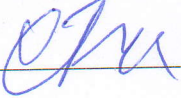


122	Комп'ютерні науки. Управління проектами	Сторінка 1
-----	---	------------

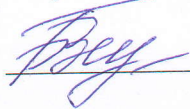
«Затверджую»

Завідувач кафедри управління проектами

 /д.т.н., проф. Сергій БУШУЄВ/

« 30 » червня 2023 р.

Розробник силабусу

 / к.т.н., доц. Вікторія БУШУЄВА/



СИЛАБУС

КРЕАТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ПРОЄКТІВ START-UP

назва освітньої компоненти (дисципліни)

1) Шифр за ОП: ВК				
2) Навчальний рік: 2023/2024				
3) Освітній рівень: другий рівень вищої освіти (магістр)				
4) Форма навчання: денна/заочна				
5) Галузь знань: 12 «Інформаційні технології»				
6) Спеціальність, назва освітньої програми: 122 «Комп'ютерні науки». ОП «Управління проектами»				
8) Статус освітньої компоненти: вибіркова				
9) Семестр: 2				
11) Контактні дані викладача: к.т.н., доц. Бушуєва В.Б., bushueva.vb@knuba.edu.ua, (044) 245-48-57				
12) Мова викладання: українська				
13) Пререквізити: Управління ІТ проектами. Гнучкі методології				
14) Мета курсу: є закріплення отриманих студентами знань з управління проектами та оволодіння ними практики застосування технологій в управлінні проектами Start-Up (стартап) та оцінки їх результатів, орієнтуючись на кращу закордонну практику управління проектами та особливості роботи з проектами Start-Up в межах України..				
15) Результати навчання:				
№	Результати навчання	Метод перевірки навчального ефекту	Форма проведення занять	Посилання на компетентності
1	РН1. Мати спеціалізовані концептуальні знання, що включають сучасні наукові здобутки у сфері комп'ютерних наук і є основою для оригінального мислення та проведення досліджень, критичне осмислення проблем у сфері комп'ютерних наук та на межі галузей знань.	Обговорення під час занять	Лекція, практичні заняття	ІК ЗК02 ЗК07
2	РН17. Виявляти та усувати проблемні ситуації в процесі експлуатації програмного забезпечення, формулювати завдання для його модифікації або реінжинірингу.	Обговорення під час занять	Лекція, практичні заняття	ІК СК08 СК11

122	Комп'ютерні науки. Управління проектами	Сторінка 2
-----	--	------------

2	РН22. Аналізувати потреби організації у цифрових змінах та пропонувати їх вирішення на основі інноваційних проєктів.	Обговорення під час занять	Лекція, практичні заняття	ІК СК12
---	---	----------------------------	---------------------------	---------

16) Структура курсу:					
Денна форма					
Лекції, год	Практичне заняття, год	Лабораторні заняття, год	Курсовий проєкт/ курсова робота РГР/Контрольна робота	Самостійні робота здобувача, год	Форма підсумкового контролю
16	16	-	Контрольна робота	58	Залік
Сума годин:					
Загальна кількість (кредитів ECTS)				90 (3,0)	
Кількість годин (кредитів ECTS) аудиторного навантаження:				32 (1,07)	
Заочна форма					
Лекції, год	Практичне заняття, год	Лабораторні заняття, год	Курсовий проєкт/ курсова робота РГР/Контрольна робота	Самостійні робота здобувача, год	Форма підсумкового контролю
2	12	-	Контрольна робота	76	Залік
Сума годин:					
Загальна кількість (кредитів ECTS)				90 (3,0)	
Кількість годин (кредитів ECTS) аудиторного навантаження:				14 (0,46)	
17) Зміст курсу: (окремо для кожної форми занять – Л/Пр/Лаб/ КР/СРС)					
Лекції:					
Модуль 1.					
Старт-ап, характеристики та особливості.					
Змістовний модуль 1.1.					
Поняття стартапів.					
<u>Тема 01. Характеристика та особливості стартапу.</u>					
Поняття Start-Up проєкту, його відмінність від класичного проєкту. Платформи, що розміщують стартапи.					
<u>Тема 02. Методи генерації ідей. Аналіз та лінійні техніки генерації ідей.</u>					
Техніки, що надають можливості навчитись знаходити джерела ідей, фокусувати свою увагу на креативному мисленні та генеруванні нових ідей, як в професійному, так і в індивідуальному вимірах. Визначення сутності завдання за допомогою питань. Техніки розтягування та стиснення завдання, що дозволяють визначити головну мету та певні припущення, що ведуть до переосмислення завдання. Проведення аналізу переваг та недоліків ідей в групі на основі бальної оцінки. Техніка «перетягування канату» для проведення аналізу позитивних та негативних сторін проблеми в проєкті.					
<u>Тема 03. Методи генерації ідей. Техніки мозкового штурму.</u>					

