
2. Електронний навчальний курс «Інформаційні технології в управлінні проектами: Креативні технології в управлінні проектами»: <https://elearn.nubip.edu.ua/course/view.php?id=4224>

10. Рекомендовані джерела інформації

1. Agile Project Management with Kanban / Eric Brechner. – Microsoft Press, 2015. – 160 p.
2. Brown T. Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society. – Boston: Harvard Business Review Press, Revised edition, 2019. – 272 p.
3. ClickUp [Електронний ресурс] // ClickUp – All-in-one project management platform. – Режим доступу: <https://clickup.com>.
4. Dodgson M., Gann D.M. The Playful Entrepreneur: How to Adapt and Thrive in Uncertain Times. – New Haven: Yale University Press, 2018. – 256 p.
5. Google Forms [Електронний ресурс] // Google – Online surveys and quizzes.

– Режим доступу: <https://forms.google.com>.

6. Google Workspace [Електронний ресурс] // Google – Docs, Sheets, Slides for collaboration. – Режим доступу: <https://workspace.google.com>.

7. Microsoft Project [Електронний ресурс] // Microsoft 365 Project. – Режим доступу: <https://www.microsoft.com/uk-ua/microsoft-365/project/project-management>.

8. Miro [Електронний ресурс] // Miro – Visual Collaboration Platform for Teamwork. – Режим доступу: <https://miro.com>.

9. Nieto-Rodriguez A. Harvard Business Review Project Management Handbook: How to Launch, Lead, and Sponsor Successful Projects. – Boston: Harvard Business Review Press, 2021. – 304 p.

10. Project Management Institute. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK® Guide) – Seventh Edition and The Standard for Project Management. – Newtown Square, PA: PMI, 2021. – 370 p.

11. Trello [Електронний ресурс] // Trello. – Режим доступу: <https://trello.com>.

12. Wysocki R. K. Effective Project Management: Traditional, Agile, Extreme. – 8th ed. – Wiley, 2019. – 656 p.

13. Zhexembayeva N. The Chief Reinvention Officer Handbook: How to Thrive in Chaos. – Atlanta: Reinvention Academy Press, 2020. – 320 p.

14. Блага Н. В. Управління проектами : навч. посіб. – Львів : Львів. держ. ун-т внутр. справ, 2021. – 152 с.

15. Дебуа П., Вілліс Д., Кім Д., Хамбл Д. DevOps. Посібник. – Київ : Фабула, 2021. – 384 с.

16. Зачко О. Б., Івануса А. І., Кобилкін Д. С. Управління проектами: теорія, практика, інформаційні технології : навч. посіб. – Львів : Львів. держ. ун-т безпек. життєдіяльності, 2019. – 173 с.

17. Канеман Д. Мислення швидке й повільне. – Київ : Наш Формат, 2016. – 512 с.

18. Коуел Р., Скотчер Е. Блискучий Agile. Практичний посібник для менеджерів. – Київ : Фабула, 2021. – 320 с.

19. Кузьмініх В. О., Коваль О. В., Тараненко Р. А. Моделі та засоби управління ІТ-проектами : навч. посіб. – Київ : КПП ім. Ігоря Сікорського, 2023. – 160 с.

20. Маккеон Г. Essentialism. Сила меншого. – Київ : Наш Формат, 2019. – 280 с.

21. Приймак В. М. Управління проектами. Збірник кейсів : навч. посіб. – Київ : КНУ ім. Тараса Шевченка, 2021. – 268 с.

22. Райс Е. Стартап. Метод Lean Startup для швидких, інноваційних проєктів. – Київ : Наш Формат, 2017. – 320 с.

23. Сазерленд Джефф. Scrum. Навчись робити вдвічі більше за менший час. 2-ге видання. Харків: Клуб Сімейного Дозвілля, 2019. – 279 с.

24. Чиксентмігаї М. Потік. Психологія оптимального досвіду. – Київ : Наш Формат, 2016. – 416 с.