

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Филологический факультет

УТВЕРЖДАЮ:
Декан филологического факультета
И.В. Тубалова
« 3 » 11 2023 г.



Оценочные материалы по дисциплине

Гибкие методологии управления

по направлению подготовки

42.04.03 Издательское дело

Направленность (профиль) подготовки :
Управление контентом и медиапроектами

Форма обучения
Очная

Квалификация
Магистр

Год приема
2023

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОПОП

И.А. Айзикова

Председатель УМК

Ю.А. Тихомирова

Томск – 2023

1. Компетенции и индикаторы их достижения, проверяемые данными оценочными материалами

- УК-1 – Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.
- УК-2 – Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.
- ПК-4 – Способен к организации и контролю подготовки и выпуска печатных изданий.
- ПК-6 – Способен к организации и контролю подготовки электронных изданий к выпуску.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИУК-1.3. Предлагает и обосновывает стратегию действий с учетом ограничений, рисков и возможных последствий.

ИУК-2.2. Разрабатывает программу действий по решению задач проекта с учетом имеющихся ресурсов и ограничений.

ИУК-2.3. Обеспечивает выполнение проекта в соответствии с установленными целями, сроками и затратами.

ИПК-4.1. Понимает структуру и задачи редакции, процесс допечатной подготовки издания, заказа печати и приема тиража, порядок разработки документации, сопровождающей редакционные и производственные процессы.

ИПК-4.2. Составляет производственную документацию, формулирует и разъясняет участникам проекта (дизайнерам, верстальщикам, корректорам и др.) задания, пользуясь профессиональной терминологией; оценивает качество выполненной работы по всем этапам допечатной подготовки издания, а также полиграфического исполнения печатной продукции.

ИПК-4.3. Понимает особенности приема авторских оригиналов, редактуры, корректуры, верстки, готового макета, сигнального экземпляра, готового тиража; передачи текстов участникам проекта и сдачи подписанного оригинал-макета в печать; контроля качества выполнения всех видов работ по созданию печатных изданий.

ИПК-6.1. Понимает технологию подготовки и производства электронных изданий, стандарты, технические условия, нормативные документы в области электронного издания.

ИПК-6.2. Использует в работе современные технические средства коммуникации, профессиональную терминологию, формулирует задания специалистам, участвующим в подготовке электронного издания (разработчики контента, редакторы, программисты, дизайнеры и др.).

ИПК-6.3. Оценивает контент электронного издания, контролирует его подготовку, а также качества выполнения заданий по художественно-техническому оформлению и публикации материалов.

2. Оценочные материалы текущего контроля и критерии оценивания

Элементы текущего контроля:

- дискуссии на вебинарах;
- тестирование;
- домашние практические задания.

Примерные темы дискуссий на вебинарах

Отличие традиционных подходов к управлению от гибких (ИУК-1.3)

Командная работа в философии Agile (ИУК-2.2)

Пути развития Канбан-метода в организации (ИПК-6.2).

Примерные тестовые задания (ИПК-6.2, 6.3)

Задание 1. Закончите предложения

Главные тезисы Agile Manifesto:

Люди и их взаимодействие важнее...

Готовый продукт важнее...

Сотрудничество с заказчиком важнее...

Реакция на изменения важнее...

Ключ:

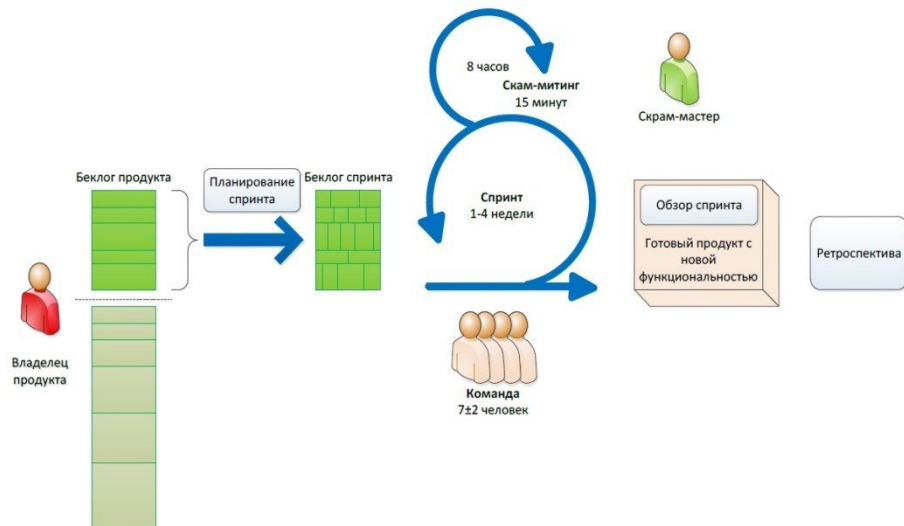
процессов и инструментов;

