

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна
Кафедра методів соціологічних досліджень

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Проректор з науково-педагогічної
роботи

_____ 2021 р



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
Пресейл менеджмент

рівень вищої освіти - другий (магістерський)
спеціальність - 061 – Журналістика
освітня програма - «Стратегічні комунікації та нові медіа»
вид дисципліни - за вибором
факультет соціологічний

2021 / 2022 навчальний рік

Програму рекомендовано до затвердження Вченою радою соціологічного факультету. Протокол № 10, від 30. 08. 2021 р.

РОЗРОБНИКИ ПРОГРАМИ:

Кізілов Олександр Іванович – доцент кафедри методів соціологічних досліджень
Даниленко Анастасія Михайлівна – аспірантка кафедри методів соціологічних досліджень

Програму схвалено на засіданні кафедри методів соціологічних досліджень
Протокол № 7 від 27. 08. 2021 р.

Завідувач кафедри методів
соціологічних досліджень _____



Олександр Кізілов

Програму погоджено з гарантом освітньої (професійної/наукової) програми
Стратегічні комунікації та нові медіа

Гарант освітньої програми _____
«Стратегічні комунікації та нові медіа»



Олексій Мусієздов

Програму погоджено науково-методичною комісією соціологічного факультету.
Протокол № 1 від 27. 08. 2021 р.

Голова методичної комісії _____



Юлія Сорока

ВСТУП

Програма навчальної дисципліни «Пресейл менеджмент» складена відповідно до рівня вищої освіти підготовки студентів - другий (магістерський), з спеціальності - 061 – Журналістика та освітньої програми - «Стратегічні комунікації та нові медіа».

Предметом вивчення навчальної дисципліни є методи і процедури збирання первинної соціологічної інформації в соціологічному дослідженні.

Програма навчальної дисципліни складається з таких **розділів**:

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

1.1 **Метою** викладання навчальної дисципліни «Пресейл менеджмент» є ознайомлення слухачів з інноваційною сферою ІТ (Information Technology) та набуття навичок організації і управління проектами у цій сфері на стадії формування ціннісної пропозиції.

1.2 **Основними завданнями** вивчення дисципліни «Пресейл менеджмент» є

1). Дати розуміння поняттю SDLC (Software Development Life Cycle) та ключових професійних ролей в ІТ, їхній взаємозв'язок;

2). Набуття слухачами вміння будувати воронку конверсії потенційних стейкхолдерів проекту;

3). Навчитися використовувати професійну соціальну мережу LinkedIn для: побудування професійної комунікації, пошуку ключових стейкхолдерів за портретом «ідеального замовника», первинного аналізу культури, цінностей та місії компанії-замовника;

4). Навчитися проводити Discovery Phase для виявлення потреб бізнесу

5). Набуття вміння формувати «Vision and Scope» проекту у форматі RFP (request for proposal);

6). Пізнання основ UX/UI дизайну;

7). Набуття навичок використання візуальних комунікацій для побудови моделі ІТ продукту (за допомогою Figma).

1.3. **Кількість кредитів** – 4

1.4 **Загальна кількість годин** - 120

1.5. Характеристика навчальної дисципліни	
За вибором	
Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Рік підготовки	
1 -й	1-й
Семестр	

1 -й	1-й
Лекції	
16 год.	4 год.
Практичні, семінарські заняття	
16 год.	6 год.
Самостійна робота	
88 год.	110 год.
Індивідуальні завдання	
Вид контролю залік	

1.6 Згідно з вимогами освітньо-професійної програми курс сприятиме формуванню наступних спеціальних компетентностей:

ЗК 4 - Здатність аналізувати соціально-значущі проблеми та процеси масової комунікації, узагальнювати сприйняту інформацію та приймати обґрунтовані ефективні рішення.

ЗК 7 - Володіння необхідними навичками професійного спілкування іноземною мовою на рівні B2: Intermediate або Upper-Intermediate.

ЗК 9 - Здатність використовувати на практиці теоретичні положення для аналізу та визначення ефективності проведення компаній з застосуванням соціально-комунікативних технологій.

ЗК 11 - Прагнення до саморозвитку, підвищення своєї кваліфікації та майстерності в галузі журналістики та медіакомунікацій.

Курс сприятиме формуванню наступних фахових компетентностей:

ФК 4 - Володіння базовими навичками створення та просування мультимедійного (конвергентного) контенту в нових медіа.

ФК 13 - Здатність брати участь у плануванні, підготовці та проведенні комунікативних кампаній та заходів відповідно до цілей і завдань організації на основі результатів досліджень.

ФК 14 - Здатність організувати підготовку до випуску, виробництва та розповсюдження інформаційної продукції в нових медіа, включаючи текстові, відео, аудіо та графічні, робочі та презентаційні матеріали в рамках сучасних засобів створення журналістських та PR повідомлень.

Після вивчення слухачі мають демонструвати такі результати навчання:

ПРН 2. Демонструвати стійке розуміння принципів теорії комунікації, особливостей функціонування стратегічних комунікацій та нових медіа.

ПРН 10. Застосовувати набуті теоретичні знання для розв'язання практичних завдань та змістовно інтерпретувати отримані результати.

ПРН 15. Демонструвати гнучкість та адаптивність у нових ситуаціях, у роботі із новими об'єктами та у невизначених умовах.

2. Виклад змісту навчальної дисципліни

1. Візуальні комунікації у сфері ІТ.
2. Software Development Life Cycle.
3. Основи UI/UX у підготовці макету ІТ проекту.
4. Основи бізнес аналізу.
5. Моделювання бізнес процесів.
6. Маркетингові дослідження на стадії пресейл.

