**УМНОЕ РАСТЕНИЕВОДСТВО**

**Цель:** сформировать у студентов базовую методологическую систему знаний, первичных умений, навыков, связанных с цифровыми технологиями в растениеводстве и с будущей профессиональной деятельностью.

**Задачи:**

* освоить основные понятия проектной деятельности;
* сформировать у студентов умение определять круг задач в рамках поставленной цели, составлять и реализовывать план проекта;
* научить студентов применять цифровые инструменты при выполнении проектов;
* создавать условия для командной работы студентов над проектом, формировать критическое мышление и коммуникативные умения;
* научить студентов разрабатывать конкретные цифровые продукты с применением технологий нулевого программирования;
* составлять отчёт об эффективности продукта, уметь презентовать продукт, делать выводы.

**Требования к результатам освоения:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-1.

**Краткое содержание:**

*Области применения цифровых технологий в современном сельском хозяйстве.* Информационная поддержка принятия решений при выполнении агротехнических операций. Планирование агротехнических операций. Мониторинг агротехнических операций и состояния посевов. Прогнозирование урожайности культур и оценка потерь. Планирование, мониторинг и анализ использования сельскохозяйственной техники.

*Формирование команды.* Команда проекта: основные роли, руководитель проекта, ответственность. Ролевое распределение. Разработка матрицы ответственности.

*Коммуникации в команде.* Коммуникации в проекте: Участники коммуникации в проекте. Режим коммуникации. Средства коммуникации. Потребность в документировании. Примеры рациональных вариантов организации коммуникаций в команде. Практика по работе с облачными хранилищами файлов, системами видеоконференций, возможности применения социальных сетей и мессенджеров.

*Генерация идей, оценка и выбор идеи проекта.* Методы генерации идей. Методы оценки и отбора идей. Структура презентации идеи проекта.

*UI/UX дизайн для цифровых продуктов в сельском хозяйстве.* Особенности сельскохозяйственного маркетинга. Создание макетов приложений и сайтов. Прототипирование. Основы дизайна интерфейсов.

*Создание цифровых продуктов при помощи No code разработки.* Основы работы с базами данных. Использование Google Sheets, как инструмента для работы с данными. Основы работы в Glide. Наполнение контентом мобильного приложения. Основы работы в Adalo.

*Завершение проекта.* Сдача-приёмка продукта проекта по предметно-содержательной области. Презентация результатов. Закрытие проекта: основные принципы, распространённые трудности, способы завершения проекта. Составление итогового отчёта. Итоговая презентация.