Разработка деловой игры “Менеджер IT-проекта”‬

Подготовка управленческих кадров может проводиться путем организации лекций, дискуссий в составе небольших групп, разбора конкретных деловых ситуаций, чтения литературы, деловых игр и ролевого тренинга. Разработана программа для проведения деловой игры “Менеджер IT-проекта”. В результате молодой IT-специалист познает объем разработки программного продукта, разнообразные проблемы отдельных специалистов, уясняет необходимость планирования, координации, распределения ресурсов и управления рисками. Такие знания жизненно необходимы и для успешной работы IT-специалиста на более высоких должностях, но особенно полезны для проектных руководителей.

Целью разработки является повышение компетентности студентов в управлении IT‑проектами посредством проведения деловых игр, и понимание этапов разработки и обязанностей ролей на примере методологии MSF.

К научной новизне системы относится возможность внедрять в игру любую ранее описанную предметную область, что позволяет обучаться на различных примерах, в том числе разных по сложности.

Программа направлена на развитие следующих компетенций студентов:

1. Понимание важности этапов разработки и их порядка.
2. Понимание обязанностей ролей, участвующих в разработке.
3. Формирование плана разработки, распределение обязанностей между работниками, управление рисками, управление ресурсами.

К наиболее близким к данной тематике аналогам можно отнести следующие:

1. Симуляционные деловые игры по управлению проектами. Такие игры достаточно хорошо показывают процесс управления проектом, однако, как правило, они имеют одну (заложенную в программу) предметную область, которая не связана с разработкой программного обеспечения.
2. Игры для изучения программирования. Целью таких игр является обучение конкретному языку программирования, что позволяет достаточно быстро освоить новый язык, однако они направление на повышение программистских навыков, а не навыков менеджера проекта.

Приложение позволит управлять виртуальным процессом разработки программного продукта. Предполагается использовать такую программу в рамках учебного процесса для ознакомления студентов с этапами разработки программного продукта по методологии MSF (Microsoft Solutions Framework), которая предоставляет собой унифицированный набор рекомендаций по эффективному проектированию, разработке, стабилизации, развертыванию, использованию и поддержке решений. Студенту придерживаясь методологии необходимо запланировать объем работ, ресурсов (бюджет, время и работники. Затем следует приступить к реализации плана, назначив каждому работнику свои задачи для выполнения, заранее определив их сложность и временные затраты. Работники приступают к виртуальному выполнению работ, но с некоторыми задачами возникают трудности и сроки выполнения работ затягиваются. Благодаря такому приложению студент сталкивается с проблемами и задачами менеджера IT-проекта, максимально приближенными к реальности. В программе реализована спиральная модель разработки. При достижении последнего этапа игра переходит на первый, что позволяет выполнить корректирующую работу над виртуальным проектом.