

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«УФИМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АВИАЦИОННЫЙ  
ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра ВМиК

**АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Управление IT-проектами»**

*(название дисциплины)*

Направление подготовки магистров  
**09.04.01 ИНФОРМАТИКА И ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ ТЕХНИКА**

*(код и наименование направления подготовки)*

Направленность подготовки  
**КОМПЬЮТЕРНЫЙ АНАЛИЗ И ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ДАННЫХ**

*(наименование программы подготовки)*

Квалификация (степень) выпускника

**Магистр**

Форма обучения

**очная**

*(очная, очно-заочная (вечерняя), заочная)*

**УФА 2020**

## Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Управление IT-проектами» является дисциплиной базовой части.

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 09.04.01 ИНФОРМАТИКА И ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ ТЕХНИКА (уровень магистратуры), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от #918 от 19.09.2017.

**Целью освоения дисциплины является** обучение студентов основам управления проектами в области создания информационного обеспечения различного типа и назначения.

### Задачи:

1. Изучить особенности управления IT-проектами.
2. Ознакомиться с классификацией методов управления IT-проектами.
3. Ознакомиться с инструментами управления IT-проектами.

### Перечень результатов обучения

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций:

Планируемые результаты обучения по дисциплине:

№	Формируемые компетенции	Код	Знать	Уметь	Владеть
1	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2	Знает методы управления проектом на всех этапах его жизненного цикла	Умеет использовать методы управления проектом на всех этапах его жизненного цикла	-
2	Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	УК-3	Знает методы организации и руководства работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	Умеет использовать методы организации и руководства работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	-

## Содержание разделов дисциплины

№	Наименование и содержание разделов
1.	<p><b>Проект и проектная деятельность</b></p> <p>Определение понятия «проект». Проектная и операционная деятельность. Формальные критерии проектов. Классификация проектов в зависимости от уникальности результат и процесса. Треугольник управления проектом: качество – сроки – затраты</p>
2.	<p><b>Управление проектом</b></p> <p>Роль руководителя проекта. Управление интеграцией проекта: разработка устава и плана управления проектом. Формирование команды и управление коммуникациями. Индивидуальные роли и распределение обязанностей в проектной команде. Мотивация. Управление заинтересованными сторонами проекта. Использование Actor Network Theory (ANT) в управлении проектами. Управление конфликтами. Управление качеством. Определение понятия «качество». Системный подход к управлению качеством. Цикл PDCA. Управление знаниями.</p>
3.	<p><b>Особенности управления ИТ-проектами</b></p> <p>Потоки работ и фазы ИТ-проекта. Связь с архитектурой предприятия. Управление изменениями, управление системами, управление данными, управление технической инфраструктурой. Стоимость владения ИТ инфраструктурой и информационными системами. ROI ИТ преоктов. Модели управления разработкой программного обеспечения: водопад, спиральная модель, итерационная модель. Rational Unified Process (RUP). Open Unified Process. Microsoft Solution Framework. Модель зрелости (CMMI). Методология внедрения корпоративных систем. SAP ASAP, Oracle AIM, 1C: ТБР</p>
4.	<p><b>Гибкие методы</b></p> <p>Классификация проектов по степени определенности целей и ресурсов. Недостатки традиционных методов управления проектами при создании и внедрении информационных систем. Проблемы проведения изменений. Комплементарные ресурсы. Matrix of Change. Влияние организационной культуры. Bricolage. Installed Base. Модель развития информационных систем. Фреймворк Synefin. Гибкие методы разработки. Agile Manifesto. Scrum. Область применения гибких методов. Сочетание разработки и сопровождения, Devops. Методология дизайн-мышления.</p>

Подробное содержание дисциплины, структура учебных занятий, трудоемкость изучения дисциплины, входные и исходящие компетенции, уровень освоения, определяемый этапом формирования компетенций, учебно-методическое, информационное, материально-техническое обеспечение учебного процесса изложены в рабочей программе дисциплины.

Автор (составитель) \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /  
должность, уч. степень, уч. звание Фамилия И.О.