Застосування технік брейнрайтингу та записників для генерації нових ідей в групі прийняття рішень. Техніка групового прийняття рішень з випадковим групуванням людей для генерації ідей щодо визначеної ситуації в проекті, портфелі або програмі. За допомогою техніки послідовної інтеграції ідей вироблення рішення (ідей) щодо визначеної ситуації в проекті та проведення аналізу такого рішення в групі. Випробування навичок щодо участі у ринку ідей на відкритих (загальних) зборах щодо вирішення проблеми в проекті.

Тема 04. Методи генерації ідей. Морфологічний та графічний аналіз ідей.

Розробка асоціативних карт (mind maps) визначених ситуацій в проекті, що використовують для складання, так званих, схем думок, щоб побачити на схемі нові ідеї. Обговорення та аналіз ситуації в проекті шляхом постановки контрольного списку питань «Фенікс» та вироблення плану її вирішення. За допомогою морфологічного аналізу ситуації в проекті спроба виробити рішення певної проблеми. Визначення характеристик ситуації та варіювання ними. Застосування графічного способу генерування ідей щодо вирішення проблем у проекті методом «Квітки лотосу». Визначення та графічне зображення проблеми (мети, завдання тощо) в проекті, її причин та методів вирішення за допомогою діаграм Ісікави.

Змістовний модуль 1.2.

Розробка та оцінка стартапів.

Тема 05. Бізнес модель стартапу (полотно). Просування старт-апу.

Опис та характеристика бізнес моделі Start-Up проекту. Формалізація основних показників бізнес моделі. Методи та шляхи просування проектів Start-Up. Монетизація проектів Start-Up.

Тема 06. Методи оцінки стартапів. Залучення інвестицій в стартапи.

Основні методи кількісної та якісної оцінки проектів Start-Up. Краудфандинг інвестування в проекти Start-Up. Світові та національні платформи краудфандингу, особливості залучення коштів в проекти Start-Up.

Тема 07. Залучення та втримання клієнтів стартапу.

Методи залучення нових користувачів послуг та продуктів проектів Start-Up. Методи втримання користувачів послуг та продуктів проектів Start-Up.

Змістовний модуль 1.3.

Управління проектами та старт-апи.

Тема 08. Управління проектами та старт-апи.

Загальні відмінності між класичною проектною діяльністю та управлінням в Start-Up проектах. Методи розробки графіку виконання проекту Start-Up та його моніторингу.

Тема 09. Роль керівника проектів в старт-апах. Презентація стартапу.

Основні відмінності та характерні риси керівника проекту Start-Up. Взаємодія керівника проекту з командою та уявним користувачем на початкових етапах реалізації. Основні правила презентації стартапу.

Тема 10. Хмарні технології та класичні інструменти УП в стартапах.

Використання Scrum дошки в проектах Start-Up за допомогою хмарних технологій. Управління витратами та бюджетування в проектах Start-Up. Управління часом в проектах Start-Up. Реалізація моделі Start-Up проекту в MS Project.

Модуль 2.

Надання навичок щодо генерації ідей та перетворення їх у бізнес модель

Змістовний модуль 2.1.

Генерація ідей та стартап.

Практичне заняття 01. Техніки сприяння виробленню ідей. Аналіз ідей, техніки розтягнення та стиснення.

Техніки, що надають можливості навчитись знаходити джерела ідей, фокусувати свою увагу на креативному мисленні та генеруванні нових ідей, як в професійному, так і в індивідуальному вимірах. Визначення сутності ідей за допомогою питань. Техніки розтягування та стиснення ідей, що дозволяють визначити головну мету та певні припущення, що ведуть до переосмислення ідей.

