Самостоятельная работа. Дисциплина «Управление IT-проектами

для корпоративного обучения»

Инвариантная самостоятельная работа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Содержание самостоятельной работы обучающихся | Количество часов |
| 1 | 1. Создать репозиторий в системе контроля версий Git (на сайте GitHub) и выполнить базовый набор действий по работе с ним: выполнить операцию commit, создать ветку, выполнить клонирование репозитория, выполнить слияние двух веток. Создание отчета-репозитория о проделанной работе в GitHub, оформление с использованием разметки Markdown.  2. Создание диаграммы Ганта для организации проектной деятельности по разработке компонента образовательной среды для образовательного учреждения и анализ потенциальных рисков. Создание отчета-репозитория в GitHub, оформление с использованием разметки Markdown. | 6  8 |
| 2 | 1. Создание дизайн-макета IT-продукта для компонента образовательной среды (или электронного образовательного ресурса) или собственного продукта, согласованного с преподавателем.  2. Создание презентации-глоссария на тему «Гибкая методология SCRUM в образовательном процессе» средствами веб-технологий HTML, CSS, JS (Web- based slideshow) и оформление его в виде веб-сайта с использованием сервиса GitHub Pages. | 8  6 |
| 3 | 1. Организация и проведение юзабилити-тестирования компонента образовательной среды образовательного учреждения и создание отчета о его результатах (в виде презентации или текстового документа) в GitHub, оформление с использованием разметки Markdown.  2. Проведение юзабилити-тестирования с использованием шкалы "System Usability Scale" образовательного IT-продукта. Написание отчета по результатам тестирования в GitHub, оформление с использованием разметки markdown.  3. Анализ работы модуля образовательной среды или IT-продукта корпоративного обучения и создание схемы с последовательностью выполняемых операций и оформление по результатам отчета в репозитории с использованием разметки Markdown. | 4  5  5 |
| 4 | 1. Изучив конкретную систему управления IT-проектами корпоративного обучения, использовав одну из стратегий ветвления (branching strategies) на основе сервиса GitHub реализовать добавление функции в существующем программном IT-проекте веб-ориентированной компоненте образовательной среды, предварительно создать запрос на добавление функционала (issue), спланировать временные затраты. Оформление отчета по результатам работы и презентации или одностраничного сайта с основными результатами. Публичное выступление. | 16 |

Вариативная самостоятельная работа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Содержание самостоятельной работы обучающихся | Количество часов |
| 1 | 1. Анализ современных инструментов для быстрого прототипирования интерфейсов ИТ-продуктов. Создание презентации по наиболее эффективному инструменту из проанализированных решений. Публичное выступление.  2. Анализ современных CSS-фреймворков для быстрого прототипирования интерфейсов ИТ-продуктов. Создание презентации о наиболее эффективному фреймворку/технологии из проанализированных решений. Публичное выступление. | 8  0 |
| 2 | 1. Создание прототипа технического задания ИТ-продукта. По результатам создать отчет в репозитории GitHub, оформить его с использованием разметки Markdown.  2. Создание первоначального макета компоненты образовательной среды корпоративного обучения с использованием сервиса визуального проектирования и публичное его представление. | 8  0 |
| 3 | 1. Анализ функциональности инструмента профессионального решения образовательных задач и создание схемы с описанием операций, основных действующих лиц, которые эти операции могут выполнять. Предварительная оценка состава команды для разработки аналогичного инструмента, их ролей, сроков, задач для реализации.  2. Написание фрагмента технического задания по созданию отдельного модуля образовательной среды и создание отчета-репозитория о проделанной работе в GitHub, оформление с использованием разметки Markdown. | 8  0 |
| 4 | 1. Используя стратегию ветвления "стабильная ветвь" и функционал сервиса GitHub реализовать слияние двух "веток" разработки (главной ветки - протестированный и отлаженный функционал и "ветки" новой функции/исправленной ошибки) при создании отдельного модуля образовательной среды.  2. Анализ одной методологии разработки программных ИТ-продуктов для корпоративного обучения и создание презентации с её кратким описанием. Публичное представление. | 8  0 |