документации по нему;

жестких контрактных ограничений;

следования плану.

Задание 2. Все ли элементы отражены на расположенной ниже общей схеме Scrum (ИУК-2.3).



Ключ: все.

Критерии оценивания: Результаты одного тестирования оцениваются 5 баллами (всего их 4):

5 баллов: студент дал 100 % правильных ответов.

4 балла: студент дал 80 % правильных ответов.

3 балла: студент дал 60 % правильных ответов.

2 балла: студент дал 50 % правильных ответов.

1 балл: студент дал 40 % правильных ответов.

0 баллов: студент дал менее 40 % правильных ответов.

Примерные домашние задания по темам 3, 2.

Задание 1. Напишите эссе на тему «Обязанности скрам-мастера» (600–1000 печ.знаков с пробелами).

Ключ: студент должен отразить в эссе, выдержав заданный объем эссе в печ.знаках, следующие тезисы –

Скрам-мастер должен ежедневно следить за тем, чтобы скрам-митинг начинался и заканчивался вовремя. Рекомендуется выделять определенное время каждому участнику, чтобы общая протяженность скрам-митинга не превышала заранее оговоренного времени (например, 15 минут).

Скрам-мастер в начале спринта помогает команде проводить планирование спринта и запуск спринта. В конце спринта скрам-мастер организует демонстрацию результатов спринта при участии всех заинтересованных лиц и проводит ретроспективу при участии всех членов проектной команды.

Также в обязанности скрам-мастера входит мониторинг социальных аспектов команды и поддержание командного духа.

Задание 2. Опишите, что собой представляет история пользователя (приведите 2–3 примера по ходу описания).

Ключ: студент должен отразить в ответе следующие тезисы:

Отдельная история пользователя представляет собой:

- Уникальный числовой идентификатор истории – обычно совпадает с идентификатором истории пользователя из трекера, которым пользуется команда. Этот идентификатор позволяет точно сказать, о какой истории пользователя в данный момент идет речь.
- Название истории пользователя – короткое (примерно до 10 слов) описание функционала с точки зрения пользователя, сформулированное в виде тройки «Роль», «Действие», «Цель». Например: «Пользователь вводит логин и пароль для того, чтобы авторизоваться на сайте издательства».
- Важность – уникальный числовой приоритет истории пользователя, чем она выше, тем раньше данную историю необходимо сделать.
- Оценка – числовая относительная оценка истории пользователя по специальной шкале. Указанные поля удобно размещать на стикере, который прикрепляется на доску. Например, историю пользователя для авторизации на сайте издательства с оценкой в 10 сторипоинтов, важностью 200 и номером в трекере 1543, можно представить на стикере так:

	1543
	Неавторизованный посетитель
	вводит логин и пароль,
	чтобы авторизоваться на сайте издательства
200	10

Эти четыре поля являются обязательными.

Критерии оценивания: Результаты выполнения одного домашнего задания оцениваются 3 баллами (всего их 10):

3 балла: студент дал 100 % правильного ответа.

- 2 балла: студент дал 50 % от правильного ответа.
1 балл: студент дал 40 % от правильного ответа.
0 баллов: студент дал менее 40 % от правильного ответа.

3. Оценочные материалы итогового контроля (промежуточной аттестации) и критерии оценивания

Промежуточная аттестация осуществляется в форме итогового тестирования. Итоговое тестирование проводится в дистанционном асинхронном режиме. Тест состоит из 30 тестовых вопросов по материалам курса, которые оцениваются в соответствии с ключом (каждый верный ответ — 1 балл). Время на прохождение теста – 90 минут.

