



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)

ШКОЛА ЭКОНОМИКИ И МЕНЕДЖМЕНТА

«СОГЛАСОВАНО»

Руководитель ОП

Грибов К.В.

(подпись)

« 1 » 09 2016 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Зам директора по науке и инновациям

Е.А. Тюрина

(подпись)

«01» сентября 2016 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы проектной деятельности»

Направление подготовки 26.03.02. Кораблестроение, океанотехника и
системотехника объектов морской инфраструктуры

Профиль «Кораблестроение»

Форма подготовки очная

курс 1 семестр 2

лекции 18 час.

практические занятия 36 час.

лабораторные работы 0 час.

в том числе с использованием МАО лек. 0 /пр. 36 /лаб. 0 час.

Общая трудоемкость дисциплины 108 час.

в том числе с использованием МАО 36 час.

самостоятельная работа 54 час.

в том числе на подготовку к зачету

контрольные работы (количество)

курсовая работа / курсовой проект _____ семестр

зачет 2 семестр

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями образовательного стандарта, самостоятельно устанавливаемого ДВФУ, утвержденного приказом ректора от 19.04.2016 №12-13-718.

Рабочая программа обсуждена на заседании Академического департамента, протокол № 1 от «01» сентября 2016 г.

Зам директора по науке и инновациям, канд. экон. наук Е.А. Тюрина
Составитель: к.п.н., доцент Департамента В.С. Хамидулин

I. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:

Протокол от «_____» _____ 201 г. № _____

Заведующий кафедрой _____

(подпись)

(И.О. Фамилия)

II. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:

Протокол от «_____» _____ 201 г. № _____

Заведующий кафедрой _____

(подпись)

(И.О. Фамилия)

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «ОСНОВЫ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

Учебный курс «Основы проектной деятельности» предназначен для бакалавров направления подготовки 26.03.02 Кораблестроение, океанотехника и системотехника объектов морской инфраструктуры. Дисциплина «Основы проектной деятельности» включена в состав обязательных дисциплин базовой части учебного плана ОП.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 108 часов, 3 зачетные единицы. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часа), практические занятия (36 часов), самостоятельная работа студентов (54 часов). Дисциплина реализуется на 1-м курсе во 2-м семестре.

Содержательно курс «Основы проектной деятельности» направлен на формирование у бакалавров компетенций проектной деятельности, необходимых для реализации образовательных и прикладных проектов на протяжении всех четырех лет обучения на бакалавриате. Курс содержит лекционную часть (18 часов), дающую общее представление о понятийном аппарате, специфике проектной деятельности, практическую часть, состоящую из модуля игропрактики (16 часов) и модуля деловых игр (геймсторминга) (20 часов), которые в игровой форме дают компетенции, связанные с применением принципов и методик проектного управления в реальной деятельности.

Лекционная часть дисциплины охватывает вопросы, связанные с основными понятиями проектной деятельности, классификацией проектов, системным подходом к реализации проектов, показателями (метриками) проектной деятельности, здоровьем проекта, жесткими и гибкими методами ведения проектной деятельности.

Игропрактический модуль состоит из четырех игр, направленных на развитие «мягких компетенций», необходимых для ведения проектной деятельности.

Модуль геймсторминга направлен на обучение техникам и методикам работы с проблемой проекта и включает в себя визуализацию, методики генерации идей (мозговой штурм, бадисторминг), техники быстрого прототипирования и разработки продукта.

Целью изучения дисциплины «Основы проектной деятельности» является введение бакалавров в проектную деятельность, получение ими знаний, навыков и умений применения проектного инструментария, организации и реализации проектов.

Задачами дисциплины являются:

знакомство бакалавров с методиками и инструментами проектной деятельности в части определения нужд и потребностей пользователей, генерации идей, организации и проведения проектных сессий, планирования и достижения целей проекта.

Для успешного изучения дисциплины «Основы проектной деятельности» у обучающихся должны быть сформированы предварительные компетенции, получаемые в ходе обучения в средней школе.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-3 Способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности	Знает	Способы принятия решений в условиях неопределенности
	Умеет	Проявлять инициативу и принимать ответственные решения
	Владеет	Навыками принятия решений в условиях неопределенности
ОК-13 Способность работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические,	Знает	Способы организации коллективной деятельности
	Умеет	Организовывать групповую работу
	Владеет	Навыками коммуникации, организации, планирования коллективной деятельности

конфессиональные и культурные различия		
ОК-1 Способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня	Знает	Способы организации самостоятельной работы
	Умеет	Искать и находить релевантную информацию, необходимую для самообразования
	Владеет	Навыками самоорганизации, необходимыми для достижения целей в ограниченное время

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Основы проектной деятельности» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: деловые игры, групповое (кооперативное) обучение.

I. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Тема 1. Введение в проектную деятельность (2 часа). Понятийный аппарат, специфика проектной деятельности

Тема 2. История и современное состояние проектного управления (2 часа). Периодизация развития проектного управления, текущее состояние дисциплины проектного управления.

Тема 3. Категоризация и классификация проектов (2 часа). Принципы и основания категоризации и классификации проектов, необходимость классификации в проектной деятельности.

Тема 4. Системное мышление в проектной деятельности (2 часа). Основные понятия системного подхода, его необходимость для проектной деятельности.

Тема 5. Метрики, ключевые показатели эффективности, дашборды и оценочные таблицы (2 часа). Показатели проектной деятельности, ее эффективности. Инструменты управления показателями.

Тема 6. Провал и успех проекта (2 часа). Здоровье проекта, причины успеха и провала, классификация успешности проектов.

Тема 7. Жесткие и гибкие методы управления проектами (2 часа). Каскадный метод управления проектами, методология эджайл.

Тема 8. Инструменты управления проектами (2 часа). Инструменты планирования и реализации работ, управления сроками и содержанием проекта.

Тема 9. Управление проектами в различных областях деятельности (2 часа). Управление проектами в науке, образовании, государственном управлении.

II. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Тема 1. Игропрактика «Игра в будущее» (4 часа). Командная работа, оценка трендов и прогнозирование, быстрая генерация идеи.

Тема 2. Игропрактика «Комада и роли» (4 часа). Формирование команды, распределение ролей.

