



УТВЕРЖДАЮ  
Декан РООО «ВШТУ»

В.С.Морозов

«    »    2019 г.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

### Типовой учебной программы повышения квалификации по курсу «Цифровые технологии для эффективного управления персоналом»

**Цель** – получение новых знаний и навыков, освоения современных методов решения профессиональных задач.

**Категория слушателей:** специалисты со средним профессиональным образованием, бакалавры, специалисты с высшим профессиональным образованием, магистры

**Срок обучения** – 72 ак .час.

**Форма обучения** – определяется совместно образовательным учреждением и Заказчиком (без отрыва от производства, с частичным отрывом от производства, с применением дистанционных образовательных технологий)

**Режим занятий** – определяется совместно с Заказчиком (не более 6 часов в день)

№ пп	Наименование разделов и дисциплин	Всего часов	В том числе		Форма контроля
			Лекции	Самост. работы	
1	2	3	4	5	6
1.	Тренды в области информационных технологий и связь с HR	9	5	4	Зачет
2.	Введение в корпоративные порталы	9	5	4	Зачет
3.	Корпоративные порталы, как элемент вовлечения, оценки и адаптации	8	5	3	Зачет
4.	Игрофикация (геймификация) в процессах нематериальной мотивации и работы команд	8	5	3	Зачет
5.	Технологии и инструменты поиска персонала в сети интернет	8	5	3	Зачет
6.	Работа с социальными сетями: поиск и анализ кандидатов	8	5	3	Зачет
7.	Онлайн-обучение: особенности, возможности и тренды	8	5	3	Зачет
8.	Самообучение и корпоративные университеты	8	5	3	Зачет
<b>Итоговая аттестация по учебному курсу</b>		<b>6</b>	<b>-</b>	<b>6</b>	<b>Зачет</b>
<b>Всего часов:</b>		<b>72</b>	<b>40</b>	<b>32</b>	

Модуль 1. Тренды в области информационных технологий и связь с HR.

Роли и функции HR в цифровой среде

Устройства и сети в работе

Что хотят «миллениалы»

Модуль 2. Введение в корпоративные порталы.

Общие функции корпоративных порталов

Цели и задачи внедрения

Возможности быстрого старта

Модуль 3. Корпоративные порталы, как элемент вовлечения, оценки и адаптации.

Создание интереса, вовлеченность и адаптация персонала

Функционал корпоративного портала для оценки персонала

Интерфейс и общее удобство работы с корпоративным порталом

Структура интерфейса и решений корпоративного портала

Модуль 4. Игрофикация (геймификация) в процессах нематериальной мотивации и работы команд.

Игрофикация, как явление в бизнесе

Особенности внедрения, оценка персонала

Показатели в играх для бизнеса

Структура показателей игрофикации, ценность для бизнеса

Модуль 5. Технологии и инструменты поиска персонала в сети интернет.

Функционал корпоративного сайта, как инструмент поиска и привлечения

Специализированные площадки поиска, партизанские методы поиска

Порталы работы, инструментарий и возможности

Формирование плана поиска персонала

Модуль 6. Работа с социальными сетями: поиск и анализ кандидатов.

Работа с корпоративными социальными сетями

Поиск и анализ кандидатов в социальных сетях

Профили в социальных сетях, как инструмент поиска и анализа

Задачи поиска и анализа определенных кандидатов

Модуль 7. Онлайн-обучение: особенности, возможности и тренды.

Онлайн-обучение

Площадки и ресурсы для онлайн-обучения

План и структура онлайн-обучения, цели и ценности для бизнеса

Система онлайн-обучения: цели, задачи, показатели

Модуль 8. Самообучение и «корпоративные университеты».

Информация для самообучения, наставничество

Оценка персонала, особенности целей и показателей

Проектные команды, задачи, ценности

Процессы самообучения, ключевые точки