ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «УЧЕБНО-КОНСУЛЬТАЦИОННЫЙ ЦЕНТР «ПРОЕКТНАЯ ПРАКТИКА»

ОЧУ ДПО " УКЦ " ПРОЕКТНАЯ ПРАКТИКА"

ОЧУ ДПО "УКЦ "ПРОЕКТНАЯ ПРАКТИКА"
ИНН ЮЛ=7729430646,
СНИЛС=10926005124,
ОГРН=1037729022099,
ИНН=505078053963,
E=teb@pmpractice.ru, C=RU, S=77 город федерального значения Москва,
L=ГОРОД МОСКВА, STREET="ОЧАКОВСКОЕ Ш,ДОМ 28,СТРОЕНИЕ 2,Э/ПОМ/К/ОФ 3/III/8/51", O="ОЧУ ДПО ""УКЦ ""ПРОЕКТНАЯ ПРАКТИКА""", CN="ОЧУ ДПО ""УКЦ ""ПРОЕКТНАЯ ПРАКТИКА""", T=ДИРЕКТОР, G=МИХАИЛ ФЕДОРОВИЧ, SN=ДУБОВИК
Я являюсь автором этого документа
г. Москва
2025.03.03 11:16:34+03'00'

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор _____ М.Ф. Дубовик

«____»_____20___г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА

повышения квалификации

«Agile: от истоков к практике»

Составители учебно-тематического плана программы:

Ковтуненко Д.Ю., преподаватель ОЧУ ДПО «УКЦ «Проектная ПРАКТИКА» _____ (Подпись)

Разработчики программы:

Ковтуненко Д.Ю., преподаватель ОЧУ ДПО «УКЦ «Проектная ПРАКТИКА» _____ (Подпись)

Бурлаева Д.В., координатор образовательных программ ОЧУ ДПО «УКЦ «Проектная ПРАКТИКА» _____ (Подпись)

Москва 2024

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели, задачи, результаты программы 3
1.1. Цель программы 3
1.2. Основные задачи программы 3
1.3. Требования к результатам освоения программы 3
2. Содержание программы 5
2.1. Учебный план дополнительной профессиональной программы повышения квалификации 5
2.2. Учебно-тематический план дополнительной профессиональной программы повышения квалификации 5
2.3. Рабочая программа дополнительной профессиональной программы повышения квалификации 6
2.4. Календарный учебный график 8
3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы 9
3.1. Основная литература: 9
3.2. Дополнительная литература: 9
3.3. Рекомендуемые Интернет-ресурсы: 9
4. Организационно-педагогические условия 10
4.1. Организация размещения слушателей и перечень оборудования 10
4.2. Перечень программного обеспечения, используемого в преподавании 10
5. Формы аттестации, оценочные средства контроля успеваемости 11

©2025, Учебно-консультационный центр «Проектная ПРАКТИКА»

1. ЦЕЛИ, ЗАДАЧИ, РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

1.1. Цель программы

Совершенствовать компетенции в области проектного управления, обеспечить изучение современных методов и подходов гибкого управления проектами.

1.2. Основные задачи программы

Комплексное изучение современных методов и подходов гибкого управления проектами, в том числе:

- рассмотрение принципов, ценностей и основных методологий семейства Agile;
- изучение компонентов и инструментов методологии Scrum;
- изучение практических шагов разработки продукта проекта согласно Scrum;
- знакомство с проектными ролями в Scrum и подходами к формированию эффективной команды;
- знакомство с основами системы организации производства Kanban.

1.3. Требования к результатам освоения программы

В результате изучения программы слушатель должен:

знать:

- изменяемые и фиксированные параметры управления при классическом и гибком подходах к управлению проектами;
- содержание принципов и ценностей гибкого подхода к управлению проектами;
- алгоритм прохождения итераций при гибком проектном управлении;
- технологию создания продукта проекта, используя методологию Scrum;
- инструменты Scrum;
- ролевую структура Scrum-команды;
- основы применения системы организации производства Kanban.

