**Хачатрян Кристине Артуровна, КЭО 2 курс**

Самостоятельная работа. Дисциплина «Управление IT-проектами для корпоративного обучения».

**Задание 2. Инвариантная самостоятельная работа.**

**ИСР 4. 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.**

**1. EduScrum** – это адаптация методологии Scrum для образования

**2. Методика eduScrum** — это система организации обучения, которая помогает вовлечь учеников в образовательный процесс и развивать навыки будущего. Она была разработана на основе методологии управления командными проектами Scrum. Эта методология позволяет создавать технологические продукты за небольшой промежуток времени.

**3. Подход eduScrum** — это пример Scrum-технологии, которую специально разработали, чтобы применять в образовании.

**4. «Скрам» (Daily Scrum Meeting)** — пятнадцатиминутное совещание, цель которого — достичь понимания того, что произошло со времени предыдущего совещания, скорректировать рабочий план к реалиям сегодняшнего дня и обозначить пути решения существующих проблем. Его проводит Scrum-мастер.

**5. Scrum-мастер** — специалист, который помогает команде разрабатывать продукт с помощью гибких подходов Scrum, Kanban.

**6. Scrum** - **это** один из методов разработки проектов, основанный на командном решении задач и позволяющий в короткие сроки создавать продукты с максимально возможной для клиентов ценностью.

**7. Scrum-команда** — это несколько человек, которые работают на один результат и как единое целое. Каждый стремится к общей цели. Группа, состоящая из пяти–девяти самостоятельных, инициативных программистов.

**8. Спринт** – это часть учебного материала, позволяющая достичь определенных результатов за ограниченный промежуток времени.

**9. Скрам-карта** – это упорядоченный (и полный) список целей обучения и подходов к работе, учебных материалов.

**10. Скрам-доска** – это единственный визуальный атрибут методологий. Инструмент, который позволяет следить за актуальными задачами

**11. Итеративный подход** - это последовательность нарастающих шагов или итераций.

**12. Интеграция** (от лат. integratio — «соединение») — это процесс объединения частей в целое.

**13. Владелец продукта (Product owner)** - человек, ответственный пиритизацию требований и часто за их создание, т.к. программа разрабатывается не для

единого заказчика, а доступ к ней будет осуществляться при помощи системы

подписок, то формируется список требований согласно рынку отрасли(исследованию), для которого разрабатывается приложение.

**14. Журнал спринта (Sprint Backlog)** - содержит истории пользователей, которые команда отобрала для реализации в следующем спринте.

**15. Время между итерациями** — это время принятия основополагающих решений, влияющих на ход всего проекта. Во время итерации никакие изменения извне не могут быть сделаны.

**16. Длина итерации** — это величина экспериментальная.

**17. Бэклог** **продукта** — упорядоченный, «плоский» (без иерархии) список элементов планирования проекта (продукта). В качестве элементов планирования могут выступать: функциональные элементы (функции) продукта, требования, задачи, которые нужно выполнить, иные характеристики продукта и т. д. Как правило, эти элементы представлены в форме пользовательских историй (user stories), которые располагаются в порядке приоритета, его определяет владелец продукта.

**18. Бэклог (Product Backlog)** — нераспределенный список всех задач.

**19. «Обзор спринта»** - это одно из 5 Мероприятий Скрама, которое проводится в конце Спринта, перед Ретроспективой. В нем принимает участие вся Скрам-команда и лица, заинтересованные в продукте.

**20. Техническое задание** –документ или несколько документов, определяющих цель, структуру, свойства и методы какого-либо проекта, и исключающие двусмысленное толкование различными исполнителями.

**21. Система контроля версий** — это система, которая регистрирует все изменения в файлах. В централизованных системах контроля версий (CVS, Subversion, Perforce) есть центральный сервер, на котором хранятся все данные, и ряд клиентов, получающих из него копии файлов. В таких системах всегда понятно, кто чем занимается в проекте, и их проще администрировать.

**22. Digital** — это в первую очередь маркетинг, использующий цифровые технологии для привлечения потенциальных клиентов и удержания их в качестве потребителей.

**23. Мобильный разработчик** — это программист, который пишет приложения для мобильных устройств.

**24. Трекер** - системы отслеживания задач сопровождения объектов.

**25. CASE-средство** – любое программное средство, автоматизирующее. совокупность процессов жизненного цикла программного обеспечения и обладающее следующими особенностями: наличием мощных графических средств для описания и документирования информационных систем, обеспечивающим удобный.

