

УПРАВЛЕНИЕ ИТ-ПРОЕКТАМИ

(наименование дисциплины)

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Направление подготовки 09.03.01 – Информатика и вычислительная техника
09.03.04 – Программная инженерия

Направленность (профиль) Автоматизированные системы обработки информации и управления;
Разработка программно-информационных систем

Квалификация Бакалавр

	Форма обучения
	Очная
Курс	4
Семестр	8
Лекции, часы	10
Лабораторные занятия, часы	32
Зачет, семестр	8
Контактная работа по учебным занятиям, часы	42
Самостоятельная работа, часы	66
Всего часов / зачетных единиц	108/3

1 Цель учебной дисциплины – получение теоретических знаний о принципах, методах и средствах управления ИТ-проектами, а также приобретение практических навыков применения современных методов расчета трудоемкости и длительности ИТ-проекта, формирования проектных команд и распределения исполнителей на задачи, оценки эффективности управления ИТ-проектами.

2. Планируемые результаты изучения дисциплины – знать: - принципы управления ИТ-проектом как организационно-технической системой; методики оценки трудоемкости и длительности ИТ-проектов; методы, модели и технологии управления ИТ-проектами; уметь: - решать задачи, связанные с формированием проектных команд и распределением исполнителей ИТ-проекта на задачи; владеть: - навыками использования современных программных средств, использующихся в процессе управления ИТ-проектами.

3. Требования к освоению учебной дисциплины - формирование следующих компетенций:
для специальности 09.03.01

– ПК-1 способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы;

– ПК-7 способен управлять проектами в области ИТ на основе полученных планов проектов в условиях, когда проект не выходит за пределы утвержденных параметров.

для специальности 09.03.04

– ПК-1 владение классическими концепциями и моделями менеджмента в управлении проектами;

– ПК-7 способность оценивать временную и емкостную сложность программного обеспечения.

4. Образовательные технологии - Мультимедиа, С использованием ЭВМ