

*Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Российский университет дружбы народов»*

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

Рекомендовано МССН

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование дисциплины *AGILE PROJECT MANAGEMENT*

Рекомендуется для направления подготовки **38.04.02 «Менеджмент»**

Направленность программы специализация **«Управление международными проектами»**

1. Цели и задачи дисциплины:

Целью курса Agile Project Management является изучение магистрами основных аспектов гибких методологий управления проектами, овладение теоретическими и практическими навыками, позволяющими грамотно ориентироваться в вопросах, связанных с управлением и разработкой ПО, ознакомление с новейшими методологиями и практиками гибкой разработки проектов и выбора подходящей методологии управления проектами с использованием современных информационных технологий.

Основными задачами курса являются:

- Изучение концепции управления проектами, сути проектного управления и отличие его от функционального менеджмента;
- Различать подходы, преимущества и недостатки как традиционных, так и гибких методологий управления проектом;
- Знакомство с основами применения существующих стандартов управления проектами;
- Освоение итеративно-инкрементального подхода к организации управления проектом;
- Разработка гибкого плана управления проектами, который включает в себя типичные шаги, деятельности и роли участников проекта, а также когда эти гибкие характеристики могут быть интегрированы с шагами в традиционный жизненный цикл управления проектами для достижения эффективного гибридного подхода;
- применение новейших информационных технологий для управления проектами.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО:

Agile Project Management является дисциплиной по выбору магистра и относится к вариативной части дисциплин.

В таблице № 1 приведены предшествующие и последующие дисциплины, направленные на формирование компетенций дисциплины в соответствии с матрицей компетенций ОП ВО.

Таблица № 1

Предшествующие и последующие дисциплины, направленные на формирование компетенций

№ п/п	Шифр и наименование компетенции	Предшествующие дисциплины	Последующие дисциплины (группы дисциплин)
Универсальные компетенции			
1	УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	Управление интернет-проектами Проектный анализ Управление международными проектами Бизнес-симуляция	Нет последующих дисциплин
2	УК-7. Способен: искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать, запоминать и передавать	Анализ и прогнозирование конъюнктуры рынков Инвестиционный анализ международных проектов	Нет последующих дисциплин

	информацию с использованием цифровых средств, а также с помощью алгоритмов при работе с полученными из различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач; проводить оценку информации, ее достоверность, строить логические умозаключения на основании поступающих информации и данных.	<p>с</p> <p>Основы Microsoft Project</p> <p>Компьютерные инструменты бизнес-аналитики</p> <p>Анализ больших данных в управлении проектами</p>	
Общепрофессиональные компетенции			
1	ОПК-4 - Способен руководить проектной и процессной деятельностью в организации с использованием современных практик управления, лидерских и коммуникативных навыков, выявлять и оценивать новые рыночные возможности, разрабатывать стратегии создания и развития инновационных направлений деятельности и соответствующие им бизнес-модели организации	<p>Управление инновационными проектами</p> <p>Управление международными маркетинговыми проектами</p> <p>Управление интернет-проектами</p> <p>Бизнес-симуляция</p>	Нет последующих дисциплин
Профессиональные компетенции (вид профессиональной деятельности: организационно-управленческая, аналитическая)			
1	ПК-3- Способен руководить проектной работой в	Управление международными проектами	Нет последующих дисциплин

	<p>организациях, ведущих внешнеэкономическую деятельность, с использованием современных методов управления проектами.</p>	<p>Основы Microsoft Project Управление интернет-проектами</p>	
--	---	---	--

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

- УК-2 - Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
- УК-7. Способен: искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать, запоминать и передавать информацию с использованием цифровых средств, а также с помощью алгоритмов при работе с полученными из различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач; проводить оценку информации, ее достоверность, строить логические умозаключения на основании поступающих информации и данных.
- ОПК – 4 - Способен руководить проектной и процессной деятельностью в организации с использованием современных практик управления, лидерских и коммуникативных навыков, выявлять и оценивать новые рыночные возможности, разрабатывать стратегии создания и развития инновационных направлений деятельности и соответствующие им бизнес-модели организаций.
- ПК-3 - Способен руководить проектной работой в организациях, ведущих внешнеэкономическую деятельность, с использованием современных методов управления проектами.

