

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт прикладной математики и компьютерных наук

УТВЕРЖДЕНО:
Директор
А. В. Замятин

Оценочные материалы по дисциплине

Проектное управление в ИТ-сфере

по направлению подготовки

09.04.03 Прикладная информатика

Направленность (профиль) подготовки:
Управление цифровой трансформацией

Форма обучения
Очная

Квалификация
Магистр

Год приема
2025

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
Н.Л. Ерёмина

Председатель УМК
С.П. Сущенко

Томск – 2025

1. Компетенции и индикаторы их достижения, проверяемые данными оценочными материалами

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ПК-1 Способен управлять проектами в области ИТ в условиях неопределенностей, порождаемых запросами на изменения и рисками, с учетом влияния организационного окружения проекта.

ПК-2 Способен разрабатывать новые инструменты и методы управления проектами в области ИТ.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИПК-1.1 Планирует управление в проектах в области ИТ

ИПК-2.2 Разрабатывает новые инструменты и методы управления проектами

ИПК-2.3 Создает и развивает офис управления проектами

2. Оценочные материалы текущего контроля и критерии оценивания

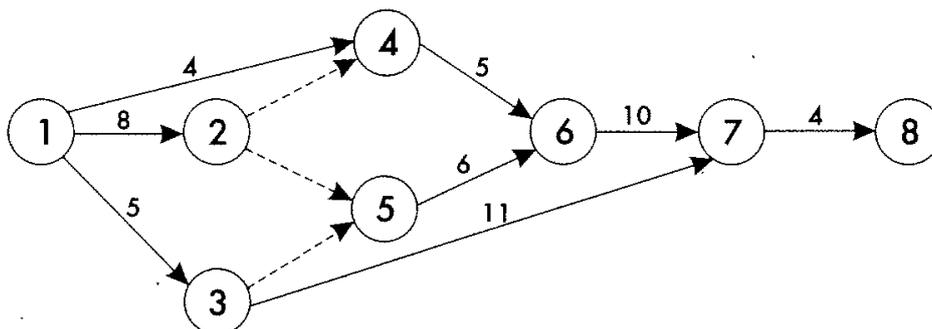
Элементы текущего контроля:

- контрольная работа;
- деловая игра.

Контрольная работа (ИПК-1.1, ИПК-2.2)

Пример задачи

Рассчитайте сетевой график методом диагональной таблицы, найдите критические работы.



Ответ: срок выполнения проекта 28 дней, к критическим относятся работы 1-2, 5-6, 6-7, 7-8.

Оценка «зачтено» ставится, если задача решена верно.

Деловая игра «Планирование JustInTime» (ИПК-2.3)

Этап 1. Сформируйте общую концепцию вашего продукта по следующему плану:

Для: потенциальный клиент

который: потребности

продукт: название продукта

это: категория продукта

который: преимущества продукта, причина приобрести

В отличие от: конкуренты

наш продукт: ценностное предложение

Опубликуйте вашу концепцию для обсуждения. Не забудьте указать состав группы разработчиков.

Этап 2. Оцените другие концепции в комментариях по следующему плану:

1. Является ли общая концепция понятной, четкой и предназначенной для внутренней аудитории?

2. Содержит ли концепция убедительное описание того, как продукт удовлетворяет потребности клиентов?

3. Содержит ли концепция описание наилучших результатов, которые могут быть достигнуты?

4. Достаточно ли конкретна бизнес-задача, чтобы обеспечить достижимость цели?

5. Обеспечивает ли концепция выгодные предложения, которые согласуются с корпоративными стратегиями и задачами?

6. Является ли общая концепция наглядной?

Дайте четкие однозначные ответы "да/нет" на эти вопросы, ответ "нет" поясните.

Этап 3. Обсудите в группе полученную обратную связь и с ее учетом скорректируйте общую концепцию своего продукта. Скорректированную концепцию разместите в той же статье, что и исходную, чтобы была возможность отследить внесенные изменения.

Этап 4. Создайте два персонажа. Для каждого опишите по одному эпизоду, каждый эпизод декомпозируйте на пять пользовательских историй.

Этап 5. Определите ценность, трудоемкость и относительный приоритет пользовательских историй.

