РЕПУБЛИКА БЪЛГАРИЯ

**СТОПАНСКА АКАДЕМИЯ “Д. А. ЦЕНОВ” – СВИЩОВ**

|  |  |
| --- | --- |
| Факултет“МЕНИДЖМЪНТ И МАРКЕТИНГ” | Катедра  “СТРАТЕГИЧЕСКО ПЛАНИРАНЕ” |
|  |  |
| **Утвърждавам:** |  |
| Декан: …...…………….............................  (доц. д-р Ваня Григорова) | Приета от ФС, Протокол № 3 от 26.11.2024 г. Приета от КС, Протокол № 5 от 20.11.2024 г. |
| **УЧЕБНА ПРОГРАМА**  **на** | |
| Учебна дисциплина“Гъвкаво управление на проекти” | |
| **Код на дисциплината: ФММ-КСП-Б-333**  **Брой кредити по учебен план: (4)** | |
| Образователно-квалификационна степен: БАКАЛАВЪР | Код на документа:УД/УПР-ФММ-КСП-Б-333 |
| Форма на обучение: РЕДОВНА/ЗАДОЧНА/ДИСТАНЦИОННА Език: БЪЛГАРСКИ | Версия:v.04/2024 |

**І. ОРГАНИЗАЦИЯ НА ОБУЧЕНИЕТО**

**Часове учебна заетост (семестър с продължителност 9 седмици)**

***Таблица № 1***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Учебна заетост**  **/аудиторна и извънаудиторна/** | **Редовна форма на обучение** | **Задочна форма на обучение** | **Дистанционна форма на обучение** |
| **1. Аудиторна заетост (АЗ)** | **36** | **18** | **36** |
| 1.1. Лекции | 18 | 9 | 18 |
| 1.2. Семинарни занятия | 18 | 9 | 18 |
| **2. Извънаудиторна заетост (ИАЗ)** | **72** | **90** | **72** |
| 2.1.Самостоятелна работа | 36 | 45 | 36 |
| 2.2. Академични задания | 36 | 45 | 36 |
| 2.2.1. Курсови разработки и проекти | 17 | 21 | 9 |
| 2.2.2. Есета/доклади | 5 | 12 | 9 |
| 2.2.3. Казуси и делови игри | 5 | 6 | 9 |
| 2.2.4. Онлайн тестови и изпитни модули | 9 | 6 | 9 |
| **Всичко:** | **108** | **108** | **108** |

**Схема за формиране на крайната оценка по дисциплина**

***Таблица № 2***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Критерий** | **Тежест на критерия** | | |
| **Редовна форма на обучение** | **Задочна форма на обучение** | **Дистанционна форма на обучение** |
| **1. Изпълнение на ангажименти през семестъра, в т.ч.:** | **60%** | **60%** | **60%** |
| * 1. Посещение на учебни занятия   *(% от комплексната оценка)* | 0% | 0% | 0% |
| 1.2. Семестриални контролни  *(% от комплексната оценка)* | 0% | 0% | 0% |
| 1.3. Академични задания  *(% от комплексната оценка)* | 60% | 60% | 60% |
| **2. Семестриален изпит**  *(% от комплексната оценка)*  *Форма на провеждане:*  *Тест с отворени и затворени въпроси* | **40%** | **40%** | **40%** |
| **Общо за дисциплината** | **100%** | **100%** | **100%** |

**II. Анотация**

**2.1. Цел на курса**

Курсът по Гъвкаво управление на проекти има за цел да формира знания и умения у студентите, свързани с модерни инструменти за управление на проекти на фирмено ниво, както и да формира нагласи за разпознаване и прилагане на иновационни модели на поведение при управление на проекти. Курсът е разработен в светлината на управлението на проекти в софтуерната индустрия, но са разгледани казуси и теми от други сектори и дейности.

Agile методологията се прилага, за да се намери по-ефикасен начин за реализиране на проекти. В курса се набляга на това как да се определи кое е ценно и стойностно за клиентите още в началото на процеса по разработване на продукти, как да се разработи екипна визия и представа за работа по метода на сценариите.

**2.2. Предварителни изисквания**

За да стартира курсът на обучение по Гъвкаво управление на проекти, е необходимо обучаемите да са придобили знания, свързани с основните понятия и теоретични постановки по управление на корпоративни програми и проекти, методите за управление на проекти, софтуерни решения в областта, фирмените стратегии и програми. Студентите следва да са овладели знания и умения, свързани с дисциплините Въведение в проектното управление, Стратегическа рамка за управление на проекти, Финансиране и бюджетиране на проекти.

**2.3. Използвани методи на преподаване**

***2.3.1 Редовна и задочна форма***

Прилагат се методи както за индивидуално, така и за групово обучение. Търси се баланс между традиционни (пасивни) методи, при които е необходимо обучаемите да натрупат базови знания и да навлязат в терминологията на учебната дисциплина, и интерактивни методи, при които се поощрява креативността. Прилагат се методи, като дискусия по основни понятия, ролеви игри – по темите за проектните екипи, сценариен анализ и др.

В отделните теми се дефинират ключови проблеми и последователно се предлагат, коментират и изграждат стратегии и тактики за решаване на проблема. Това изисква гъвкав подход на преподаване, ориентиран към актуалните теми и към опита на студентите при решаване на проблеми, изискващи креативност на мисленето.