**26. Agile** (В узком понимании) – это собирательное слово для большого количества «гибких» подходов, которые применяются при создании и разработке продуктов программного обеспечения. В более широком, Agile – определенный склад мышления и особенности, которыми характеризуются все эти подходы. И если обращаться к более широкому подходу, то можно прийти к идее, что Agile можно реализовать не только в IT-сфере.

**27. Покер планирования (Scrum poker)** — техника оценки, основанная на достижении договорённости, главным образом используемая для оценки сложности предстоящей работы или относительного объёма решаемых задач при разработке программного обеспечения.

**28. SmartGit** — удобный визуальный клиент для управления разными версиями Git репозиториев. SmartGit — пожалуй, лучшая программа для разработки открытого кода и программного обеспечения. Она отлично подойдет пользователям, которых не устраивает стандартная оболочка Git — в отличие от нее в SmartGit понятный и удобный интерфейс, на изучение которого потребуется минимум времени.

**29. Git** - это консольная утилита, для отслеживания и ведения истории изменения файлов, в вашем проекте.

**30.Trello** — это пачки карточек. Каждая пачка показывает состояние любого

проекта.

**31.Дейли (Daily)** — ежедневные встречи для планирования и координации

**32. Методология разработки** — это набор методов по управлению разработкой. Т.е. те правила, техники и принципы, которые позволяют делать разработку максимально эффективной.

**33. Управление проектом** – это методология организации, планирования, руководства и координации людских и материальных ресурсов на протяжении жизненного цикла проекта путём применения современных методов и техники управления для достижения определённых в проекте результатов по составу и объёму работ, стоимости, времени и качеству.

**34. IT-ПРОЕКТ** (в узком понимании) - это запланированные и задокументированные работы (=Проект), связанные с оценкой, выбором, модернизацией, адаптацией, кастомизацией, настройкой, внедрением, тестированием, описанием, интеграцией Информационных систем в определённой бизнес-области (в данном случае - в банковской деятельности).

**35. Веб-разработка** — процесс создания веб-сайта или веб-приложения. Основными этапами процесса являются веб-дизайн, вёрстка страниц, программирование на стороне клиента и сервера, а также конфигурирование веб-сервера.

**36.** [**CodePen**](https://codepen.io/) — популярный онлайн-редактор для веб-разработчиков с мгновенным отображением результата.

**37. HTML** — язык гипертекстовой разметки, на котором пишется «скелет» сайта. Если провести аналогию с домом, то это каркас. Грубо говоря, вы строите разметку, на которую после будет ложиться оформление.

**38. CSS** — каскадные таблицы стилей или то самое оформление.

**39. JavaScript** — язык программирования, который обеспечивает функциональность. Вы можете взаимодействовать с вещами в вашем доме — включать и выключать свет, бытовую технику, воду и многое другое. Вы точно так же можете взаимодействовать с сайтом, нажимая кнопки, наводя курсор на изображения и заполняя формы. JavaScript обрабатывает все эти взаимодействия, и, как язык сценариев, он может предоставлять правила и логику для определения того, что должно произойти дальше.

**40. Opera Show** — первый формат для создания презентаций прямо в браузере.

**41.** [**S5**](http://bit.ly/S5-home) — кросс-браузерное развитие идей Opera Show от Эрика Мейера, пример презентации. [«S5»](http://bit.ly/S5-intro) потому, что в полном названии целых пять букв S: Simple Standards-Based Slide Show System.  
  
**42.** [**CSSS**](http://bit.ly/lea-CSSS)— Аббревиатура CSS расшифровывается как Cascading Style Sheets, что в переводе означает «каскадные таблицы стилей». Это язык разметки, используемый для визуального оформления веб-сайтов

**43. Reveal.js**- это фреймворк HTML с открытым исходным кодом. Это инструмент, который позволяет любому пользователю с веб-браузером создавать полнофункциональные и красивые презентации бесплатно.

**44. Prezi**— инструмент для создания интерактивной презентации в режиме онлайн, с большим количеством возможностей для визуализации презентаций, посредством использования видеоматериалов, графики и др.

**45. Шаблон для Google I/O** — это корпоративный движок для презентаций от Google, с тщательно проработанными стилями, отдельным окном для заметок докладчика. Он прекрасно подходит для технических докладов.

**46. Web Standards**– это сообщество веб-разработчиков, использующих открытые стандарты: HTML, CSS, SVG, JavaScript и другие.