Тема 3. Полигон событий (4 часа). Оценка вызовов, работа с неопределенностью и непрогнозируемыми событиями.

Тема 4. Проектная карусель (4 часа). Генерация идеи, смена ролей в команде, продажа идеи потенциальному потребителю.

Тема 5. Визуализация, ч.1 (2 часа). Цели и задачи, основы визуализации.

Тема 6. Визуализация, ч.2 (2 часа). Визуальный алфавит (портреты, графики, карты, временные шкалы, блок-схемы, многомерные диаграммы).

Тема 7. Афинная диаграмма (2 часа). Техника мозгового штурма в тишине с использованием стикеров (КJ-метод). Группировка идей, разработка решения.

Тема 8. Бадисторминг (ролевая игра) (2 часа). Мозговой штурм в виде ролевой игры по разработке решения проблемы.

Тема 9. Игра «Создание мира» (2 часа). Быстрая прототипизация проектной идеи.

Тема 10. Игра «Пиноккио» (4 часа). Техника развития эмпатии при разработке характеристик продукта, быстрое определение целей, задач, целевой аудитории, характеристик продукта.

Тема 11. Быстрые презентации (питчи) (2 часа). Техника быстрых презентаций проектной идеи.

Тема 12. Подготовка проектного минимума (2 часа). Получение допуска к тестированию в первом семестре.

III. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине «Основы проектной деятельности» представлено в Приложении 1 и включает в себя:

план-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине, в том числе примерные нормы времени на выполнение по каждому заданию;

характеристику заданий для самостоятельной работы обучающихся и методические рекомендации по их выполнению;

требования к представлению и оформлению результатов самостоятельной работы;

критерии оценки выполнения самостоятельной работы.

IV. КОНТРОЛЬ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ КУРСА

№ п/п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Темы 1-12	ОК-3 Способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения,	Знает способы принятия решений в условиях неопределенности и Умеет проявлять	ПР-10 Деловая игра, ПР-13 Творческое задание	ПР-1 Тест, ПР-9 Проект

		осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности	инициативу и принимать ответственные решения		
			Владеет навыками принятия решений в условиях неопределенности		
2	Темы 1-12	ОК-12 Способность работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия	Знает способы организации коллективной деятельности	ПР-10 Деловая игра, ПР-13 Творческое задание	ПР-1 Тест, ПР-9 Проект
			Умеет организовывать групповую работу		
			Владеет навыками коммуникации, организации, планирования коллективной деятельности		
	Темы 1-12	ОК-1 Способность к самоорганизации и самообразованию	Знает способы организации самостоятельной работы	ПР-10 Деловая игра, ПР-13 Творческое задание	ПР-1 Тест, ПР-9 Проект
			Умеет искать и находить релевантную информацию, необходимую для самообразования		
			Владеет навыками самоорганизации, необходимыми для достижения целей в ограниченное время		

V. СПИСОК УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература

(электронные и печатные издания)

1. Бехтерев С. Майнд-менеджмент [Электронный ресурс]: решение бизнес-задач с помощью интеллект-карт/ Бехтерев С.— Электрон. текстовые данные.— М.: Альпина Паблишер, 2016.— 308 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/43685.html>.— ЭБС «IPRbooks»
2. Вольфсон, Б. Гибкое управление проектами и продуктами / Борис Вольфсон. Санкт-Петербург : Питер, 2015. 141 с.
3. Стадник Т.А. Секреты ораторского мастерства. Как с успехом выступать публично [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Стадник Т.А.— Электрон. текстовые данные.— Новосибирск: Новосибирский государственный аграрный университет, 2013.— 263 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/64778.html>.— ЭБС «IPRbooks»
4. Керцнер, Г. Стратегическое управление в компании. Модель зрелого управления проектами [Электронный ресурс]/ Гарольд Керцнер— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Профобразование, 2017.— 319 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63802.html>.— ЭБС «IPRbooks»
5. Мередит, Дж. Управление проектами : учебник / Дж. Мередит, С. Мантел, мл. ; [пер. с англ. В. Кузин]. 8-е изд. Санкт-Петербург : Питер, 2014. 639 с.
6. Минько, Э.В. Оценка эффективности коммерческих проектов : учебное пособие по экономическим специальностям и направлениям для бакалавров и специалистов / Э. В. Минько, О. А. Завьялов, А. Э. Минько ; под ред. Э. В. Минько. Санкт-Петербург : Питер, 2014. 366 с.
7. Ньютон, Р. Управление проектами от А до Я [Электронный ресурс] / Ричард Ньютон— Электрон. текстовые данные.— М.: Альпина Паблишер, 2016.— 180 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/41475.html>.— ЭБС «IPRbooks»

8. Современные управленческие технологии: от теории и методологии к практическим решениям / [А. С. Алексина, А. А. Бурак, Е. Ю. Виноградова и др.] ; под науч. ред. И. Н. Ткаченко ; Уральский государственный экономический университет. Екатеринбург : Изд-во Уральского экономического университета, 2016. 167 с.

9. Сурова Н.Ю. Проектный менеджмент в социальной сфере и дизайн-мышление [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Менеджмент»/ Сурова Н.Ю.— Электрон. текстовые данные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.— 415 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/34501.html>.— ЭБС «IPRbooks»

10. Хелдман, К. Управление проектами. Быстрый старт [Электронный ресурс]/ Ким Хелдман— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Профобразование, 2017.— 352 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63809.html>.— ЭБС «IPRbooks»

11. Черняк В.З. Принципы управления проектами [Электронный ресурс]: монография/ Черняк В.З.— Электрон. текстовые данные.— М.: Русайнс, 2016.— 210 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/61645.html>.— ЭБС «IPRbooks»

Дополнительная литература

(печатные и электронные издания)

12. Agile-манифест разработки программного обеспечения. - Электронный ресурс. - [Электрон. дан.] - Режим доступа: <http://agilemanifesto.org/iso/ru/manifesto.html>

13. Браун, Т. Дизайн-мышление: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей: Манн, Иванов и Фербер; Москва; 2012

14. Боно Э. Серьёзное творческое мышление. Минск: Попурри, 2005. — 416 с.

15. Книберг Х., Скарин М. Scrum и Kanban: выжимаем максимум. Киев: InfoQ, 2010. — 78 с.