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать:

- действующие стандарты управления проектами;
- современные подходы и методологии ведения проектов в области разработки ПО;
- основные принципы методологии Agile и ее производных;
- как соотносятся стандарты управления проектами (PMBOK, Prince2) и методология Agile;
- основные принципы ведения и использования проектов с использованием Scrum;
- преимущества и недостатки методологий гибкого и традиционного управления проектом;
- как и когда применять гибкое и традиционное управление проектами и в какой степени / строгости.

Уметь:

- управлять ИТ-проектами на всех стадиях жизненного цикла;
- оценивать заинтересованные стороны проекта и соответствующим образом адаптировать результаты;
- планировать и анализировать промежуточные результаты проектной деятельности;
- различать требования к проекту и к продукту проекта;
- описывать основные атрибуты методологии Scrum и их использование;
- использовать соответствующие инструменты и ресурсы для гибких проектов, включая конкретные адаптированные показатели, которые могут помочь менеджеру проекта в определении, выполнении и управление проектами, которые разрабатываются с учетом гибкого или гибридного жизненного цикла;
- объяснить и обосновать необходимость гибких методологий управления проектами.

Владеть:

- навыками постановки целей и задач проекта;
- навыками оценки, планирования и отслеживания гибкой стоимости проекта;
- навыками планирования и анализа всех стадий жизненного цикла проекта;
- навыками применять инструменты и методы для привлечения заинтересованных сторон и их сохранения их заинтересованности во всем проекте экономической эффективности проекта на всех стадиях;
- основными инструментами, используемыми в методологии Scrum;
- основными принципами работы с командой проекта - Основными принципами взаимодействия с Заказчиком.

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет **3** зачетных единицы.

Вид учебной работы	Все го часов	Семестры			
		1	2	3	4
Аудиторные занятия (всего)	36			36	
В том числе:	-				
Лекции					
Практические занятия (ПЗ)	36			36	
Семинары (С)					
Лабораторные работы (ЛР)					
Самостоятельная работа (всего)	72			72	
Общая трудоемкость (ак.часов)	108		108		
Общая трудоемкость (зач. ед.)	3		3		

5. Содержание дисциплины**5.1.Содержание разделов дисциплины**

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела (темы)
1.	Раздел 1. Основы ведения и управления проектной деятельностью	Управление проектом как один из видов менеджмента: сферы деятельности, проектные команды, мировой и отечественный опыт проектного управления. Суть проектного управления и отличие его от традиционного менеджмента. Взаимосвязь управления проектами и управления инвестициями. Понятие проекта. Понятие управление проектами. Понятие инвестиционного проекта и их классификация. Отличие операционной и проектной деятельности. Критерии успешности проекта. Ограничения проекта. Основные причины неудач проектов. Организационное окружение проектов. Заинтересованные стороны проекта. Жизненный цикл проекта. Фазы проекта. Общий обзор существующих стандартов управления проектами. Обзор стандартов РМВОК, Prince2. Отличия этих стандартов. Особенности применения стандартов в условиях реальных проектов.

