

Код та назва дисципліни	1-121-02 Методологія SCRUM розробки програмного забезпечення / SCRUM software development methodology
Рекомендується для галузі знань <i>(спеціальності, освітньої програми)</i>	12 Інформаційні технології
Кафедра	Кафедра інженерії програмного забезпечення та інформаційних технологій
П.І.П. НПП (за можливості)	
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр <i>(в якому буде викладатись)</i>	2-3 курси
Мова викладання	українська
Пререквізити (передумови вивчення дисципліни)	Основи програмування, основи інженерії програмного забезпечення
Що буде вивчатися	Scrum - одна з найпопулярніших Agile-методологій розробки програмного забезпечення. Курс присвячений опануванню цієї методології, що включає вивчення її складових (ролі, артефакти, події, концепції) та практичне застосування Scrum для розробки командних проєктів.
Чому це цікаво/треба вивчати	Вивчення Scrum може бути дуже корисним, якщо ви займаєтеся управлінням проєктами, розробкою програмного забезпечення або будь-якою іншою сферою, яка потребує ефективної командної роботи та ітеративної розробки.
Чого можна навчитися <i>(результати навчання)</i>	Застосувати принципи і практики гнучкого управління проєктами. Використовувати принципи та практики Scrum для організації командної роботи над складними проєктами. Вміти ефективно реагувати на зміни та досягати стійкого успіху.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями <i>(компетентності)</i>	Знання та розуміння основних компонентів Scrum. Вміння ефективної співпраці. Навички контролю процесів розробки та адаптивного планування.
Інформаційне забезпечення	Конспект лекцій, презентації лекцій, методичні рекомендації щодо виконання лабораторних робіт. Використання мультимедійного обладнання
Види навчальних занять <i>(лекції, практичні, семінарські, лабораторні заняття тощо)</i>	Лекції Практичні заняття Лабораторні заняття
Вид семестрового контролю	Диференційований залік
Максимальна кількість здобувачів	90
Мінімальна кількість здобувачів <i>(тільки для мовних та творчих дисциплін)</i>	