

Документ подписан простой электронной подписью  
 Информация о владельце:  
 ФИО: Писарев Сергей Станиславович  
 Должность: Ректор  
 Дата подписания: 02.04.2026 10:17:39  
 Уникальный программный ключ:  
 b9d7463b91f434da3d4dc1afa9a0cf32d3c58650

**Негосударственное образовательное учреждение высшего образования  
 «Школа управления СКОЛКОВО»**

Утверждено  
 ректор С.А. Писарев  
 «05» февраля 2026 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
 Организационное поведение / Organizational Behavior**

<b>Направление подготовки</b>	38.03.02 Менеджмент
<b>Квалификация выпускника</b>	Бакалавр
<b>Образовательная программа</b>	Управление и предпринимательство
<b>Форма обучения</b>	Очная
<b>Рабочая программа дисциплины разработана</b>	

Трудоемкость		Контактная работа		Самостоятельная работа	Форма контроля	Семестр
з.е.	часы	лекции	семинарские занятия			
2	72	12	12	48	Экзамен	6

**Москва  
 2026**

## 1. АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

The course “Organizational Behavior” provides a theoretical foundation and practical application of essential skills and tools for working in and building effective organizations. It introduces students to the core principles of managing organizational design and development across companies of varying sizes and industries. Organizational Behavior is defined as a field of study that investigates the impact of individuals, groups, and structures on behavior within organizations, with the purpose of applying such knowledge toward improving organizational effectiveness.

The course goal is to equip students with an understanding of Organizational Behavior across three levels – individual, group, and organization – and the principles of organizational design and behavior management by studying existing theoretical concepts and practical methodologies applied in different types of organizations.

## 2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В случае успешного освоения курса студенты будут:

### знать

- the main theories of Organizational Behavior and approaches to developing organizational design.

### уметь

- learned theory to practical outcomes and effectively manage individual and group behavior within an organization.

### владеть

- the toolkit for organizational design and managing organizational behavior across all main types of organizations.

Дисциплина направлена на развитие следующих компетенций и их индикаторов:

Код компетенции	Формулировка компетенции и/или ее индикатора (ов)
<b>ОПК-1.</b>	<b>Способен решать профессиональные задачи на основе знаний (на промежуточном уровне) экономической, организационной и управленческой теории</b>
ОПК-1-1.	Знает основы математической, экономической, социальной и управленческой теории и использует знания для решения профессиональных задач
ОПК-1-2.	Формулирует профессиональные задачи, используя понятийный аппарат математической, экономической, социальной и управленческой наук
ОПК-1-3.	Применяет инструментарий экономико-математического моделирования для постановки и решения профессиональных задач выявления причинно-следственных связей и оптимизации деятельности объекта управления
<b>ОПК-3.</b>	<b>Способен разрабатывать обоснованные организационно-управленческие решения с учетом их социальной значимости, содействовать их реализации в условиях сложной и динамичной</b>

	<b>среды и оценивать их последствия</b>
ОПК-3-1.	Выявляет организационно-управленческие проблемы на основе анализа данных
ОПК-3-2.	Выбирает и обосновывает организационно-управленческие решения
ОПК-3-3.	Прогнозирует и оценивает результаты предлагаемых организационно-управленческих решений, в том числе в условиях динамичной среды
<b>ПК-4.</b>	<b>Способен управлять людьми для решения профессиональных задач</b>
ПК-4-1.	Собирает и анализирует информацию о потребностях в компетенциях и персонале организации/проекта, готовит предложение о вакансии, организует отбор персонала
ПК-4-2.	Разрабатывает систему оценки персонала и формирует корпоративную социальную политику
ПК-4-3.	Разрабатывает программы обучения персонала на основе анализа компетенций, необходимых организации/проекту
<b>ПК-6.</b>	<b>Способен исследовать сложные объекты с разных дисциплинарных перспектив</b>
ПК-6-1.	Знает эпистемологические и методологические границы дисциплин
ПК-6-2.	Анализирует и интерпретирует сложные объекты с позиций междисциплинарности, полидисциплинарности и трансдисциплинарности

### 3. СОДЕРЖАНИЕ И СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Название раздела/темы	Всего часов	Трудоемкость (час.) по видам учебных занятий			
		Контактная работа			Самостоятельная работа
		Всего	Лекции	Семинары	
Topic 1. Individual behavior	24	8	4	4	16
Topic 2. Group behavior	24	8	4	4	16
Topic 3. Organizational behavior	24	8	4	4	16
Итого	72	24	12	12	48

### **Topic 1. Individual behavior**

Determinants of individual behavior. Emotions and moods. Personality and values. Motives, expectations, assumptions. Individual decision-making.

### **Topic 2. Group behavior**

Foundations of group behavior. Groups and teams. Communication. Leadership. Power and politics. Conflicts and negotiations. Counterproductive work behaviour and methods for addressing it.

### **Topic 3. Organizational behavior**

Organizational structures. Organizational culture. Change management and stress. Configurations within organizations. Developing and implementing organizational design. Scaling organizations.