***2.3.2 Дистанционна форма***

За придобиване на теоретични знания и развиване на практически умения по основните въпроси, свързани с дисциплината, в учебния курс се използват интернет базирани технологии (Distance Learning платформа, социални мрежи и сайтове за комуникиране на обучение) с прилагане на синхронни и асинхронни методи за обучение, инцидентно обучение, проблемно ориентирано обучение, казусно обучение, ролеви и игрови тип обучение, кооперативно/съвместно обучение) и др.

**2.4. Очаквани резултати**

В края на курса студентите:

• имат знания за ключови понятия по Гъвкаво управление на проекти, за етапите на процес по управление изпълнението на проект, за Sprint събитията, ролята на собственика на проекта, за подходите на трансформиране на организация в Agile and Scrum, и др;

• самостоятелно интерпретират придобитите знания по теми, свързани с гъвкавото управление проекти в софтуерната индустрия и в други сектори;

• могат критично да възприемат концепции и принципи на гъвкавото управление на проекти и да изразяват свое мнение по обсъжданите въпроси;

• могат да формулират индикатори за успех (Definition of “Done”, „Project Success Sliders”) по предварително дефинирани задачи по проект

**III. разпространение на дисциплината**

University of Alberta, Canada

University of Minnesota, USA

University of Swinburne, Melbourne, Australia

**IV. Учебно съдържание**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ТемИ** | **Редовна форма на обучение** | | **Задочна форма на обучение** | | **Дистанционна форма на обучение** | |
| **Л** | **У** | **Л** | **У** | **Л** | **У** |
| **Тема 1. Въведение в гъвкавото (Agile) управление на проекти** | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 |
| *1. Традиционно и гъвкаво управление на проекти – основни понятия 2. Принципи на гъвкавото управление на проекти 3. Предимства и недостатъци на гъвкавото (Agile) управление на проекти* |
| **Тема 2. Стартиране на проект** | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| *1. Организация на процеса по стартиране  2. Документи за стартиране* |
| **Тема 3. Планиране на проект** | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| *1. Принципи на гъвкавото планиране на проект 2. Нива на планиране  2. Оценка на напредъка на проекта* |
| **Тема 4. Изпълнение на проект - Scrum процес** | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| *1. Рамка на Scrum процеса 2. Измерване и оценка на Scrum 3. Scrum екипи* |
| **Тема 5. Sprint събития** | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 |
| *1. Характеристика на Sprint. Sprint Backlog 2. Планиране на Sprint 3. Преглед и оценка на Sprint 4. Индикатори за успех* |
| **Тема 6. Роли в гъвкавото управление на проекти** | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| *1. Собственик на продукта  2. Scrum Master 3. Екип по проекта* |
| **Тема 7. Вариации на гъвкавото (Agile) управление на проекти** | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| *1. Lean методология 2. Crystal 3. DSDM – метод за динамично развитие на системите* |
| **Общо:** | **18** | **18** | **9** | **9** | **18** | **18** |

**V. ИЗПОЛЗВАНИ УЧЕБНО-ТЕХНИЧЕСКИ СРЕДСТВА**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Наименование на**  **Учебно-техническото средство** | **Използвани учебно-технически средства по вид на занятията** | |
| **Лекции** | **Семинарни**  **занятия** |
| 1. Мултимедийни системи за презентиране | X | X |
| 2. Интернет | X | X |
| 3. Специализирани програмни продукти: |  |  |
| 3.1 | X | X |

**VI. ПреПОРЪЧИТЕЛНИ МАТЕРИАЛИ И НОРМАТИВНИ ИЗТОЧНИЦИ**

**6.1. Основна литература**

|  |
| --- |
| 1. Учебен курс по Гъвкаво управление на проекти в Платформата за дистанционно и електронно обучение на СА “Д. А. Ценов“, https://dl.uni-svishtov.bg/course/view.php?id=4769 |
| 2. Choosing to Start Small or Go All In when Adopting Agile https://www.mountaingoatsoftware.com/articles/choosing-to-start-small-or-go-all-in-when-adopting-agile |
| 3. Agile Project Management. Quick Start Guide. ClideBank, 2016 |
| 4. Rubin, Kenneth, Essential Scrum. A Practical Guide to the Most Popular Agile Projects. Addison Wesley, 2013 |

**6.2. Допълнителна литература**

|  |
| --- |
| 1. Is It Time to Stop Thinking about Projects?https://www.mountaingoatsoftware.com/blog/is-it-time-to-stop-thinking-about-projects |
| 2. Risk Up Front: Managing Projects in a Complex World, Adam Josephsand Brad Rubenstein, 2018 |

**6.3. Нормативни документи**

|  |
| --- |
| 1. Изисквания за индивидуална компетентност за управление на проекти –Версия 4.0, БАУП, 2018 г. |

**6.4. Интернет ресурси**

|  |
| --- |
| 1. 21 New Year’s Resolutions for Scrum Mastershttps://www.mountaingoatsoftware.com/blog/21-new-years-resolutions-for-scrum-masters |
| 2. http://agilemethodology.org/ |
| 3. http://www.allaboutagile.com/what-is-agile-10-key-principles/ |
| 4. What is Agile Project Management? https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/agile-project-management |
| 5. https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum |
| 6. Leading a Self-Organizing Team https://www.mountaingoatsoftware.com/presentations/leading-a-self-organizing-team |

Съставил/и/:

|  |
| --- |
| …………………………………  (проф. д-р Маргарита Богданова) |
| …………………………………  (доц. д-р Евелина Парашкевова-Великова) |
| …………………………………  (гл. ас. д-р Мариела Стоянова) |

Ръководител катедра:

|  |  |
| --- | --- |
| …………………………………  (доц. д-р Михаил Чиприянов) |  |