

# Отчёт по дисциплине «Управление IT-проектами для корпоративного обучения»

Преподаватель к.п.н., доцент кафедры ИТиЭО

Атаян А.М.

Выполнила студентка 2 курса КЭО

Мельникова Т. В.

# Цель работы

Программа имеет своей целью развитие профессиональной компетентности магистров в области проектирования и менеджмента электронного обучения для разновозрастных групп, подготовку магистров к реализации образовательного процесса в электронной образовательной среде с использованием технологий электронного обучения.

# ИСП 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.

[https://github.com/tannia6849/master\\_it\\_project/blob/main/README.md](https://github.com/tannia6849/master_it_project/blob/main/README.md)

# ИСП 1.2

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.

[https://github.com/tannia6849/master\\_it\\_project/blob/main/ИСП\\_1.2.pdf](https://github.com/tannia6849/master_it_project/blob/main/ИСП_1.2.pdf)

# ВСП 1.1

Анализ современных инструментов для быстрого прототипирования интерфейсов ИТ-продуктов. Создание презентации по наиболее эффективному инструменту из проанализированных решений. Публичное выступление.

Презентация:

[https://github.com/tannia6849/master\\_it\\_project/blob/main/Prott.pdf](https://github.com/tannia6849/master_it_project/blob/main/Prott.pdf)

Анализ:

[https://github.com/tannia6849/master\\_it\\_project/blob/main/BC  
P\\_1.1.pdf](https://github.com/tannia6849/master_it_project/blob/main/BC_P_1.1.pdf)

# ИСП 2.1

Создание дизайн-макета IT-продукта для компонента образовательной среды (или электронного образовательного ресурса) или собственного продукта, согласованного с преподавателем.

[https://github.com/tannia6849/master\\_it\\_project/blob/main/ИСП\\_2.1.pdf](https://github.com/tannia6849/master_it_project/blob/main/ИСП_2.1.pdf)

# ИСП 2.2

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

<https://tannia6849.github.io/shower1/index.html>

# BCP 2.1

Создание прототипа технического задания ИТ-продукта. По результатам создать отчет в репозитории GitHub, оформить его с использованием разметки Markdown.

[https://github.com/tannia6849/master\\_it\\_project/blob/main/BCP\\_2.1.pdf](https://github.com/tannia6849/master_it_project/blob/main/BCP_2.1.pdf)



# ИСП 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.

[https://github.com/tannia6849/master\\_it\\_project/blob/main/ИСП\\_3.1.pdf](https://github.com/tannia6849/master_it_project/blob/main/ИСП_3.1.pdf)

# ИСП 3.2

Проведение юзабилити-тестирования с использованием шкалы "System Usability Scale" образовательного IT-продукта. Написание отчета по результатам тестирования в GitHub, оформление с использованием разметки markdown.

[https://github.com/tannia6849/master\\_it\\_project/blob/main/ИСП\\_3.1.pdf](https://github.com/tannia6849/master_it_project/blob/main/ИСП_3.1.pdf)

# ИСП 3.3

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.

[https://github.com/tannia6849/master\\_it\\_project/blob/main/ИСП\\_3.1.pdf](https://github.com/tannia6849/master_it_project/blob/main/ИСП_3.1.pdf)

# ВСП 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.

[https://github.com/tannia6849/master\\_it\\_project/blob/main/%D0%92%D0%A1%D0%A0\\_3.1.pdf](https://github.com/tannia6849/master_it_project/blob/main/%D0%92%D0%A1%D0%A0_3.1.pdf)

# ИСП 4.1

Изучив конкретную систему управления IT-проектами корпоративного обучения, используя 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.

# ВСП 4.2

Анализ одной методологии разработки программных ИТ-продуктов для корпоративного обучения и создание презентации с её кратким описанием. Публичное представление.

# Итоги

Были изучены основные процессы управления проектами разработки ПО при решении, этапы жизненного цикла ПО, формирующего образовательную среду, понятия методологии управления проектами SCRUM при её использовании в образовании. Были рассмотрены сервисы git, figma, miro и тд для решения профессиональных задач. Были сформированы прототипы ТЗ, обучающего ресурса