16. Кутенева И., Журавлева Н. Дизайн-мышление. Думаем по-новому. Учебник. — Москва: Корпоративный университет Сбербанка, 2013. — 203 с.

17. Лидтка, Ж., Огилви, Т. Думай как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров. Манн, Иванов и Фербер; Москва; 2015

18. Dave Gray, Sunni Brown, James Macanuso. Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers. O'Reilly Media; 1 edition (August 2, 2010)

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. «Все для студента». Образовательный сайт <http://www.twirpx.com/>
2. Сайт геймсторминга: <http://gamestorming.com/>

Перечень информационных технологий и программного обеспечения

Для проведения лекционных занятий требуется мультимедийное оборудование (ноутбук, проектор, экран).

VI. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Геймсторминг

Если говорить коротко, то геймсторминг (Gamestorming) - это деловые игры. Слово «игра» может настроить на несерьезный лад, ведь, как правило, поражение в игре не ведет к каким-то серьезным последствиям (если только вы не профессиональный футболист). Однако, суть деловой игры в том, как научиться успешно достигать целей.

Бизнес выстраивается вокруг целей. *Цель* - это путь от начального к конечному состоянию (*результату*). Цель устанавливает напряжение между текущим состоянием и желаемым состоянием. В этом заключается

преимущество этих деловых игр - они учат действовать в ситуации неопределенности.

Все техники, которые изучали, проверены деловой практикой и применяются в исследовании бизнес-проблем. Таким образом, геймсторминг представляет собой совокупность игровых практик, структурирующих групповую активность так, чтобы обеспечивать свободное мышление участников проектной деятельности. Сутью геймсторминга является умение задавать нужные вопросы, структурировать информацию при помощи визуализации, быстро набрасывать и изображать идеи, импровизировать и открывать новое. Возникла эта практика в 1970-х гг. в Кремниевой долине (США).

Цели геймсторминга в курсе ОПД:

- научиться искать проблему, обозначать его поле
- научиться формулировать цели и задачи проекта;
- представлять проблему и ее решение пользователям;
- работать в команде.

Блок геймсторминга, который был реализован в рамках курса «Основы проектной деятельности», состоит из:

- техник визуализации;
- бадисторминга (ролевых игр);
- техники постановки целей и задач;
- техник быстрого прототипирования;
- техник быстрой презентации своих идей аудитории (инвесторам).

✓ **Визуализация** является очень важным способом групповой работы с информацией. Рисование является способом обеспечения эффективной коммуникации между сторонами и активно применяется в деловой практике. Лучше нарисовать одну картинку, чем написать текст на несколько страниц - это та причина, которая заставляет современных управленцев вспоминать, как они рисовали в детстве. Лучше нарисовать

картинку и наглядно обрисовать ситуацию, чем долго рассказывать партнерам, клиентам и сотрудникам, в чем проблема, что будет сделано и как будет выглядеть решение.

✓ **Бадисторминг** является креативной техникой, помогающей извлекать новые и неожиданные идеи в ходе физического проигрывания ситуации. Под физическим проигрыванием ситуации понимается разыгрывание сцены, в ходе которого участники изображают различные роли в той проблемной ситуации, которая их интересует. Наглядность, физическое присутствие, контакты между людьми в ходе проигрывания ситуации способствуют появлению неожиданных решений стоящих перед проектной командой проблем. В этом отношении бадисторминг имеет преимущество перед традиционным мозговым штурмом, который физического включения в проблему не обеспечивает.

✓ Техникой постановки целей и задач является **афинная диаграмма** (диаграмма родства) - бизнес-инструмент, который используется для организации идей и данных. Она готовится по результатам мозгового штурма и нужна для сортировки идей по группам на основе их связей между собой, представляя собой незаменимый инструмент организации данных.

✓ Техники геймсторминга используются для быстрого прототипирования проектных идей и способствуют формированию четкого образа желаемого результата у проектной команды. **Игры «Создание мира» и «Пиноккио»** способствуют овладению навыками целеполагания и прототипирования, пониманию ценности предлагаемого результата проекта для его пользователя.

✓ **Быстрые презентации** учат людей рассказывать только самое важное о своем проекте и не лить воду. Если человеку есть, что сказать, он может сделать это быстро, не тратя чужое время. Быстрые презентации учат уважать свою аудиторию.

VII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Аудитории, оснащенные (маркерными) досками, разноцветные стикеры, бумага А4, маркеры, клей, ножницы.

Приложение 1



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)

ШКОЛА ЭКОНОМИКИ И МЕНЕДЖМЕНТА

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

по дисциплине «Основы проектной деятельности»

Направление подготовки 26.03.02 Кораблестроение, океанотехника и системотехника объектов морской инфраструктуры

Владивосток

2016

Таблица 1 – Виды самостоятельной работы

Наименование работы	Объем, ч
1 Подготовка к сдаче проектного минимума	54
2 Подготовка к зачету	0

Таблица 2 План-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине

№ п/п	Дата/сроки выполнения	Вид самостоятельной работы	Примерные нормы времени на выполнение	Форма контроля
	1-18 недели	Подготовка к сдаче проектного минимума	54 часов	зачет

Характеристика заданий для самостоятельной работы обучающихся и методические рекомендации по их выполнению

Сдача проектного минимума является обязательным условием получения допуска к итоговому тестированию, по итогам которого выставляется зачет в первом семестре.