## **4. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА И ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **4.1 Текущий контроль**

Оценка за курс складывается из следующих видов заданий текущего контроля, каждый из которых обладает своим весом в общей системе:

<b>Компоненты</b>	<b>Процент в итоговой оценке</b>
Class participation	25%
Homework assignments	25%
Business game	25%
Final assignment	25%

На курсе используется 10 балльная система оценивания. За каждое задание студент получает от 1 до 10 баллов. Итоговый балл за каждый вид заданий рассчитывается как среднее арифметическое всех полученных баллов за все задания в рамках одного вида (O1, O2, O3, O4). Невыполненное в срок задание оценивается в 0 баллов.

Общая оценка за курс (O) рассчитывается как:

$$O = O1 \times 0,25 + O2 \times 0,25 + O3 \times 0,25 + O4 \times 0,25.$$

Если по результатам текущего контроля студент получил положительную оценку (не ниже «удовлетворительно»), оценка за промежуточную аттестацию выставляется автоматически.

### **Class participation**

Individual and team assignments, analysis of examples from literature/film, debates.

Team assignments receive a team score (1-10). The final participation score is the average of all individual and team scores. Late submissions receive 0.

### **Homework assignments**

Team presentation (2-3 students) on an assigned topic, demonstrating deep engagement with theory/practice and personal reflection.

A common brief written assignment issued mid-course.

Each assignment is graded (1-10). The final homework score is the average of all assignment scores. Late submissions receive 0.

### **Business game**

A practical simulation applying course concepts.

Grading Criteria (based on performance and connection to course material):

10: 1st place + strong skills + deep material connection.

9: 1st place + minor narrative/argumentation issues.

8: 2nd place + strong skills + deep material connection.

7: 2nd place + minor narrative/argumentation issues.

6: 3rd place + strong skills + deep material connection.

5: 3rd place + minor narrative/argumentation issues.

4: 4th place.

### **Final assignment**

Individual essay analyzing a provided case study. Questions are formulated considering in-class discussions to prevent the use of generative AI for completion.

Grading Criteria (Key requirements for a top score of 10):

Clear logical structure (introduction, body, conclusion).

Demonstration of knowledge and understanding of the course's theoretical foundation.

Presentation and comparative analysis of at least two different approaches to solving the case situation (benefits, costs, risks).

Minimum 1000 words.

Lower scores are assigned for deficiencies in these areas or obvious/uncritical use of generative AI.

## **4.2 Промежуточная аттестация**

Студентам, набравшим достаточные для удовлетворительной оценки баллы за текущий контроль, оценка за дисциплину выставляется равной оценке за текущий контроль (См. п. 4.1).

Студентам, получившим неудовлетворительную оценку по результатам текущего контроля, необходимо по согласованию с преподавателем сдать один или несколько компонентов текущего контроля. Преподаватель вправе предложить студентам выполнить задание, не повторяющее задание текущего контроля, но проверяющее аналогичные знания, умения и навыки.

## **4.3 Примеры заданий**

### **Sample topics for class discussion:**

1. Analyze a vivid literary or cinematic example of group work failure. Identify the causes and suggest behavioral changes to avoid it.

2. Based on a literary/cinematic example, describe the values, motives, and actions that defined a protagonist's leadership position. What sacrifices did the protagonist make to achieve and maintain this position?

## **5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **5.1 Литература**

1. Организационное поведение : учебник и практикум для вузов / Г. Р. Латфуллин [и др.] ; под редакцией Г. Р. Латфуллина, О. Н. Громовой, А. В. Райченко. — Москва : Издательство Юрайт, 2025.

2. Мкртычян, Г. А. Организационное поведение : учебник и практикум для вузов / Г. А. Мкртычян, С. Ю. Савинова, О. М. Исаева. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025.

### **5.2 Электронные образовательные ресурсы**

Материалы дисциплины размещены в ЭИОС (LMS): <https://l.skolkovo.ru/login/index.php>.

## **6. ЛИЦЕНЗИОННОЕ И СВОБОДНО РАСПРОСТРАНЯЕМОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Операционная система Simple Linux, браузер Yandex браузер, антивирусное ПО Calmantivirus.

Свободно распространяемое ПО, в том числе отечественного производства:

Офисный пакет Libre Office, Okular PDF Reader, 7-Zip Архиватор, GIMP Редактирования фотографий, Inkscape Векторная графика, Blender 3D графика, Kdenlive Видеоредактор, Audacity Аудиоредактор, VLC Медиаплеер, Thunderbird Почтовый клиент, Flameshot Создание скриншотов.

## **7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, оснащенная мультимедийным оборудованием, учебной мебелью, доской или со стенами с маркерным покрытием.

Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, оснащенная мультимедийным оборудованием, учебной мебелью, доской или со стенами с маркерным покрытием.

Аудитория (коворкинг) для самостоятельной работы, оснащенная учебной мебелью, ноутбуками.

Материально-техническое обеспечение аудиторий представлено на официальном сайте <https://bbask.ru/sveden/objects/>.