Примеры тестовых вопросов:
Удалите из перечней ненужное:

Принцип Agile 2 – «Поставляй решение в срок» требует от членов команды:

- Умения распределять время
- Концентрации на бизнес-приоритетах;
- Соблюдения крайних сроков (deadlines);
- Понимания реальных приоритетов бизнеса

Ключ: 4

Принцип Agile 2 – «Поставляй решение в срок» поддерживается:

- Стремлением завоевать доверие, репутацию надежного поставщика.
- Распределением бизнес-ролей;
- Ранним и непрерывным тестированием;
- Ключевыми техниками «приоритетизация MoSCoW» и «тайм-боксинг».

Ключ: 2,3

Что из перечисленного верно:

Менеджер проекта отвечает за:

1. Поставку решений;
2. Роль посредника между командой и руководством организации и проекта. Ориентирует и мотивирует команду;
3. Контроль прогресса проекта относительно согласованных планов;
4. Обеспечение ясного и своевременного общения бизнес и технических специалистов проекта;
5. Управление рисками и проблемными вопросами, при необходимости поднимая их на уровень высших ролей;
6. Управление конфигурацией проекта;
7. Разрешение проблемных вопросов внутри команды.

Ключ: 1, 2, 3, 5, 6, 7

Бэклог продукта включает четыре обязательные колонки:

Функции

Ошибки

Технический долг

... – назовите четвертую

Ключ: исследования (или: предварительное изучение информации для лучшего понимания функций продукта).

Закончите предложения, вставьте пропущенное:

Главные задачи, которые решает CJM:

1. Узнать, какие стадии проходит клиент на пути к покупке (напр., по CJM посетителя торгового центра можно проследить его путь от... до...).
2. Увидеть барьеры и понять, как их преодолеть (напр., клиент обращается в отдел продаж, чтобы узнать цену, а...).
3. Выявить слабые места и устранить их (напр., клиент приходит в магазин за книгой. Ему сложно выбрать, он обращается к консультанту. Если консультант плохо знает ассортимент изданий, их достоинства и недостатки, клиент, скорее всего,...
4. Оценить качество сервиса и ускорить процессы (напр., можно понять, какие отделы организации отвечают за разные этапы и точки контакта с пользователем, где стоит...).
5. Запустить новый продукт или сервис (поскольку реального клиентского опыта нет, нужно пройти весь путь...).
6. Увидеть точки взаимодействия потребителя с компанией (часто при выборе товара или услуги потребитель взаимодействует с... . Во время покупки взаимодействует с... . После покупки...).
7. Разработать стратегию коммуникации (можно выстроить план коммуникации для..., подробно описать..., чтобы успешно продвигать свой товар или услугу).

Ключ:

1. от решения пойти за покупками до подписки на аккаунт ТЦ в соцсетях, чтобы не пропустить акции.
2. коммерческое предложение им высылают через длительный срок
3. уйдёт в другой магазин, или самостоятельно изучит характеристики продукта в интернете и купит онлайн.
4. изменить процесс или добавить новый, чтобы улучшить взаимодействие.
5. вместо клиента самостоятельно и составить подробный сценарий действий.
6. разными рекламными сообщениями, с окружающими, изучает информацию на сайтах и сравнивает с другими предложениями.; менеджером; пользуется приложением, задаёт вопросы службе поддержки, подписывается на рассылку или читает блог..
7. каждого этапа пути; каналы взаимодействия и рекламные инструменты

Итоговый экзамен оценивается оценками “отлично”, “хорошо”, “удовлетворительно”, “неудовлетворительно”

Результат “отлично” выставляется в случае, если рейтинговый балл более 80.

Результат “хорошо” выставляется в случае, если рейтинговый балл от 60 до 79.

Результат “удовлетворительно” выставляется в случае, если рейтинговый балл от 40 до 59.

Результат “неудовлетворительно” выставляется в случае, если рейтинговый балл менее 40.