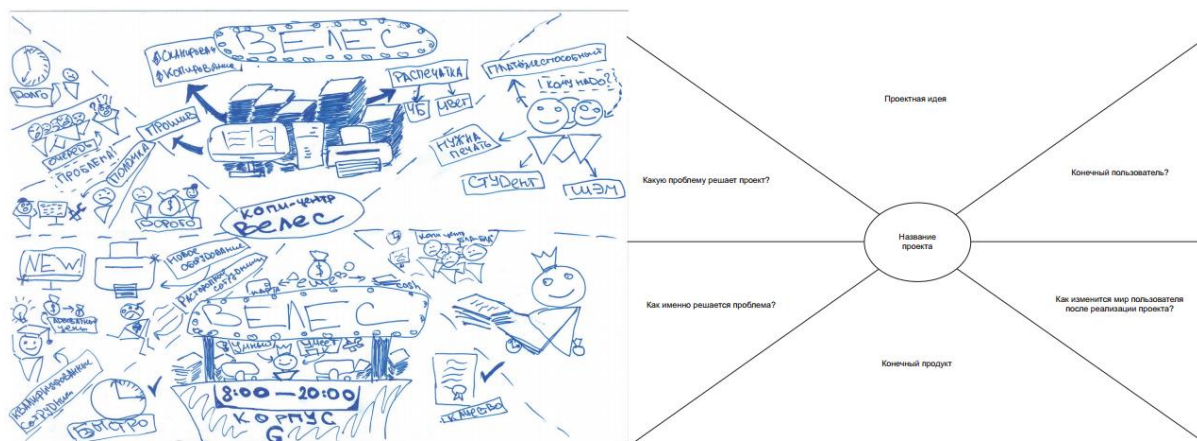
Проектный минимум представляет собой презентацию проектной идеи, представленную с помощью подробного описания и визуализации. Проектные идеи формулируются максимально приземленные и реальные для проектной команды (строительство монорельсовой дороги через Уральские горы, создание лазерного бластера и т.п. не являются приземленными или реальными проектами).

Требования к представлению и оформлению результатов самостоятельной работы

Команды могут ориентироваться при разработке проектной идеи на шаблон бланка проекта.

Шаблон: первый лист проектного минимума оформляется в виде краткой визуализированной информации о проекте в соответствии с обозначенными зонами. Снизу необходимо подписать участников проектной команды и учебную группу.

Образец:



Стоит отметить, что важны не художественные умения проектной команды, а их умение работать с информацией, понимание логики генерации и построения идеи проекта. Геймсторминг это не инструмент создания художественных шедевров, а инструмент генерации и формирования проектной идеи.

Оформление проектного минимума. Проектный минимум оформляется в виде скрепленных вместе листов формата А4.

Задание для самостоятельной работы. Бадисторминг – генерация идей

Бадисторминг является креативной техникой, помогающей извлекать новые и неожиданные идеи в ходе физического проигрывания ситуации. Под физическим проигрыванием ситуации понимается разыгрывание сцены, в ходе которого участники изображают различные роли в той проблемной ситуации, которая их интересует.

Бадисторминг должен быть одним из первых шагов на пути определения проблемы, на котором команда пытается сгенерировать как можно большее число идей.

Правила бадисторминга:

- у каждого участника должна быть своя роль;
- роль каждого наносится на карточку (бейдж);
- должны использоваться специальные карточки, чтобы показывать мысли участников. Участник может говорить «могу ли я вам чем-то помочь», изображая, например, продавца, тогда как кто-нибудь держит над его головой карточку, на которой написано то, что он реально думает («тупица», к примеру);
- должен быть нарратор (рассказчик), который объясняет вещи для наблюдателей

- нарратор обеспечивает проигрывание сценария по методу видео: может останавливать действие, перематывать его назад и вперед;
- действия участников не критикуются (подход «да, а еще» вместо подхода «да, но...»);
- нужно сделать два прохода: один показывает ситуацию «до», другой «после». В ситуации организации прохода ситуации «после» происходит быстрое прототипирование решения проблемы.

Если группа большая, то она разбивается на несколько команд, которые проигрывают один и тот же сценарий.

Общие рекомендации:

- сначала участники идут в место, которое относится к проблеме. Например, если проблема в организации кофейни, значит, нужно пойти в любую кофейню и там вести себя так, как обычно ведут себя люди в таких местах. Идти нужно группой.
- Во время посещения отмечаются все трудности, проблемы, препятствия для пользователя, которые команда увидела. Все это фиксируется.
- На основе полученных материалов разрабатывается краткий сценарий ролевой игры, в ходе которой участники будут изображать то, что они увидели в ходе наблюдения.
- Затем, в месте проектирования (в аудитории) нужно организовать ролевую игру. Группа физически проигрывает опыт с применением подручных средств. Она фокусируется на том, как ее члены взаимодействуют друг с другом, на их окружении, на артефактах, проверяя существующие идеи и открывая новые.

Во время и после бадисторминга происходят:

1. Определение и распределение критических ролей. Например, пользователь, продавец и др. Роль не обязательно должна изображать

живое существо, это вполне может быть какая-то вещь, сервис, процесс. «Кто хочет быть интернетом?»

- Импровизация опыта, воплощение мыслей в действие. Нужно задавать вопросы, воплощая их в действие. При этом работа должна выстраиваться не на критике и отрицании опыта других, но на позиции дополнения и принятия этого опыта. Иногда группа проигрывает сценарий, который был загодя подготовлен. Место проведения должно быть похоже на место реального действия - если это кофейня, тогда должен быть прилавок и кресла. Если это где-то на улице в реальности происходит, тогда нужно идти на улицу.
- Рефлексия того, что происходит и почему. Для этого нужно документировать процесс (видеосъемка).

Проектная работа.

В ходе данных встреч основными инструментами работ студентов является «диаграмма контрольных событий проекта» (по хребту проекта) и принцип **SCRUM** доски.

Диаграмма контрольных событий проекта – это основной набор логически построенной последовательности обобщённых задач (без декомпозиции задач проекта). На основе данного «хребта проекта» проектная команда может выполнять реализацию проекта через инструмент SCRUM.

	дата 1		дата 2												
веха 1								дата 3							
веха 2										дата 4					
веха 3													дата 5		
веха 4															

SCRUM – это набор принципов, на которых строится процесс разработки и реализации проекта, позволяющий в жёстко фиксированные и небольшие по времени итерации предоставлять конечному пользователю

жизнеспособный конечный продукт. При этом строго фиксированная небольшая длительность итерации придаёт процессу разработки предсказуемость и гибкость.

В ходе реализации проекта предполагается еженедельная встреча проектных наставников с проектной командой (спринт). На данных встречах команда приносит готовые промежуточные результаты реализации своего проекта (выполненные за одну неделю). На данной встрече наставник решает, можно ли принимать данный результат как готовый, и консультирует команду по вопросам реализации проекта, а также по вопросам применения инструмента Scrum.

Одним из главных инструментов SCRUM является проектная доска (доска SCRUM). Каждая встреча представляет собой итерацию, в результате которой идёт анализ выполненных задач SCRUM доски и определение последующих.