2.	Раздел 2. Сущность и основные принципы управления ИТ-проектами с помощью методологии Agile	<p>Характеристики процесса управления проектом. Содержание методологии управления проектом. Принципы создания методологии управления проектом. Регламентация процессов управления проектами. История возникновения методологии Agile. Основные принципы и ценности методологии Agile. Манифест Agile. Краткий обзор существующих методик. Сравнение гибких и традиционных методологий управления проектами. Гибкий жизненный цикл проекта – поставка результата с учетом его ценности: «Eat your dessert first». Обоснование необходимости гибкого управления проектами и почему многие проекты требуют гибкого подхода. Определение того, насколько гибкое управление проектом аналогично и как оно отличается от традиционных жизненных циклов управления проектами. Регламентация процессов управления проектами.</p> <p>Обзор методологий, принципов и методов организации разработки ПО. Модели разработки ПО. Современные практики планирования разработки ПО: Agile, RUP, XP, MSF. Фреймворки Scrum, Lean, Kanban.</p>
3.	Раздел 3. Сущность и основные принципы управления ИТ-проектами с помощью Scrum	<p>Что такое Scrum. Основные термины SCRUM. Основные принципы ведения проекта по Scrum. Общее описание процесса. Основные роли в Scrum и зоны их ответственности. Product Owner, Scrum master, Scrum team, Project Manager. Артефакты в Scrum, Product backlog, sprint, sprint backlog, burndown chart, planning poker, stand-up meeting. Основы процесса непрерывного улучшения продукта. Введение в гибкое планирование портфеля. Принцип планирования работ на спринт. Основные методы оценки задач. Процесс планирования. Работа на этапе спринта. Зоны ответственности, метрики оценки производительности команды. Abnormal sprint termination. Повышение производительности команды. Основы адаптивного планирования. Что такое демонстрация. Кто участвует в демонстрации. Основные правила проведения демонстрации. Что такое ретроспектива. Основные участники ретроспективы. Основные правила проведения ретроспективы. Вовлечение заинтересованных сторон. Обнаружение и разрешение проблем.</p>
4.	Раздел 4. Применение итеративно-инкрементальных методов управления в больших проектах	<p>Способы организации работ в распределенных проектах. Scrum of scrum of Scrum. LeSS. SaFe Управление рисками. Классификация рисков. Идентификация рисков. Качественный анализ рисков. Построение дерева решений. Планирование реагирования на риски.</p>

5.2. Разделы дисциплин и виды занятий

п/п	Наименование раздела дисциплины	Лекц.	ПЗ/С	ЛР	Семина	СРС	Всего час.
1.	Основы ведения и управления проектной деятельностью		8			26	34
2.	Сущность и основные принципы управления ИТ-проектами с помощью методологии Agile		8			14	22
3.	Сущность и основные принципы управления ИТ-проектами с помощью Scrum		8			26	34
4.	Применение итеративно-инкрементальных методов управления в больших проектах		6			12	18

6. Практические занятия

п/п	№ раздела дисциплины	Наименование практических работ	Трудоемкость (час.)
1.	1	Практическая работа №1. Отличие проектной от операционной деятельности	4
2.	2	Практическая работа №2. Основы управления проектами	4
3.	2	Практическая работа №3. Основные принципы методологии Agile	6
4.	3	Практическая работа №4. Артефакты в Scrum	6
5.	3	Практическая работа №5. Scrum: планирование работ в рамках спринта	6
6.	4	Практическая работа №6. Построение дерева решений	6
7.	4	Практическая работа №7. Проект внедрения новой CRM-системы в компании	6

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

Занятия проводятся в компьютерном классе с подключением к сети Интернет. Все студенты, обучающиеся по этому курсу должны иметь доступ на учебный портал университета.

8. Информационное обеспечение дисциплины

а) программное обеспечение: Windows, Microsoft Office, Microsoft Project доступ в Интернет

б) Taiga.io - бесплатная система управления проектами с открытым исходным кодом для стартапов, разработчиков Agile и дизайнеров. Его интерфейс написан на AngularJS и CoffeeScript; бэкэнд, в Django и Python. Тайга выпущена под лицензией GNU Affero General Public License

9. Учебно-методическое обеспечение дисциплины:

Перечень основной и дополнительной учебной литературы

а) основная литература

1. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide), Ed. 6th, 2017. Руководство к своду знаний по управлению проектами. - М.: Олимп-Бизнес, 2019. – 792 с.

2. Проектные методологии управления: Agile и Scrum [Текст/электронный ресурс]: Учебное пособие / Ю.Д. Агеев [и др.]. - Электронные текстовые данные. - М. : Аспект Пресс, 2018. - 160 с. - (Цифровые модели бизнеса). **Ссылка на документ:** http://lib.rudn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=Rudn_FindDoc&id=472410&idb=0
3. Стеллман Э., Грин Д. Постигая Agile. Ценности, принципы, методологии. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018 – с. 448.