Практичне заняття 02. Техніки мозкового штурму.

Застосування технік брейнрайтингу та записників для генерації нових ідей в групі прийняття рішень. Техніка групового прийняття рішень з випадковим групуванням людей для генерації ідей щодо визначеної ситуації в проекті, портфелі або програмі.

Практичне заняття 03. Змістовний аналіз ідей

Обговорення та аналіз ситуації в проєкті шляхом постановки контрольного списку питань «Фенікс» та вироблення плану її вирішення. За допомогою морфологічного аналізу ситуації в проєкті спроба виробити рішення певної проблеми. Визначення характеристик ситуації та варіювання ними..

Практичне заняття 04. Графічний аналіз ідей

Застосування графічного способу генерування ідей щодо вирішення проблем у проєкті методом «Квітки лотосу». Визначення та графічне зображення проблеми (мети, завдання тощо) в проєкті, її причин та методів вирішення за допомогою діаграм Ісікави..

Практичне заняття 05. Бізнес модель стартапу. Методи оцінки стартапів.

Опис та характеристика бізнес моделі Start-Up проєкту. Формалізація основних показників бізнес моделі. Методи та шляхи просування проєктів Start-Up. Кількісна та якісна оцінки проєкту Start-Up. Визначення методів монетизації проєктів стартап.

Практичне заняття 06. Моделі та методи структуризації та управління стартапом.

Розробка змісту проєкту стартап. Вибір методів моделювання та управління таким проєктом.

Змістовний модуль 2.2.

Розробка та управління стартапом.

Практичне заняття 07. Планування та реалізація стартапу у хмарному середовищі.

Формалізація моделі проєкту стартап за допомогою хмарних інформаційних технологій з метою колаборації та управління.

Практичне заняття 08. Планування та реалізація стартапу класичними інструментами управління проєктами.

Формалізація моделі проєкту стартап за допомогою класичних інформаційних технологій управління проєктами з метою колаборації та управління..

Лабораторні заняття: не передбачено НП

Курсовий проєкт/курсова робота/РГР/Контрольна робота:

Складається з таких розділів: вибір трьох технік генерації ідеї для стартапу; опис генерації ідеї за обраними техніками; розробка та формування бізнес полотна; якісна та кількісна оцінка стартапу; визначення шляхів монетизації стартапу; розробка плану реалізації та управління стартапом за обраним інструментом з інформаційних технологій; розробка презентації стартапу.

18) Основна література:

1. The Startup Owner's Manual. The Step-by-Step Guide for Building a Great Company. by Steve Blank and Bob Dorf. – 2012. 261 с.
2. Ворона - «Стартап на мільйон. Як українці заробляють статки на технологіях»
3. Колектив авторів - 20 українських стартапів: історії успіху – 2022, 208с.

19) Додаткові джерела:

1. Мікалович М. Стартап без бюджету. М. – 2012. 59 стор.
2. HERMES is a project management method for IT, services, products and business organisations / Сайт Швейцарської державної ради eGovernment Switzerland Programme Office // Режим доступу: <http://www.hermes.admin.ch/>.
3. Organizational Project Management Maturity Model (OPM3) [Електронний ресурс] / Сайт PMI. – Режим доступу: <https://www.pmi.org/pmbok-guide-standards/foundational/organizational-pm-maturity-model-opm3-third-edition>
4. <http://startup.ua/>
5. <http://startupukraine.com/>
6. <http://startup-rating.com/>

20) Система оцінювання навчальних досягнень (розподіл балів):

Поточне оцінювання			Підсумковий контроль (залік)	Сума
РН 1	РН 17	РН 22		
25	25	25	25	100

122	Комп'ютерні науки. Управління проєктами	Сторінка 5
-----	---	------------

21) Умови допуску до підсумкового контролю:

- відвідування лекцій;
- виконання практичних робіт;
- виконання командної роботи;
- дотримання умов академічної доброчесності.

22) Політика щодо академічної доброчесності: розуміння здобувачами вищої освіти етичного кодексу університету та норм академічної доброчесності (вимог щодо оригінальності текстів та допустимого відсотку співпадінь)

23) Посилання на сторінку електронного навчально-методичного комплексу дисципліни:

<https://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=878>