Столбец «Список всех задач»

Часть доски, в которой перечислены все задачи проектной команды на неделю, которые необходимо выполнить.

Столбец «В процессе»

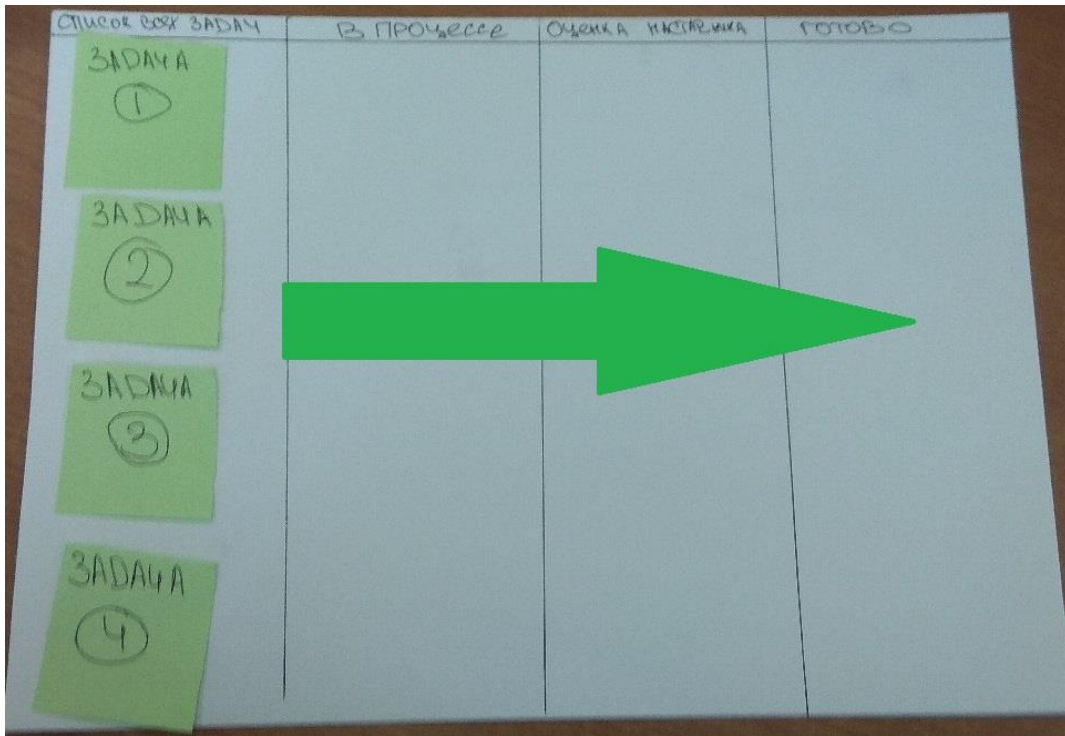
Часть доски, в которой находятся те задачи, которые в данный момент выполняются.

Столбец «Оценка наставника»

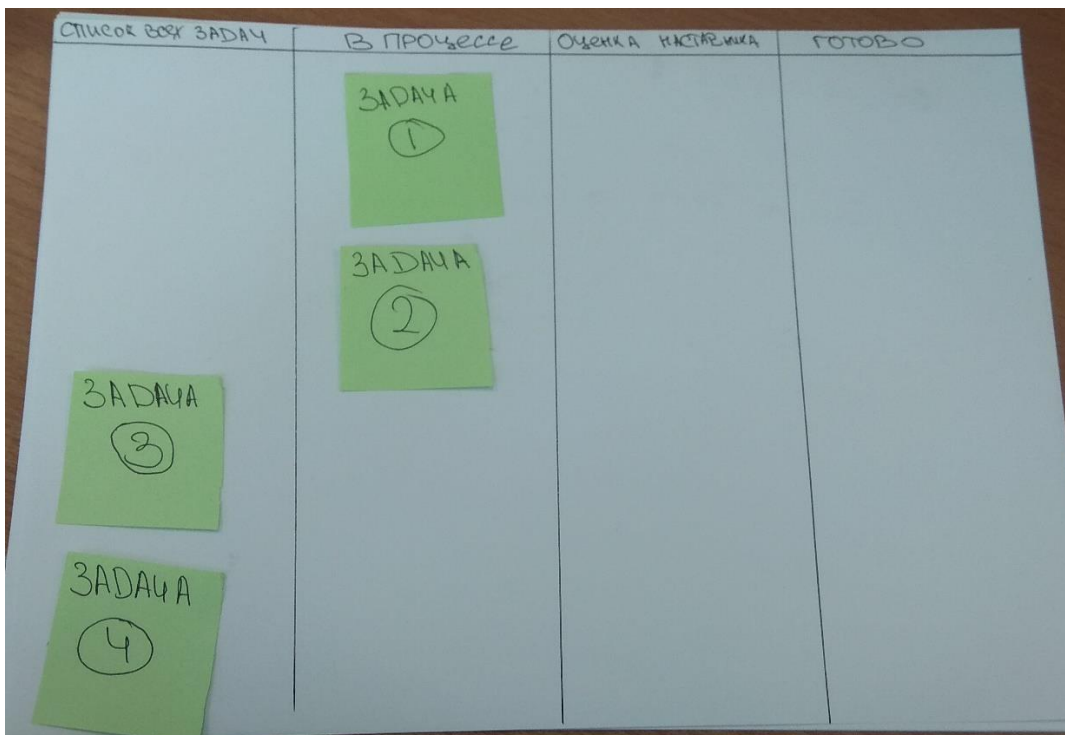
Часть доски, в которой находятся выполненные задачи команды, но еще не получившую оценку наставника.