уметь:

- применять ключевые принципы гибкого подхода к управлению проектами;
- применять управленческие инструменты методологии Scrum при реализации проектов, например, организация ежедневных встреч и проведение ретроспективы;
- использовать инструменты наглядности для визуализации информации в проекте, такие как Scrum-доска и диаграмма сгорания задач;
- определить проектные роли в Scrum-команде.

владеть навыками:

- анализа ситуации с целью выбора подходов к организации управления проектами;

©2025, Учебно-консультационный центр «Проектная ПРАКТИКА»

- оценки сложности или относительного объёма решаемых в проекте задач;
- определения требований к компетентности ключевых участников Scrum-команды;
- организации эффективного взаимодействия внутри Scrum-команды.

©2025, Учебно-консультационный центр «Проектная ПРАКТИКА»

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план дополнительной профессиональной программы повышения квалификации

Категория слушателей	Менеджеры проектов, члены проектных команд, руководители подразделений, а также специалисты любого профиля, вовлекаемые в проектную деятельность организаций
Требования к слушателям	наличие или получение среднего профессионального или высшего профессионального образования
Объем программы	18 часов
Продолжительность обучения	2 дня
Форма обучения	Очно-заочная с применением дистанционных образовательных технологий

№ п/п	Наименование модулей, дисциплин, разделов	Всего, час.	В том числе:		
			Лекции	Практические занятия (семинары, деловые игры), лабораторные работы и др.	Форма контроля
1.	**Модуль 1. Основы Agile**	**8**	**5,3**	**2,7**	деловые игры
2.	**Модуль 2. Практикум Scrum**	**8**	**2,5**	**5,5**	деловые игры
Итоговая аттестация		**2**	-	**2**	тест
Итого		**18**	**7,8**	**10,2**	

2.2. Учебно-тематический план дополнительной профессиональной программы повышения квалификации

№ п/п	Наименование модулей, дисциплин, разделов	Всего, час.	В том числе:		
			Лекции	Практические занятия (семинары, деловые игры), лабораторные работы и др.	Форма контроля
1.	**Модуль 1. Основы Agile**	**8**	**5,3**	**2,7**	**деловые игры**
1.1.	Введение в управление проектами	0,8	0,8	-	-
1.2.	Деловая игра «Выполните требования Заказчика»	0,2	-	0,2	деловая игра
1.3.	Основные подходы к реализации проектов	2	2	-	-
1.4.	Деловая игра «Принципы Agile»	1	-	1	деловая игра

©2025, Учебно-консультационный центр «Проектная ПРАКТИКА»

№ п/п	Наименование модулей, дисциплин, разделов	Всего, час.	В том числе:		
			Лекции	Практические занятия (семинары, деловые игры), лабораторные работы и др.	Форма контроля
1.5.	Деловая игра «Создай технологию»	0,5	-	0,5	деловая игра
1.6.	Основные методологии семейства Agile	2,5	2,5	-	-
1.7.	Деловая игра «Определение компетенций участников Scrum-команды»	1	-	1	деловая игра
2.	**Модуль 2. Практикум Scrum**	**8**	**2,5**	**5,5**	**деловые игры**
2.1.	Введение в практикум	0,5	0,5	-	-
2.2.	Деловая игра «Определение статуса проекта»	1	-	1	деловая игра
2.3.	Этап 1. Планирование спринта	0,5	0,5	-	-
2.4.	Деловая игра «Покер планирования»	1	-	1	деловая игра
2.5.	Этап 2. Организация работ в рамках спринта	0,5	0,5	-	-
2.6.	Деловая игра «Реализация спринта»	2	-	2	деловая игра
2.7.	Этап 3. Завершение спринта	0,5	0,5	-	-
2.8.	Деловая игра «Демонстрация результата»	0,5	-	0,5	деловая игра
2.9.	Этап 4. Проведение ретроспективы.	0,5	0,5	-	-
2.10.	Деловая игра «Ретроспектива»	1	-	1	деловая игра
Итоговая аттестация		**2**	**-**	**2**	**тест**
Итого		**18**	**7,8**	**10,2**	

