

# АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Управление проектами»

код и наименование специальности:  
09.02.09 «Веб-разработка»

**Квалификация:** Разработчик веб-приложений

**Общий объем дисциплины** – 44 часа

**Форма промежуточной аттестации** – Зачет с оценкой.

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями:**

- ОК 02: Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;
- ОК 04: Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

**Содержание дисциплины:**

Дисциплина «Управление проектами» включает в себя следующие разделы:

**Форма обучения очная. Семестр 6.**

**1. Базовые понятия менеджмента – организация, миссия, стратегический анализ. .**

**2. Базовые методологии управления проектами.. .**

**3. Плюсы и минусы не Agile методологий. Система жизненного цикла разработки ПО (SDLC)**

Каскадная модель разработки ПО

Итеративные модели разработки

Гибкая модель ведения проекта

Сравнение подходов к ведению проектов и выбор условий применимости каждой из них

Нормативная документация и стандарты.

**4. Гибкая модель разработки программного обеспечения. Что такое гибкая разработка**

Манифест гибкой разработки

Принципы гибкой разработки

Преимущества гибкой разработки.

**5. Методологии бережливой и экстремальной разработки программного обеспечения. LEAN.**

Бережливая разработка ПО

Принципы бережливой разработки ПО

Kanban

Extreme Programming. Что такое экстремальная разработка ПО?

Роли в экстремальной разработке

Процесс

Основные инженерные практики.

**6. Методология управления проектами Scrum. Что такое Scrum**

Роли в Scrum

Роль Владелец Продукта (Product Owner)

Роль Скрам – Мастер (Scrum Master)

Роль Команда Разработчиков (Development Team)

События в Scrum

Жесткое ограничение по времени (Time-Boxed)

Событие Спринт планирования (Sprint planning meeting)

Событие ежедневного митинга (Daily Scrum)

Событие Обзора спринта (Sprint Review)

Событие Спринт Ретроспективы (Sprint Retrospective)

Артефакты в Scrum

Описание хорошего Product Backlog и Sprint Backlog

Написание Пользовательских историй (User Story)

Описание критериев готовности продукта (Definition of Done)

Описание Цели Спринта (Sprint Goal).

Разработал:  
профессор  
кафедры ИСЭ  
Проверил:  
Декан ФИТ

Н.Н. Барышева

А.С. Авдеев