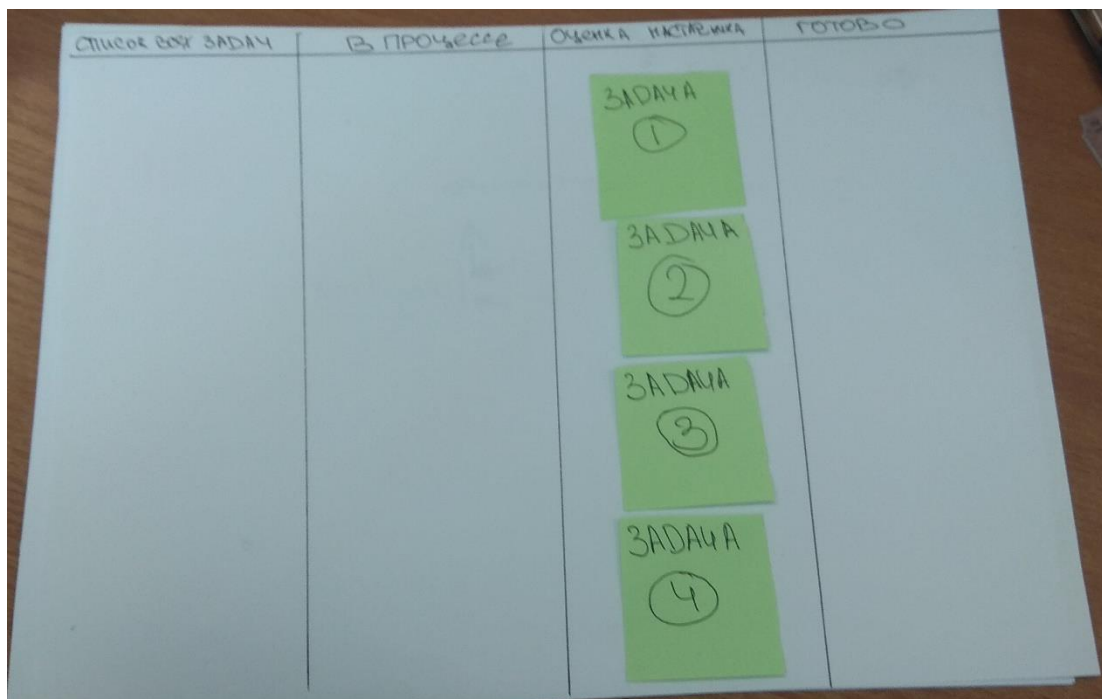
Столбец «Готово»

Часть доски, в которую попадают выполненные командой задачи, получившие положительную оценку наставника.

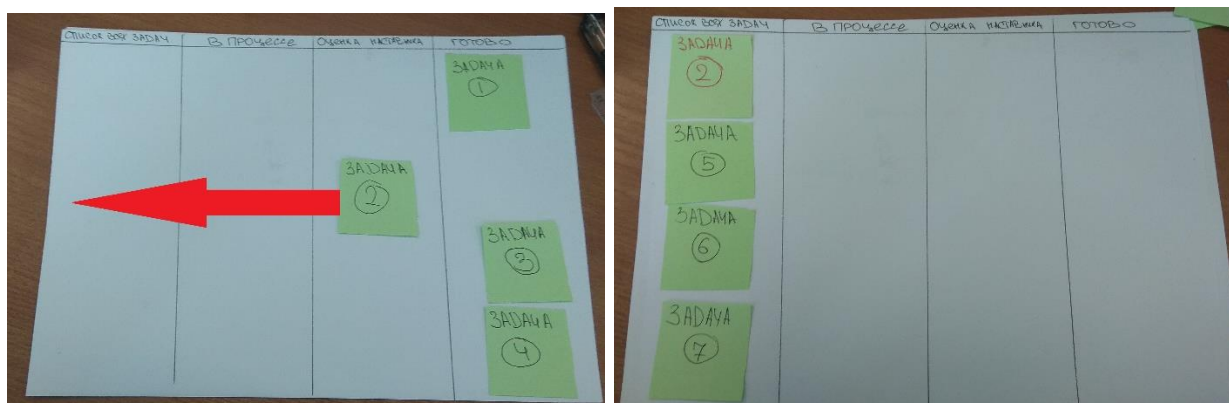


Задачи в Scrum перемещаются слева направо по мере их выполнения.





Затем попадают в столбец «оценка наставника», после чего либо, в зависимости от решения наставника, становятся выполненными либо даются команде на выполнение заново на следующую итерацию. Выполненные задачи остаются с командой до конца реализации проекта.



Даты перемещения задачи и лица, отвечавшие за задачу должны быть зафиксированы лидером команды. (см. «Бланк лидера команды»)

Контроль за выполнением заданий, посещению встреч и личных заметок также осуществляется со стороны заказчика. (см. «Бланк проектного наставника»).

Проектная доска может быть представлена в любом виде: в виде файла excel, электронных сервисов (trello и т.п.) либо ватман и стикеры.

В итоге со стороны команды на защиту представляются минимальный жизнеспособный результат.

Со стороны наставника на защиту предоставляются бланки активности команд.

Скрипт встречи-спринта:

1. Разбор задач, поставленных в результате предыдущего спринта;
2. Разборка движения задач на доске (какая задача в какую дату поменяла своё положение на доске в течении недели и по каким причинам они двигались, при этом очень важно уточнить вклад в выполнение задач каждого члена команды);
3. Разборка задач в столбце «оценка наставника» (здесь наставник принимает решение, готов ли он принять результат итерации и определить: либо задача перемещается в столбец готово, либо задача перемещается в следующую итерацию и выполняется командой заново);
4. Фасилитация определения задач командой на будущую итерацию.

По итогам работы в каждом спринте команды предоставляют на каждую встречу с наставником минимальный жизнеспособный результат. Наставник совместно с командой ведет диаграмму сгорания.

Спринт

Это короткий интервал, равный одной неделе, в ходе которого проектная команда реализует задачи, связанные с достижением цели проекта. В конце спринта проектная команда должна получить минимальный жизнеспособный результат (в нашем случае длится неделю).

Минимальный жизнеспособный результат

Это работающее проектное решение, закрывающее часть проблемы, на решение которой направлен проект. Оценку жизнеспособности осуществляет

наставник. Минимальный жизнеспособный результат равен совокупности выполненных задач, отобранных для реализации в данном интервале.

Диаграмма сгорания

Диаграмма, показывающая количество сделанной и оставшейся работы. Является частью метода Scrum.

Критерии оценки выполнения самостоятельной работы

- уровень освоения теоретического материала;
- умение обучающихся применять теоретические знания при выполнении практических задач;
- обоснованность и чёткость изложения ответа;
- оформление продукта творческой самостоятельной деятельности обучающихся в соответствии с установленными требованиями;
- сформированность общекультурных компетенций.

