

федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования  
**Первый Московский государственный медицинский университет им. И.М. Сеченова**  
**Министерства здравоохранения Российской Федерации**  
**(Сеченовский Университет)**

**Методические материалы по дисциплине:**

**Проектный практикум**

Основная профессиональная образовательная программа высшего образования – программа специалитета.

12.05.01 Электронные и оптико-электронные приборы и системы специального назначения

1. Основная цель проектного практикума:  
формирование практических навыков разработки и реализации проектов;
2. Проектный практикум отличается от традиционных занятий:  
ориентацией на практическое применение знаний;
3. Первый этап работы над проектом:  
определение проблемы и постановка целей;
4. Ключевые элементы устава проекта:  
цели, основные результаты, стейкхолдеры, ограничения;
5. Декомпозиция работ (WBS) представляет собой:  
иерархическую структуру задач проекта;
6. Методология Agile в проектной деятельности характеризуется:  
итеративным подходом и гибкостью к изменениям;
7. Основное преимущество Scrum-подхода:  
регулярная поставка рабочих продуктов;
8. Роль Product Owner в Scrum:  
определение требований и приоритетов проекта;
9. Спринт в Scrum - это период времени длительностью:  
обычно 2-4 недели;
10. Основное содержание бэклога продукта:  
список требований к функциональности продукта;
11. Планирование проекта включает определение:  
сроков, ресурсов и бюджета;
12. Диаграмма Ганта используется для:  
визуализации календарного плана работ;
13. Критический путь проекта определяет:  
минимальное время выполнения проекта;
14. PERT-анализ позволяет оценить:  
вероятностные характеристики сроков проекта;
15. Основные виды проектных рисков:  
технические, организационные, внешние;
16. Матрица вероятности и последствий используется для:  
приоритизации рисков проекта;
17. Базовый план проекта включает:  
утверженные объем, сроки и бюджет;
18. Отслеживание прогресса проекта осуществляется через:  
сравнение фактических показателей с плановыми;
19. Earned Value Analysis позволяет оценить:  
соответствие выполнения работ запланированным показателям;
20. Основные причины изменения проекта:  
изменение требований заказчика или внешних условий;
21. Команда проекта характеризуется:  
временным характером и целевой ориентацией;
22. Фазы развития команды по Тикману:  
forming, storming, norming, performing;
23. Техника постановки целей SMART предполагает, что цели должны быть:  
конкретными, измеримыми, достижимыми, релевантными и ограниченными

- по времени;
24. Эффективная коммуникация в проекте требует:  
регулярного обмена информацией между участниками;
25. Протокол совещания должен содержать:  
принятые решения и план дальнейших действий;
26. Конфликт в проектной команде может быть разрешен через:  
медиацию и поиск компромисса;
27. Лидерство в проекте проявляется в:  
способности мотивировать команду на достижение целей;
28. Стейкхолдеры проекта - это:  
лица, заинтересованные в результатах проекта;
29. Анализ стейкхолдеров включает определение:  
их интересов и степени влияния на проект;
30. Управление качеством проекта направлено на:  
обеспечение соответствия результатов требованиям;
31. Петля Деминга (PDCA) представляет собой цикл:  
планирование-выполнение-проверка-корректировка;
32. Основные затраты проекта включают:  
трудовые, материальные и накладные расходы;
33. Бюджетирование проекта - это процесс:  
определения и контроля финансовых затрат;
34. Методы оценки затрат:  
аналоговый, параметрический, постатейный;
35. Управление procurements включает процессы:  
закупок и управления контрактами;
36. Закрытие проекта предполагает:  
формальное завершение всех работ;
37. Отчет о завершении проекта должен содержать:  
достигнутые результаты и извлеченные уроки;
38. Критерии успешности проекта:  
достижение целей в установленные сроки и бюджет;
39. Прототипирование используется для:  
проверки идей и снижения неопределенности;
40. Инструменты визуализации данных в проекте:  
диаграммы, графики, инфографика;
41. Принципы дизайн-мышления в проектной деятельности:  
ориентация на пользователя и итеративность;
42. Бизнес-модель проекта описывает:  
логику создания и получения ценности;
43. Презентация проекта должна быть адаптирована под:  
целевую аудиторию и ее интересы;
44. Обратная связь по проекту используется для:  
улучшения процессов и результатов;
45. Рефлексия в проектном практикуме позволяет:  
осмыслить полученный опыт и извлечь уроки;
46. Портфолио проекта должно демонстрировать:

достижения и приобретенные компетенции;

47 Этика в проектной деятельности требует:

честности и ответственности перед стейкхолдерами;

48 Цифровые инструменты управления проектами:

Trello, Asana, Jira, MS Project;

49 Особенности международных проектов:

учет культурных различий и правовых систем;

50 Непрерывное совершенствование в проектной деятельности основано на:

систематическом анализе и внедрении улучшений.