2.3. Рабочая программа дополнительной профессиональной программы повышения квалификации

Наименование модулей, разделов, тем и содержание обучения	Вид учебной работы	Кол-во часов
Модуль 1. Основы Agile		***8***
Введение в управление проектами • определение и примеры проектов	Лекция	0,8

©2025, Учебно-консультационный центр «Проектная ПРАКТИКА»

Наименование модулей, разделов, тем и содержание обучения	Вид учебной работы	Кол-во часов
• мировая практика в области проектного управления • проекты и операционная деятельность • признаки проектов • окружение и участники проектов		
Деловая игра «Выполните требования Заказчика»	Практическое занятие	0,2
Основные подходы к реализации проектов • истоки Agile • ключевые ценности Agile манифеста • 12 принципов Agile • отличительные особенности, сильные и слабые стороны Agile и Waterfall • сферы наиболее эффективного применения различных подходов • возможное взаимодействие и дополнение друг друга различных подходов	Лекция	2
Деловая игра «Принципы Agile»	Практическое занятие	1
Деловая игра «Создай технологию»	Практическое занятие	0,5
Основные методологии семейства Agile • обзор гибких подходов к управлению проектами • ценности, принципы и ключевые термины Scrum • ценность продукта для Заказчика как наивысший приоритет команды • инструменты Scrum • ключевые роли в Scrum-команде: компетенции, вовлеченность и эффективность • основы Kanban • сравнение Kanban и Scrum	Лекция	2,5
Деловая игра «Определение компетенций участников Scrum-команды»	Практическое занятие	1
Модуль 2. Практикум Scrum		***8***

©2025, Учебно-консультационный центр «Проектная ПРАКТИКА»

Наименование модулей, разделов, тем и содержание обучения	Вид учебной работы	Кол-во часов
Введение в практикум • фильтр Agile проектов и шкала оценок • описание деловой ситуации и правил • разделение участников на команды • распределение ролей	Лекция	0,5
Деловая игра «Определение статуса проекта»	Практическое занятие	1
Этап 1. Планирование спринта • выбор работ (историй) для выполнения в ближайшем спринте • оценка трудозатрат • итоги планирования спринта	Лекция	0,5
Деловая игра «Покер планирования»	Практическое занятие	1
Этап 2. Организация работ в рамках спринта • использование доски задач • ежедневные Scrum-встречи • отслеживание диаграммы сгорания задач	Лекция	0,5
Деловая игра «Реализация спринта»	Практическое занятие	2
Этап 3. Завершение спринта • демонстрация результата • памятка по подготовке и проведению демонстрации результатов спринта	Лекция	0,5
Деловая игра «Демонстрация результатов»	Практическое занятие	0,5
Этап 4. Проведение ретроспективы • технология проведения ретроспективы • типичные проблемы • памятка по организации и проведению ретроспективы	Лекция	0,5
Деловая игра «Ретроспектива»	Практическое занятие	1
Итоговая аттестация	**Практическое занятие и др.**	**2**

2.4. Календарный учебный график

Наименование показателя	Календарный срок проведения
Продолжительность обучения	18 часов
Рекомендуемая продолжительность занятий в день	8 – 10 академических часов
Итоговая аттестация	2-ой день

©2025, Учебно-консультационный центр «Проектная ПРАКТИКА»

3. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1. Основная литература:

1. Scrum. Революционный метод управления проектами, Джефф Сазерленд. – М. Манн, Иванов и Фербер, 2016 г.
2. «Постигая Agile», Эндрю Стеллман - Манн, Иванов и Фербер, 2017.
3. A Guide to the Scrum Body of knowledge (Sbok^{tm} guide) - 2013 edition.
4. «Scrum и XP: заметки с передовой», Хенрик Книберг - C4Media, 2007.
5. Гибкие методологии разработки, Вольфсон Борис. Версия 1.2.