Темы групповых творческих заданий/проектов по дисциплине «Основы проектной деятельности»

Конкретные темы проектов формулируются в ходе проектной деятельности студентов в аудиториях. Основные направления:

1. Проекты по улучшению кампуса ДВФУ
2. Предпринимательские проекты
3. Социальные проекты, в том числе организация мероприятий
4. Образовательные проекты
5. Научно-исследовательские проекты



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДФУ)

НАЗВАНИЕ ШКОЛЫ (ФИЛИАЛА)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине «Основы проектной деятельности»
Направление подготовки 26.03.02 Кораблестроение, океанотехника и
системотехника объектов морской инфраструктуры

Владивосток
2016

ПР-9 Проект (Проектный минимум)

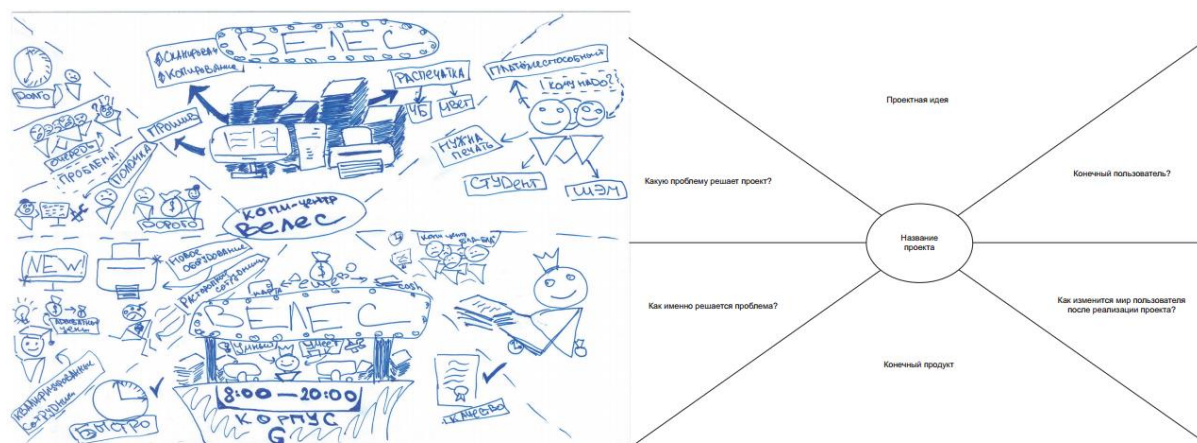
Сдача проектного минимума является обязательным условием получения допуска к итоговому тестированию, по итогам которого выставляется зачет в первом семестре.

Проектный минимум представляет собой презентацию проектной идеи, представленную с помощью подробного описания и визуализации. Проектные идеи формулируются максимально приземленные и реальные для проектной команды (строительство монорельсовой дороги через Уральские горы, создание лазерного бластера и т.п. не являются приземленными или реальными проектами).

Команды могут ориентироваться при разработке проектной идеи на шаблон бланка проекта.

Шаблон: первый лист проектного минимума оформляется в виде краткой визуализированной информации о проекте в соответствии с обозначенными зонами. Снизу необходимо подписать участников проектной команды и учебную группу.

Образец:



Стоит отметить, что важны не художественные умения проектной команды, а их умение работать с информацией, понимание логики генерации и построения идеи проекта. Геймсторминг это не инструмент создания художественных шедевров, а инструмент генерации и формирования проектной идеи.

Оформление проектного минимума. Проектный минимум оформляется в виде скрепленных вместе листов формата А4.

ПР-1 Тест

Вопрос 1. Деятельность является проектной, если (выберите один правильный вариант ответа):

- А) направлена на достижение уникальных целей;
- Б) имеет неограниченную длительность;
- В) решает повседневные задачи;
- Г) ведет к стопроцентному успеху;

Вопрос 2. Приложение знаний и навыков к работам проекта представляет собой (выберите один правильный вариант ответа):

- А) управление проектом;
- Б) реализацию проекта;
- В) начальную стадию проекта;
- Г) конечную стадию проекта;

Вопрос 3. Лицо, группа или организация, которые могут повлиять на проект, являются (выберите один правильный вариант ответа):

- А) руководителями проекта;
- Б) стейкхолдерами (заинтересованными сторонами) проекта;
- В) клиентами;
- Г) пользователями;

Вопрос 4. Тот, кто будет платить за продукт, услугу или результат проекта, является (выберите один правильный вариант ответа):

- А) руководителем проектной организации;
- Б) пользователем;
- В) заказчиком;
- Г) спонсором;

Вопрос 5. Является ли то, на что направлены работы проекта, его целью (выберите один правильный вариант ответа)?

- А) да, является;
- Б) нет, не является;
- В) может являться, но не во всех проектах;
- Г) это является не целью, а содержанием проекта;

Вопрос 6. Цель проекта заключается (выберите один правильный вариант ответа):

- А) в получении ресурсов, необходимых для реализации проекта;
- Б) в достижении результата;
- В) в проведении работ проекта;
- Г) в выплате вознаграждения руководителю проекта;

Вопрос 7. Последовательность «начало-организация и подготовка-выполнение работ-завершение» представляет собой (выберите один правильный вариант ответа):

- А) набор иницирующих проект действий;
- Б) результаты проекта;
- В) жизненный цикл проекта;
- Г) контрольные события проекта;

Вопрос 8. Предиктивное управление проектом отличается (выберите один правильный вариант ответа):

- А) определением содержания проекта на всем протяжении проектной деятельности, в т.ч. на его поздних стадиях;
- Б) поставляет готовый функционирующий результат в самом конце проектной деятельности;
- В) поставляет готовый функционирующий результат в конце каждого этапа проектной деятельности;
- Г) определением содержания проекта на ранних стадиях проектной деятельности;

Вопрос 9. Итеративный способ реализации проекта предполагает (выберите один правильный вариант ответа):

А) последовательное наращивание функциональных характеристик продукта;

Б) предварительное и тщательное планирование выполнения целей и задач проекта;

В) работу без применения методологии проектного управления;

Г) повторяющиеся циклы проектной работы;

Вопрос 10. Существует три принципа внедрения проектного управления в организации (исключите один неправильный вариант):

