

Учебный план программы «Академия L&D» (2024 г.)

Модуль	Даты	Формат	Трудозатраты	Краткое содержание
Установочная встреча	16 апреля 2024 года	Встреча с методологами	2 часа*	<ul style="list-style-type: none"> • Маршрут участника программы и форматы обучения • Учебное приложение • Форматы и каналы коммуникации • Критерии получения диплома
Вводная конференция	19 апреля 2024 года	Онлайн конференция	3 часа*	Формируется общее представление о целях и задачах программы, ходе ее реализации
Входное тестирование	19 - 23 апреля 2024 года	Онлайн тестирование	1 час*	Фиксируется стартовый уровень владения информацией в сфере управления процессами разработки, пилотирования, оценки, внедрения и каскадирования образовательных решений. Формируются индивидуальные рекомендации по изучению модулей программы «Академия L&D»
Модуль 1. «Профессия L&D: специалист по развитию и обучению персонала»	24 - 30 апреля 2024 года	Видео уроки, лонгриды, решение кейсов, групповая работа, шаблоны, встреча с экспертами, литература	18 часов	<ul style="list-style-type: none"> • Что такое «образовательный продукт» • В чем особенности корпоративного обучения, и как обучаются взрослые • Какие задачи бизнеса могут, а какие не могут быть решены с помощью корпоративного обучения • Три направления работы L&D-специалиста: работа с бизнес-заказчиком, участниками обучения и образовательным продуктом • Как работает модель Джеральда Гроу • Глоссарий методолога Дополнительное содержание • Как регулируется корпоративное обучение на законодательном уровне: профессиональные стандарты и управление результатами интеллектуальной деятельности • Вопросы этики в работе L&D специалиста

Модуль 2. «Работа с запросом»	1 – 14 мая 2024 года	Видео уроки, лонгриды, решение кейсов, групповая работа, шаблоны, встреча с экспертами, литература	12 часов	<ul style="list-style-type: none"> • Как снимать запрос на обучение с бизнес-заказчика, согласовывать цели обучения и метрики по оценке его эффективности • Как еще можно исследовать бизнес-запрос заказчика на обучение (исследование целевой аудитории, нормативной документации, бенчмарков) • Кто выступает в качестве сторон, заинтересованных в корпоративном обучении • Как сформулировать ценностное предложение для каждой из заинтересованных сторон • Что такое «жизненный цикл учебной программы» и в как определить, что существующая программа требует актуализации?
Модуль 3. «Архитектура учебной программы»	15 - 21 мая 2024 года	Видео уроки, лонгриды, решение кейсов, групповая работа, шаблоны, встреча с экспертами, литература	16 часов	<ul style="list-style-type: none"> • Что такое «архитектура учебной программы» • Чем бизнес-цель отличается от учебной цели, как перевести бизнес-цель в учебную цель • Таксономия учебных целей • Обучение психомоторным навыкам • Виды обучения (принцип 70-20-10) • Уровни проектирования образовательного продукта • Почему маркетинг нужен на этапе проектирования
Модуль 4. «Содержание учебной программы»	22 - 28 мая 2024 года	Видео уроки, лонгриды, решение кейсов, групповая работа, шаблоны, встреча с экспертами, литература	12 часов	<ul style="list-style-type: none"> • Что такое «образовательная модель», какие образовательные модели используются в корпоративном обучении • Как «снять» содержание учебной программы с эксперта • Как проводить полевые исследования при сборке контента
Модуль 5. «Форматы обучения»	29 мая - 4 июня 2024 года	Видео уроки, лонгриды, решение кейсов, групповая работа, шаблоны, встреча с экспертами, литература	12 часов	<ul style="list-style-type: none"> • Что такое «формат обучения» и «форма обучения» • На что опираться при выборе формата обучения (стоимость разработки, целесообразность использования) • Особенности разработки электронных форматов • Построение отношений с провайдерами образовательных решений

Модуль 6. «Пилот и тиражирование учебной программы»	5 -11 июня 2024 года	Видео уроки, лонгриды, решение кейсов, групповая работы, шаблоны, встреча с экспертами, литература	12 часов	<ul style="list-style-type: none"> • Как выбрать способ тиражирования программы (внутренними силами или с привлечением внешнего подрядчика) • Как отобрать тренеров для проведения учебной программы и сертифицировать их • Как провести пилот программы • Как оценить результаты пилота <p>Как упаковать программу для тренера</p>
Модуль 7. «Маркетинг образовательного продукта»	12 - 18 июня 2023 года	Видео уроки, лонгриды, решение кейсов, групповая работы, шаблоны, встреча с экспертами, литература	16 часов	<ul style="list-style-type: none"> • Как упаковать образовательный продукт для бизнес-заказчика и учащегося • Как вовлечь аудиторию в обучение • Как составить коммуникационный план и оценить эффект • Экономика образовательного продукта • Внешнее продвижение образовательного продукта • Как сформировать техническое задание на внешнее продвижение
Модуль 8. «Управление образовательной средой и образовательным маршрутом»	19 - 25 июня 2024 года	Видео уроки, лонгриды, решение кейсов, групповая работы, шаблоны, встреча с экспертами, литература	12 часов	<ul style="list-style-type: none"> • Что такое образовательная среда. Виды образовательных сред • Трекинг образовательных продуктов <p>Что такое адаптивное и персонализированное обучение</p>
Итоговое тестирование	26 июня - 2 июля 2024 года	Тестирование на онлайн платформе, с ограничением по времени	1 час	Оценка уровня знаний по результатам изучения 8-ми модулей программы

Проектная работа	8 июля - 20 сентября 2024 года	Проектная работа. Работа в группе. Работа с заказчиком и экспертами. Консультации с методологами	140 часов	Работа в проектных группах над созданием образовательного решения под запрос бизнес-заказчика. Еженедельные встречи с методологами программы
Защита проектных работ	16 сентября – 11 октября 2024 года	Защита в дистанционном онлайн формате	3 часа	Защита групповых проектных работ перед комиссией из методологов и бизнес-заказчика. Ожидаемый результат: допуск разработанного образовательного продукта к пилотированию в компании-заказчике.
Итоговая конференция	11 октября 2024 года	Онлайн-конференция	3 часа*	Подведение итогов обучения, официальное вступление в сообщество L&D

*Не входит в обязательную часть программы.