3.2. Дополнительная литература:

1. Полковников А. В. Управление проектами. Полный курс MBA/ Полковников А. В., Дубовик М. Ф. – М.: ЗАО «Олимп-Бизнес», 2013.
2. Основы Scrum: Практическое руководство по гибкой разработке ПО/ Кеннет Рубин — М.: «Вильямс», 2016.
3. Scrum: гибкая разработка ПО, Майк Кон — М.: «Вильямс», 2011.

3.3. Рекомендуемые Интернет-ресурсы:

www.pmpractice.ru	Сайт группы компаний «Проектная практика», специализирующейся на управлении проектами
https://www.agilealliance.org/	Сайт Agile-Альянса для сторонников ценностей, принципов и практик гибких методологий
http://agilemanifesto.org/history.html	История создания Agile-манифеста
http://agilemanifesto.org/iso/ru/principles.html	Основополагающие принципы Agile-манифеста

©2025, Учебно-консультационный центр «Проектная ПРАКТИКА»

4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Для организации эффективного процесса обучения необходимо обеспечить условия, которые предусматривают подходящие для проведения занятий помещения, минимальный набор оборудования, а также средства обучения, включая программное обеспечение.

4.1. Организация размещения слушателей и перечень оборудования

Для эффективной работы по программе необходима рассадка слушателей по схеме «класс». При этом участники обучения располагаются за столами (партами) и должны иметь возможность не только комфортно писать, но и работать с учебными пособиями, стандартами и пр. Возможно размещение как по одному слушателю за столом, так и нескольких. Важное условие – слушатели должны иметь возможность комфортно располагаться для выполнения групповых заданий.

Место для преподавателя должно располагаться перед слушателями. Расстояние от преподавателя до ближайшего слушателя должно быть таким, чтобы обеспечивать комфортное восприятие речи и не препятствовать обзору демонстрируемого в аудитории учебного материала.

Для проведения занятий аудитория, в которой будут проводиться занятия должна быть укомплектована следующим оборудованием:

- флипчарт + комплект маркеров – 1-2 шт.;
- доска для рисования маркерами + комплект маркеров – 1шт. (опционально);
- магнитная доска – 1шт. (опционально);
- проектор для демонстрации слайдов с компьютера – 1шт.;
- экран для проектора – 1шт.;
- ноутбук или персональный компьютер, подключенный к проектору – 1шт.
- блоки разноцветных стикеров из расчета 1 блок на группу в 5 чел. (опционально по согласованию с преподавателем).

4.2. Перечень программного обеспечения, используемого в преподавании

Для эффективной работы по программе дисциплины необходимо, чтобы ноутбук или персональный компьютер, подключенный к проектору был укомплектован следующим программным обеспечением:

- Операционная система Microsoft Windows 7\8\10;
- Стандартный пакет Microsoft Office 2010\2013\2016.

©2025, Учебно-консультационный центр «Проектная ПРАКТИКА»

5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ, ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ

Текущий контроль успеваемости слушателей по программе осуществляется в форме участия в деловых играх.

Итоговая аттестация проводится в форме тестового экзамена в электронной или письменной форме.

Тестирование слушателей организовывается в форме ответов на вопросы в закрытой форме. Каждый вопрос сопровождается фиксированным набором возможных ответов, из которых только один правильный.

Оценивание результатов тестирования осуществляется путем подсчета числа вопросов, на которые были даны правильные ответы. Ответы на вопросы оцениваются по 2-х бальной шкале: верно (1) и неверно (0).

Пороговым уровнем для прохождения теста является уровень в 70% правильных ответов от общего числа вопросов теста.

©2025, Учебно-консультационный центр «Проектная ПРАКТИКА»