3. Структура навчальної дисципліни

Назви розділів і тем	Кількість годин							
	Денна форма навчання				Заочна форма навчання			
	Усього	у тому числі			Усього	у тому числі		
		о	л	п		ср	л	п
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Візуальні комунікації у сфері ІТ	7	1	1	5		0,5	1	7
Software Development Life Cycle	7	1	1	5		0,5	1	7
Основи UI/UX у підготовці макету ІТ проекту	32	4	4	24		1	1	32
Основи бізнес аналізу	32	4	4	24		1	1	32
Моделювання бізнес процесів	20	2	2	16		0,5	1	20
Маркетингові дослідження на стадії пресейл	22	4	4	14		0,5	1	22
Усього годин	120	16	16	88	120	4	6	110

4. Теми семінарських (практичних) занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		Денна форма навчання	Заочна форма навчання
1	Практикум з візуальних комунікацій	1	1
2	Професійні ролі в ІТ проекті	1	1
3	Практикум з дизайну інтерфейсів та UX	4	1
4	Бізнес аналіз у сфері ІТ (методи та інструменти)	4	1
5	Практикум з моделювання бізнес процесів	2	1
6	Якісні і кількісні методи маркетингових досліджень	4	1
	<i>Усього годин</i>	<i>16</i>	<i>6</i>

5. Завдання для самостійної роботи

№ з/п	Види, зміст самостійної роботи	Кількість годин	
		Денна форма навчання	Заочна форма навчання
1	Візуальний аналіз реклами	5	7
2	Аналіз літератури з теми	5	7
3	UX/UI дизайн проекту за обраною темою	24	32
4	Проведення бізнес аналізу за проектом	24	32
5	Автоматизація та моделювання бізнес процесів	16	20
6	Проведення кабінетного дослідження за темою	14	22
	<i>Усього годин</i>	88	110

6. Індивідуальне навчально-дослідне завдання

7. Методи навчання

Лекції, практичні заняття, консультації, групова фасилітація, бізнес ігри.

8. Методи контролю та рейтингової оцінки знань студентів

Форми контролю:

Контрольна робота – 1 (18 балів)

Захист напрацювань за ІТ проектами – 6 (загалом 42 бали, по 7 балів кожен захист).

Підготовка усіх необхідних документів для конкурування серед інших ІТ проектів на стадії пресейл. Підготовка дизайну макету, проведення кабінетного дослідження та написання звіту, підготовка моделі бізнес процесів та концепцій з їх автоматизації, написання технічної документація у ході проведення бізнес аналізу.

Залікова робота - 40

9. Розподіл балів, які отримують студенти

Поточний контроль, самостійна робота, індивідуальні завдання		Залік	Сума
Види роботи	Контрольна робота		
Візуальний аналіз реклами - 7 балів Аналіз літератури з теми - 7 балів UX/UI дизайн проекту за обраною темою - 7 балів	Контрольна робота – 18 балів	40	100

Проведення бізнес аналізу за проектом - 7 балів Автоматизація та моделювання бізнес процесів - 7 балів Проведення кабінетного дослідження за темою - 7 балів Загалом – 42 бали			
---	--	--	--

Критерії оцінювання контрольної роботи

Актуальність, систематичність, логічність і послідовність розкриття теми, обґрунтованість висновків, наявність самостійного аналізу	8 балів
Відповідність завданню, адекватність використання понять та ідей теми, аргументованість, оригінальність.	8 балів
Відповідність вимогам оформлення та термінам здачі	2 бали
Усього	18 балів

Критерії оцінювання залікової роботи

Письмовий залік складається з 6 практичних кейсів

Критерії оцінювання завдання	Бали
Виконання усіх пунктів (цілісність проекту)	5 балів
Послідовність викладання проекту	10 балів
Висновки відповідні завданням проекту	10 балів
Обґрунтування актуальності обраного проекту	5 балів
Доцільність технічного вирішення	5 балів
Візуальна складова	10 балів
Структура документів відповідно стандартам	5 балів
Усього	40 балів

10. Оцінка виставляється за такою системою:

Сума балів за всі види навчальної діяльності протягом семестру	Оцінка	
	для чотирирівневої шкали оцінювання	для дворівневої шкали оцінювання
90 – 100	відмінно	зараховано
70-89	добре	
50-69	задовільно	
1-49	незадовільно	не зараховано

11. Рекомендована література

1. Abran, Alain, James W. Moore, Pierre Bourque, and Robert Dupuis, eds. 2004. Guide to the Software Engineering Body of Knowledge, 2004 Version. Los Alamitos, CA: IEEE Computer Society Press. Akers, Doug. 2008.
2. “Real Reuse for Requirements.” *Methods & Tools* 16(1):33–40.
3. Alexander, Ian F., and Ljerka Beus-Dukic. 2009.
4. *Discovering Requirements: How to Specify Products and Services*. Chichester, England: John Wiley & Sons Ltd. Alexander, Ian F., and Neil Maiden. 2004.
5. *Scenarios, Stories, Use Cases: Through the Systems Development Life-Cycle*. Chichester, England: John Wiley & Sons Ltd.
6. Бедердинова, О. И. Автоматизированное управление IT-проектами: учебное пособие / О.И. Бедердинова, Ю.А. Водовозова. – Москва : ИНФРА-М, 2021. – 92 с.
7. Вейнберг, Р. Р. Применение стандартов управления проектами в IT-индустрии: PRINCE2 и PMBoK / Р. Р. Вейнберг, Н. А. Моисеев, С. М. Сахарова // Вестник Российского экономического университета имени Г.В. Плеханова. – 2020. – № 1(109). – С. 56-66.
8. Чекмарев А. В. Управление IT-проектами и процессами: учебник для вузов / А. В. Чекмарев. – Москва : Издательство Юрайт, 2021. – 228 с.