А) передача права на принятие решений на нижние уровни организационной иерархии;

Б) передача рисков и ответственности за провал проекта на нижние уровни организационной иерархии;

В) устранение необходимости коллективного принятия решений;

Г) доверие решениям коллег;

Вопрос 11. Для определения проектов со схожими характеристиками используется понятие (выберите один правильный вариант ответа):

А) категория проекта;

Б) класс проекта;

В) список проектов;

Г) шаблон проекта;

Вопрос 12. Особо крупные проекты, в которых задействовано множество компаний, называются (выберите один правильный вариант ответа):

А) мезопроектами;

Б) мегапроектами;

В) микропроектами;

Г) гигaproектами;

Вопрос 13. Категоризация и классификация проектов необходимы для (выберите один правильный вариант ответа):

А) выбора способа управления проектом;

- Б) выбора способа завершения проекта;
- В) выбора способа группировки проектов;
- Г) определения категорий и классов проектов;

Вопрос 14. Если цели проекта и методы их достижения хорошо определены, тогда (выберите один правильный вариант ответа):

- А) проект характеризуется высокими рисками;
- Б) проект характеризуется низкими рисками;
- В) проект характеризуется средними рисками;
- Г) проект вообще никак не связан с рисками;

Вопрос 15. Если цели проекта и методы их достижения неизвестны, тогда (выберите один правильный вариант ответа):

- А) нужно попытаться разбить проект на знакомые компоненты;
- Б) нужно попытаться управлять этим проектом так, как если бы его цели были известны;
- В) нужно сократить риски путем передачи ответственности за выполнение проекта другим заинтересованным сторонам;
- Г) нужно определить ответственное лицо в организации и переложить все риски на него;

Вопрос 16. Интересы внутренних и внешних стейкхолдеров проекта определяют (выберите один правильный вариант ответа):

- А) ясность задач, стоящих перед командой проекта;
- Б) уровень технической сложности проекта;
- В) уровень управленческой сложности проекта;
- Г) уровень человеческой сложности проекта;

Вопрос 17. Системное рассмотрение проблемы, на решение которой направлен проект, связано с (выберите один правильный вариант ответа):

- А) рассмотрением ее отдельно от самосознания человека;
- Б) рассмотрением ее в зависимости от субъективного состояния человека;
- В) выбором вариантов решения на основе личных предпочтений;

Г) принятием решений под воздействием других людей;

Вопрос 18. Когда мы приписываем числовое значение некоему явлению, тогда мы (выберите один правильный вариант ответа):

А) определяем это явление;

Б) наблюдаем это явление;

В) ограничиваем это явление;

Г) измеряем это явление;

Вопрос 19. Метрики проекта характеризуются тем, что (выберите один правильный вариант ответа):

А) гарантируют достижение результатов проекта;

Б) способствуют достижению результатов проекта;

В) обеспечивают сбор правильных данных для оценки показателей проекта;

Г) в любом случае гарантируют стейкхолдерам получение всей критически важной информации;

Вопрос 20. Если мы не можем измерить какую-то составляющую проекта (проектную работу), тогда (выберите один правильный вариант ответа):

А) мы не можем ей управлять, но можем ее завершить;

Б) мы можем ей управлять, но не можем ее завершить;

В) мы не можем ей управлять и не можем ее завершить;

Г) мы можем ей управлять и можем ее завершить;

Вопрос 21. Показатели, которые должны повышать эффективность достижения целей проекта, называются (выберите один правильный вариант ответа):

А) показателями результатов;

Б) показателями деятельности;

В) ключевыми показателями эффективности;

Г) критическими факторами успеха;

Вопрос 22. Ключевые показатели эффективности проекта (КПЭ) (выберите один правильный вариант ответа):

- А) отражают критически важные условия успеха проекта;
- Б) предписывают действия, необходимые для корректировки отклонений от цели проекта;
- В) отражают всю доступную информацию о ходе реализации проекта;
- Г) то же самое, что и критические факторы успеха проекта;

Вопрос 23. К понятию «система» относятся понятия (исключите один лишний вариант ответа):

- А) цель;
- Б) структура;
- В) элементы;
- Г) люди;

Вопрос 24. В системном анализе для быстрого понимания проблемы используется (выберите один правильный вариант ответа):

- А) системная диаграмма;
- Б) диаграмма средств и целей;
- В) дерево целей;
- Г) оценочная таблица;

Вопрос 25. В соответствии с методикой SMART, цели проекта должны быть (исключите один неправильный вариант):

- А) конкретными;
- Б) измеримыми;
- В) уникальными;
- Г) ограниченными во времени;
- Д) реалистичными;
- Е) достижимыми;

Вопрос 26. Понятие бизнес-ценности проекта (выберите один правильный вариант ответа):

- А) включает в себя только экономические ценности (прибыль);

Б) включает в себя только неэкономические ценности (потребительская удовлетворенность);

В) включает в себя экономические, неэкономические и социальные ценности;

Г) включает в себя и экономические, и неэкономические ценности;

Вопрос 27. Контрольный список (чеклист) этапов и процессов проекта используется для получения (исключите один лишний вариант):

А) подтверждаемой информации;

Б) измеряемой информации;

В) надежной информации;

Г) понятной информации;

Д) информации, которая понравится всем стейкхолдерам проекта;

Вопрос 28. Наличие очень подробно проработанной проектной документации является характеристикой (выберите один правильный вариант ответа):

А) каскадного метода управления проектами;

Б) Agile;

В) инкрементных подходов к управлению проектами;

Г) подхода Scrum;

Вопрос 29. Если проектная команда работает над проектом, используя спринты, то (выберите один правильный вариант ответа):

А) проект реализуется согласно каскадному методу управления проектами;

Б) проект реализуется согласно подходам Agile;

В) проект реализуется в соответствии с предиктивным методом управления проектами;

Г) команда использует V-модель каскадного метода управления проектами;

Вопрос 30. Одной из ключевых особенностей Agile является (выберите один правильный вариант ответа):

- А) узкая специализация всех членов проектной команды;
- Б) предоставление полного набора требуемых характеристик разрабатываемого продукта к конкретной дате;
- В) время, стоимость и качество проекта фиксированы, а его содержание не фиксировано;
- Г) стремится не допускать изменений содержания проекта.