

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ястребов Олег Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 16.10.2025 16:38:25
Уникальный программный ключ:
sa953a0120d891083f959b75078e1a989dae18a

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

ВЫСШАЯ ШКОЛА УПРАВЛЕНИЯ

(наименование основного учебного подразделения (ОУП)-разработчика ОП
ВО)

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ/ПРАКТИКЕ

УПРАВЛЕНИЕ РАЗРАБОТКОЙ

(наименование дисциплины/практики)

**Оценочные материалы рекомендованы МССН для направления
подготовки/ специальности:**

38.04.05 «Бизнес-информатика»

(код и наименование направления подготовки/специальности)

**Освоение дисциплины/практики ведется в рамках реализации основной
профессиональной образовательной программы (ОП ВО, профиль/
специализация):**

E-COMMERCE - ЭЛЕКТРОННАЯ КОММЕРЦИЯ

(направленность и реквизиты открытия ОП ВО)

Оценочные материалы разработаны/актуализированы для учебного года:

2025/2026

(учебный год)

Москва

1. БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ/ПРАКТИКЕ

Оценивание уровня сформированности компетенций по итогам изучения дисциплины «Управление разработкой» осуществляется в соответствии с действующей в РУДН Балльно-рейтинговой системой (БРС).

Таблица 1.1. Балльно-рейтинговая система оценивания уровня сформированности компетенций по дисциплине/практике

Код контролируемой компетенции или ее части	Контролируемый раздел дисциплины	Контролируемая тема дисциплины	ФОСы (формы контроля уровня освоения ООП)										Экзамен/Зачет	Баллы темы	Баллы раздела
			Аудиторная работа						Самостоятельная работа						
			Опрос	Тест	Коллоквиум	Контрольная работа	Выполнение ЛР	Работа на занятии	Выполнение ДЗ	Реферат	Выполнение РГР	Выполнение КР/КП			
УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; УК-4.1;	Раздел 1: Дизайн-мышление и потребность в инновациях	Тема 1: Дизайн-мышление и его роль в разработке продукта	5	5		10		10	5						35

УК-4.2; УК-4.3; УК-5.1; УК-5.2; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-3.1; ПК-3.2															
УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; УК-4.1; УК-4.2; УК-4.3; УК-5.1; УК-5.2; ПК-1.1; ПК-1.2;	Раздел 2: Процесс разработки продукта	Тема 2.1. Алгоритм разработки нового продукта.		5											5
		Тема 2.2. Командная работа в дизайн-мышлении				5									5
		Тема 2.3. Инструменты повышения качества работы группы разработчиков продукта.				5									5
		Тема 2.4. Методы и инструменты позиционирования нового продукта						5							5
		Тема 2.5. Инструменты и						5							5

ПК-1.3; ПК-3.1; ПК-3.2		средства продвижения нового продукта													
		Тема 2.6. Планирование сметной себестоимости разработок													5
		Тема 2.7. Оценка эффективности научно-технических разработок	15						5						15
		Зачет с оценкой											20		20
		Итого:	20	10		20		20	10				20		100

2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

2.1. АКТИВНАЯ РАБОТА НА СЕМИНАРСКОМ ЗАНЯТИИ

Используется для оценки освоения материала и уровня сформированности компетенций в управлении проектами.

Критерии оценивания активности на семинаре:

- Участие в разборе кейсов по управлению проектами;
 - Предложение решений по планированию, распределению задач и оценке рисков;
 - Обсуждение подходов Agile, Scrum, Kanban;
 - Критика процессов и предложений других участников.
-

2.2. ЭССЕ

Эссе – индивидуальное аналитическое задание.

Цель эссе: развитие навыков критического анализа процессов разработки, планирования ресурсов, оценки рисков и эффективности командной работы.

Темы эссе:

1. Лекция №1 «Введение в управление разработкой»
 - Основные роли в IT-проекте: менеджер, тимлид, разработчик.
 - Жизненный цикл проекта и модели разработки.
 - Различие между Waterfall и Agile.
2. Лекция №2 «Методологии управления проектами»
 - Scrum, Kanban, Lean, XP.
 - Принципы гибкой разработки.
 - Особенности внедрения методологии в компании.

3. Лекция №3 «Планирование и оценка ресурсов»

- Методы оценки трудозатрат и времени.
- Составление бэклога и спринтов.
- Балансирование нагрузки в команде.

4. Лекция №4 «Управление рисками и качеством»

- Идентификация рисков и их приоритизация.
- Метрики качества кода и продукта.
- Работа с дефектами и инцидентами.

5. Лекция №5 «Командная работа и коммуникация»

- Построение эффективной команды.
- Ретроспективы и фидбек.
- Инструменты для удаленной и распределенной работы.

6. Лекция №6 «Контроль выполнения задач и отчетность»

- Дэшборды и системы трекинга (Jira, Trello, Asana).
- KPI команды и индивидуальные показатели.
- Анализ эффективности спринтов.

7. Лекция №7 «Этика и управление изменениями»

- Управление изменениями в проекте.
- Работа с заказчиком и стейкхолдерами.
- Этические аспекты принятия решений.

Критерии оценивания эссе:

- Глубина анализа процессов разработки;
- Применение методологий и инструментов;

- Логичность и структурированность текста;
 - Оформление и ссылки на источники;
 - Недопустимость плагиата.
-

2.3. ДОКЛАД

Доклад – групповое задание (2–3 человека).

Критерии оценивания доклада:

- Четкое распределение ролей участников;
- Применение методологий управления к выбранному проекту;
- Аргументация решений и предложений;
- Умение отвечать на вопросы преподавателя;
- Использование практических примеров и инструментов.

