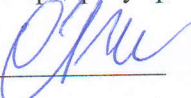


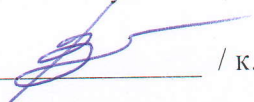
«Затверджую»

Завідувач кафедри управління проектами

  
/д.т.н., проф. Сергій БУШУЄВ/

« 30 » червня 2023 р.

Розробник силабуса

  
/к.т.н., доц. Олександр ВОЙТЕНКО/



## СИЛАБУС START-UP РОЗРОБКИ ТА ВПРОВАДЖЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

назва освітньої компоненти (дисципліни)

1) Шифр за ОП: ВК				
2) Навчальний рік: 2023/2024				
3) Освітній рівень: другий рівень вищої освіти (магістр)				
4) Форма здобуття освіти: 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. Войтенко О.С., voitenko.os@knuba.edu.ua, (044) 245-48-57				
12) Мова викладання: українська				
13) Передумови: знання з дисциплін управління проектами, Психологія, комунікації та лідерство в управлінні ІТ проектами, Управління інноваціями в ІТ-проектах та цифрова трансформація, Теорія і практика бізнес-планування, експертиза і аудит ІТ проектів				
14) Мета курсу: 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 світову практику управління проектами та особливості роботи з проектами Start-Up в межах України. Завдання – формування спеціальних знань, необхідних фахівцям з управління проектами для ефективної розробки, планування, реалізації і завершення проектів Start-Up.				
15) Результати навчання:				
№	Програмний результат навчання	Метод перевірки навчального ефекту	Форма проведення занять	Посилання на компетентності
1	РН2. Мати спеціалізовані уміння/навички розв'язання проблем комп'ютерних наук, необхідні для проведення досліджень та/або провадження інноваційної діяльності з метою розвитку нових знань та процедур.	Обговорення під час занять	Лекція, практичні заняття	ІК ЗК01 ЗК07 СК02
2	РН4. Управляти робочими процесами у сфері інформаційних технологій, які є складними, непередбачуваними та потребують нових стратегічних підходів.	Обговорення під час занять	Лекція, практичні заняття	ІК ЗК07 СК10

3	<b>РН6.</b> Розробляти концептуальну модель інформаційної або комп'ютерної системи.	Обговорення під час занять	Лекція, практичні заняття	ІК ЗК01 ЗК07 СК02
4	<b>РН10.</b> Проектувати архітектурні рішення інформаційних та комп'ютерних систем різного призначення.	Обговорення під час занять	Лекція, практичні заняття	ІК ЗК07 СК05
5	<b>РН15.</b> Виявляти потреби потенційних замовників щодо автоматизації обробки інформації.	Обговорення під час занять	Лекція, практичні заняття	ІК ЗК01 ЗК07

<b>16) Структура курсу:</b>					
Лекції, год	Практичне заняття, год	Лабораторні заняття, год	Курсовий проект/ курсова робота РГР/Контрольна робота	Самостійні роботи здобувача, год	Форма підсумкового контролю
16	16	-	Контрольна робота	58	Залік
<b>Сума годин:</b>					
<b>Загальна кількість (кредитів ECTS)</b>				90 (3,0)	
<b>Кількість годин (кредитів ECTS) аудиторного навантаження:</b>				32 (1,07)	
<b>17) Зміст курсу: (окремо для кожної форми занять – Л/Пр/Лаб/ КР/СРС)</b>					
<b>Лекції:</b>					
<b><u>Змістовий модуль 1. Поняття стартапів.</u></b>					
<b>Тема 01. Характеристика та особливості стартапу.</b>					
Поняття Start-Up проекту, його відмінність від класичного проекту. Платформи, що розміщують стартапи.					
<b>Тема 02. Методи генерації ідей. Аналіз та лінійні техніки генерації ідей.</b>					
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 проекті.					
<b>Тема 03. Методи генерації ідей. Техніки мозкового штурму.</b>					
Застосування технік брейнрайтіngu 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.					
<b>Тема 04. Методи генерації ідей. Морфологічний та графічний аналіз ідей.</b>					
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.					
<b><u>Змістовий модуль 2. Розробка та оцінка стартапів.</u></b>					
<b>Тема 05. Бізнес модель стартапу (полотно). Просування старт-апу.</b>					
Опис та характеристика бізнес моделі Start-Up проекту. Формалізація основних показників бізнес моделі. Методи та шляхи просування проектів Start-Up. Монетизація проектів Start-Up.					
<b>Тема 06. Методи оцінки стартапів. Залучення інвестицій в стартапи.</b>					

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.

**Змістовий модуль 3. Управління проектами та стартапи.**

**Тема 08. Управління проектами та стартапи.**

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 стартапах. 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.

**Практичні заняття:**

№ з/п	Назва теми
1	<b>Практичне заняття 01. Техніки сприяння виробленню ідей. Аналіз ідей, техніки розтягнення та стиснення.</b> 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.
2	<b>Практичне заняття 02. Техніки мозкового штурму.</b> 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.
3	<b>Практичне заняття 03. Змістовий аналіз ідей</b> 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.
4	<b>Практичне заняття 04. Графічний аналіз ідей</b> 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.
5	<b>Практичне заняття 05. Бізнес модель стартапу. Методи оцінки стартапів.</b> Опис та характеристика бізнес моделі Start-Up проекту. Формалізація основних показників бізнес моделі. Методи та шляхи просування проектів Start-Up. Кількісна та якісна оцінки проекту Start-Up. Визначення методів монетизації проектів стартап.
6	<b>Практичне заняття 06. Моделі та методи структуризації та управління стартапом.</b> Розробка змісту проекту стартап. Вибір методів моделювання та управління таким проектом.
7	<b>Практичне заняття 07. Планування та реалізація стартапу у хмарному середовищі.</b> Формалізація моделі проекту стартап за допомогою хмарних інформаційних технологій з метою колаборації та управління.
8	<b>Практичне заняття 08. Планування та реалізація стартапу класичними інструментами управління проектами.</b> Формалізація моделі проекту стартап за допомогою класичних інформаційних технологій управління проектами з метою колаборації та управління.

Лабораторні заняття: не передбачено НП

**Курсовий проект/курсова робота/РГР/Контрольна робота:**

1. Індивідуальна робота – Контрольна робота.

Обрати IT-проєкт та оцінити його на складність. Провести аналіз зацікавлених сторін. Описати керуючі підходи щодо управління зацікавленими сторонами на основі отриманих результатів проведеного аналізу. Створити реєстр зацікавлених сторін.

**18) Основна література:**

1. Start-Up розробки та впровадження інформаційних технологій. Презентація навчального матеріалу дисципліни. Укладач: Войтенко О. С. Електронний варіант. – 2019. 75 слайдів.
2. The Startup Owner's Manual. The Step-by-Step Guide for Building a Great Company. by Steve Blank and Bob Dorf. – 2012. 261 p.
3. The Art of the Start: The Time-Tested, Battle-Hardened Guide for Anyone Starting Anything / Guy Kawasaki. Portfolio. First Edition edition. – 2004. 336 p.
4. Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses / Eric Ries. Crown Business. – 2011. 336 p.

**19) Додаткові джерела:**

1. Мікаловіц М. Прибуток понад усе. К. Vivat – 2018. 224 стор.

**20) Система оцінювання навчальних досягнень (розподіл балів):**

Поточне оцінювання		Підсумковий контроль (залік)	Сума
РН 2,4,6	РН 10, 15		
40	30	30	100

**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=876>