б) дополнительная литература

1. A Practical Guide to Seven Agile Methodologies, Part 2 [В Интернете] / авт. Rod Coffin Derek Lane. - <http://www.devx.com/architect/article/32836/1954>.
2. Agile Project Management with Scrum [Книга] / авт. Schwaber Ken.
3. David J. Anderson Kanban: Successful Evolutionary Change for Your Technology Business Blue Hole Press; 3.8.2010 edition (April 7, 2010), p. 278
4. Кон, М. Scrum. Гибкая разработка ПО. – М.: Вильямс, 2016. - С.576
5. Кон, М. Scrum. Гибкая разработка ПО. – М.: Вильямс, 2016. С.476
6. Павлов А.Н. Эффективное управление проектами на основе стандарта PMI PMBOK 6th Edition- М.: Лаборатория знаний, 2019. – 270 с.

в) базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. Сайт Российской ассоциации УП «СОВНЕТ» - <http://sovnet.ru>
2. Сайт Американского Института Управления Проектами PMI - <http://www.pmi.com/>
3. Общество Руководителей Проектов <http://pmcommunity.ru/>
4. Международное Сообщество Менеджеров <http://www.e-executive.ru/>
5. <https://ganttpro.com/ru/> - онлайн программа Ганта для управления проектами
6. Merlin – софт для создания графиков Ганта для Mac OS X с возможностью следить за расходами и бюджетом проекта.
7. Agile-манифест - <http://agilemanifesto.org/iso/ru/manifesto.html>
8. Официальное описание фреймворка Scrum - www.scrumguides.org
9. Аналитическое агентство по исследованию глобальной эффективности проектного управления «Standish group» - <https://www.standishgroup.com/>
10. Сайт-описание методологии стандарта PRINCE2 - <https://www.prince2.com/eur/prince2-methodology>
11. Risky Project – анализ, оценка и управление рисками проекта - <http://intaver.com/>
12. Информация про Lean - <http://www.lean.org/>
13. Ресурс, посвященный обсуждению проблем, связанных с применением Agile методологии в разработке ПО - <https://www.mountangoatsoftware.com/>
14. Сообщество Agile разработчиков и менеджеров - <http://agilemethodology.org/>
15. Сообщество в рамках которого обсуждаются любые вопросы, связанные с профессиональной разработкой ПО - <http://www.infoq.com/>

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Формами организации учебного процесса по дисциплине «Agile Project Management» являются практические занятия и самостоятельная работа студентов.

Самостоятельная работа студентов включает проработку теоретического материала, подготовку к практическим занятиям, выполнение индивидуальных и групповых заданий, изучение дополнительной литературы.

Изучение курса сопровождается постоянным контролем самостоятельной работы студентов.

К формам контроля освоения дисциплины относятся: устный опрос, обсуждение вопросов, предложенных преподавателем, тестирование по темам курса, решение реальных бизнес-кейсов, итоговый творческий проект.

Преподавание дисциплины основано на максимальном использовании активных и интерактивных форм обучения, реальных примерах работы компаний и самостоятельной работы студентов.

Студенты должны самостоятельно осуществлять поиск необходимой информации и принимать обоснованные решения по конкретным ситуациям.

Основным результатом освоения курса является выполнение творческого проекта. Для успешного выполнения проекта, необходимо выполнить все лабораторные и практические работы, предусмотренные рабочей программой дисциплины. Проект выполняется в течение всего семестра и является групповым.

11. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).

Материалы для оценки уровня освоения учебного материала дисциплины «Agile Project Management» (оценочные материалы), включающие в себя перечень компетенций с указанием этапов их формирования, описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания, типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций, разработаны в полном объеме и доступны для обучающихся на странице дисциплины в ТУИС РУДН.

Программа составлена в соответствии с требованиями ОС ВО РУДН.

Разработчики:

Доцент кафедры ЭММ,
к.э.н., доцент

М.С.Решетникова

Руководитель программы,
к.э.н., доцент

С.Ю.Ревина

Заведующий кафедрой
ЭММ, к.ф.-м.н., доцент

С.А. Балашова