4. Оценочные материалы для проверки остаточных знаний (сформированности компетенций)

ИУК 1.3

Как измеряется «скорость» разработки в Agile проектах:

- а) Скорость разработки можно измерять ежедневно
- б) Скорость разработки итерации – это число баллов тех историй, которые выполнены во время итерации
- в) Скорость разработки можно измерить только за период всей итерации

Ключ: б

Agile-управление проектами подразумевает

- Дробление одной большой задачи на множество маленьких частей, над которыми команды в большинстве случаев могут работать параллельно
- Объединение множества маленьких задач в одну большую

Ключ: а

ИУК 2.2

Какой принцип характерен для Agile метода

- а) Доверять решения команде
- б) Строить множество решений, каждое из которых покрывает некоторую потребность пользователя
- в) Принимать решения как можно раньше

Ключ: а

Дайте определение итеративному подходу в проектной деятельности

Ключ:

Итеративный подход в проектной деятельности – это выполнение работ параллельно с непрерывным анализом полученных результатов и корректировкой предыдущих этапов работы. Проект при этом подходе в каждой фазе развития проходит повторяющийся цикл PDCA: *Планирование — Реализация — Проверка — Корректировка (plan-do-check-act cycle)*.

ИУК 2.3

Ответьте на вопросы

Сколько длится спринт?

Ключ: Продолжительность спринта может быть разной, но обычно он длится четыре недели или 30 дней.

Какова цель ретроспективы?

Ключ: Ретроспектива помогает команде проанализировать спринт, чтобы увидеть, чему каждый научился.

ИПК-4.1, 4.2

В чем разница между Agile и Scrum?

Ключ: И Agile, и Scrum – это относительно гибкие методы управления проектами, которые помогают командам выпускать продукт или услугу поэтапно. Они оба предполагают обратную связь с клиентом для создания более удовлетворительного продукта. Одно из главных отличий заключается в том, что Scrum фокусируется на разделении проекта на управляемые и последовательные периоды спринта. Scrum также является командно-ориентированной структурой, в то время как в Agile есть менеджер проекта, который руководит командой.

Канбан – это метод управления, который обеспечивает...

- a) Краткосрочное планирование
- b) Среднесрочное планирование
- c) Долгосрочное планирование

Ключ: a

Такой недостаток системы как рекламация относится к...

- a) Высоким штрафам для поставщиков
- b) Высокие затраты на транспорт
- c) Высокая зависимость от соблюдения качества поставляемых материалов

Ключ: c

ИПК-4.3

Системой канбан можно управлять с помощью... – что из перечисленного ниже не требуется для канбана:

Программы

Карточек

Мест расположения

Контейнеров

Ключ: программы

ИПК-6.1

Канбан – это метод управления производством без запасов

Верно

Неверно

Ключ: неверно

Канбан рекомендуется использовать для производства продуктов, потребление которых сильно меняется с течением времени

Верно

Неверно

Ключ: неверно.

ИПК-6.2

Краеугольным камнем Scrum являются три основных артефакта:

Ключ: бэклог продукта, бэклог спринта и инкремент.

ИПК-4.3, ИПК-6.3

Сформулируйте вывод в описаниях исследований по модели HADI:

1. Контекстная реклама электронного издания. Гипотеза: если платить не за клики по объявлениям в контекстной рекламе, а за лиды, стоимость конверсии снизится.

Действие: изменить стратегию рекламы с платы за клики по объявлениям на плату за конверсии.

Сбор данных: лиды с рекламы оказались слишком дорогими.

Вывод:

2. Реклама печатного издания. Гипотеза: если в рекламном объявлении написать, что при покупке печатного издания покупатель получит мерч, количество переходов на сайт вырастет.

Действие: добавить в объявление информацию о мерче при покупке печатного издания.

Сбор данных: кликабельность объявления выросла с 4 до 9%.

Вывод:

Ключ:

1. гипотеза неверна. Нужно вернуть схему с платой за клики по объявлениям.
2. гипотеза верна. Нужно добавить информацию о мерче.

Информация о разработчиках

Вязанкин М.В., преподаватель-эксперт, аккредитованный Kanban-тренер от международной компании Kanban University, Основатель консалтинговой компании AgileVerse.