Темы докладов:

1. Лекция №1 «Введение в управление разработкой»
 - Разбор жизненного цикла проекта.
 - Примеры управления командой.
2. Лекция №2 «Методологии Agile и Scrum»
 - Разбор спринтов, ретроспектив и планирования.
 - Примеры успешного внедрения.
3. Лекция №3 «Планирование и оценка ресурсов»
 - Методы оценки задач и трудозатрат.
 - Оптимизация распределения ресурсов.
4. Лекция №4 «Управление рисками и качеством»

- Идентификация рисков и работа с дефектами.
- Метрики контроля качества.

5. Лекция №5 «Командная работа и коммуникация»

- Стратегии эффективной коммуникации.
- Работа с удаленной командой.

2.4. ГРУППОВОЙ ПРОЕКТ

Тема проекта: «Управление разработкой веб-приложения: от планирования до выпуска»

Цель проекта:

- Разработать план проекта и бэклог задач;
- Применить выбранную методологию (Scrum/Kanban);
- Провести оценку ресурсов и рисков;
- Контролировать выполнение задач и качество продукта;
- Сделать итоговую презентацию с анализом работы команды.

Критерии оценки проекта:

- Полнота и корректность плана проекта;
- Эффективность распределения ресурсов;
- Контроль рисков и качества;
- Работа в команде и распределение ролей;
- Презентация и защита проекта.

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Промежуточная аттестация – **ЗАЧЕТ С ОЦЕНКОЙ**, тест на знание теории и практики управления разработкой.

№	Задание	Варианты Ответов	Верный Ответ (№)
1	Что такое управление разработкой?	1) Планирование, контроль и координация процессов создания продукта; 2) Рисование схем; 3) Создание рекламных баннеров; 4) Только программирование.	1
2	Что такое Agile?	1) Гибкая методология разработки с итеративным подходом и частой обратной связью; 2) Тип языка программирования; 3) Метод рисования интерфейсов; 4) Статический план проекта.	1
3	Что такое Scrum?	1) Фреймворк Agile, с ролями, спринтами и регулярными встречами; 2) Алгоритм сортировки; 3) Графический редактор; 4) CRM-система.	1

4	Кто обычно входит в команду Scrum?	1) Product Owner, Scrum Master, команда разработчиков; 2) Только программисты; 3) Маркетологи и дизайнеры; 4) Руководство предприятия.	1
5	Что такое спринт?	1) Короткий фиксированный период работы над частью продукта; 2) Отдых сотрудников; 3) Проверка электронной почты; 4) Разработка маркетингового плана.	1
6	Что такое backlog?	1) Список задач, требований и функций, которые нужно реализовать; 2) Финансовый отчет; 3) Графический макет сайта; 4) Дизайн логотипа.	1
7	Что такое Kanban?	1) Визуальная методика управления задачами с доской и карточками; 2) Язык программирования; 3) Метод тестирования; 4) Система оплаты.	1

8	Как управлять рисками в разработке?	1) Идентифицировать, оценивать и минимизировать потенциальные проблемы; 2) Игнорировать их; 3) Делать отчеты только в конце проекта; 4) Полностью менять команду.	1
9	Что такое MVP (Minimum Viable Product)?	1) Минимальный жизнеспособный продукт для проверки гипотез; 2) Полная версия продукта; 3) Финальная документация; 4) Список ошибок.	1
10	Какое преимущество Agile перед Waterfall?	1) Гибкость и возможность менять требования во время разработки; 2) Более длинные сроки; 3) Меньше коммуникации; 4) Только документация.	1
11	Что такое ретроспектива в Scrum?	1) Встреча команды для анализа спринта и улучшения процессов; 2) Планирование бюджета; 3) Тестирование продукта; 4) Написание кода.	1

12	Что такое критерии готовности (Definition of Done)?	1) Условия, которые должны быть выполнены для завершения задачи; 2) Перечень сотрудников; 3) Список материалов; 4) Названия файлов.	1
13	Как Agile помогает улучшить качество продукта?	1) Через итерации, обратную связь и постоянное тестирование; 2) Уменьшением бюджета; 3) Использованием только одного языка программирования; 4) Сокращением команды.	1
14	Что такое Velocity в Scrum?	1) Показатель объема работы, выполненной за спринт; 2) Скорость интернета; 3) Время отклика сервера; 4) Количество строк кода.	1
15	Почему важно вовлечение стейкхолдеров?	1) Для учета потребностей пользователей и успешного результата; 2) Для создания красивых графиков; 3) Для публикации отчетов; 4) Для улучшения дизайна сайта.	1

Пример вопросов:

- Роли в проектной команде;
- Жизненный цикл проекта;
- Методы Agile и Scrum;
- Оценка ресурсов и управление задачами;
- Идентификация рисков и контроль качества;
- Инструменты для управления проектами.

Описание оценок ECTS:

- А – Отлично: освоение материала полностью, все задания выполнены качественно;
- В – Очень хорошо: освоение материала полностью, небольшие недочеты;
- С – Хорошо: материал освоен, есть отдельные ошибки;
- D – Удовлетворительно: частично освоен, пробелы есть;
- E – Посредственно: освоение ограничено, задания выполнены частично;
- FX/F – Неудовлетворительно.

БРС по неделям:

- Максимум 2 доклада на одного студента за весь курс.

РАЗРАБОТЧИКИ:

доцент

Должность, БУП

Подпись

Ванюрихин Ф.Г.

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ БУП:

Заведующий кафедрой
цифрового менеджмента

Наименование БУП

Подпись

Назюта С. В.

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:

Зав.кафедрой
прикладной экономики

Должность, БУП

Подпись

Островская А.А.

Фамилия И.О.