Этап 6. Запланируйте первый спринт, составьте бэклог спринта.

Деловая игра проводится в группах по 3-5 человек, оценка «зачтено» ставится, если студент принял участие в работе группы.

3. Оценочные материалы итогового контроля (промежуточной аттестации) и критерии оценивания

Задание 1. Составьте тест по курсу «Проектное управление в государственном секторе» из 7 вопросов с вариантами ответов. Отметьте верные варианты.

Задание 2. Обсуждение достигнутых результатов в форме ретроспективы спринта:

- обратная связь в формате Понравилось/Научился/Хотелось бы;
- благодарности в формате «Я признателен ... за ...».

Промежуточная аттестация состоит из двух частей. Первая часть проводится асинхронно в письменной форме. Студент представляет на проверку созданный им тест по курсу.

Вторая часть аттестации проводится в виде групповой работы в форме ретроспективы спринта.

Оценка по дисциплине «зачтено» ставится, если студент полностью выполнил задание на составление теста и принял участие в ретроспективе. В противном случае ставится оценка «не зачтено».

4. Оценочные материалы для проверки остаточных знаний (сформированности компетенций)

Тест

Какие особенности свойственны модели Waterfall?

- подходит для создания продукта, требования к которому постоянно изменяются и уточняются;
- **стоимость и сроки выполнения известны еще до начала работ;**
- клиент может оперативно вносить изменения на любом этапе работы

Для какого проекта модель Waterfall подойдет лучше, чем Agile?

- **разработка автоматизированной системы управления атомной станцией;**
- разработка стримингового сервиса;
- разработка приложения для заказа такси;

- разработка веб-приложения для знакомств

Какова оптимальная длительность спринта в SCRUM?

- 9-12 недель;
- 4-5 месяцев;
- **4-8 недель**

Какова периодичность планирования на этапе «Концепция продукта» в «Just in time»?

- **не реже одного раза в год;**
- ежедневно;
- каждый месяц;
- каждую неделю

Какой роли нет в скраме?

- владелец продукта;
- скрам-мастер;
- **менеджер;**
- команда разработки

Что такое Burn Down?

- диаграмма, демонстрирующая, как работа производства влияет на успешность бизнеса;
- диаграмма количества времени, отведенного на спринт;
- диаграмма эмоционального состояния сотрудника, близости к выгоранию;
- **диаграмма, показывающая количество сделанной и оставшейся работы**

Что такое бэклог спринта?

- доска с тремя колонками (сделать, в работе, готово) с размещенными на ней карточками задач;
- цель спринта, набор задач, выбранных для реализации в спринте, а также план по их реализации в инкременте продукта;
- **список задач, которые необходимо выполнить разработчикам, для того чтобы реализовать инкремент продукта**

Какое утверждение объясняет следующую ценность Agile-манифеста "На протяжении всего проекта разработчики и представители бизнеса должны ежедневно работать вместе"?

- представители бизнеса и разработчики должны встречаться ежедневно, чтобы обсуждать вопросы, неясности в требованиях и т.п.;
- представители бизнеса и разработчики должны быть на связи, чтобы синхронизировать понимание связанных с проектом потребностей бизнеса/пользователей;
- **представители бизнеса должны вовлекаться в Agile-команду в т. ч. в роли тестировщиков, а короткие ежедневные совещания (стендапы) нужны для синхронизации внутри команды;**
- разработчики должны присутствовать (хотя бы в удаленном формате) на совещаниях представителей бизнеса, посвященных новым требованиям к продукту, который базируется на описании их личного опыта взаимодействия с ПО

Как можно определить приоритет задач в бэклоге?

- трудозатраты по задаче разделить на ее ценность;

- **ценность задачи разделить на трудозатраты;**
- ценность задачи умножить на трудозатраты

Обязательными участниками ретроспективы спринта являются (несколько вариантов):

- **скрам-мастер;**
- **владелец продукта;**
- представитель заказчика;
- представитель администрации компании;
- **команда разработки.**

Верные ответы выделены жирным шрифтом.

Информация о разработчиках

Ерёмина Наталия Леонидовна, канд. техн. наук, доцент кафедры системного анализа и математического моделирования