

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение
высшего образования
«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»
(Финансовый университет)

Институт развития профессиональных
компетенций и квалификаций

ОБСУЖДЕНО И ОДОБРЕНО
на Учёном совете институтов и школ
дополнительного профессионального
образования
Протокол от 17.03.26 № 60

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по дополнительному
профессиональному образованию
Е.А. Диденко
2026 г.



ПРОГРАММА

Повышения квалификации

**Управление проектами в условиях высокой неопределённости на основе
Agile фреймворка Scrum.**

Москва – 2026

**Программа повышения квалификации
«Управление проектами в условиях высокой неопределённости на
основе Agile фреймворка Scrum»**

Общая характеристика программы

Цель программы - формирование и совершенствование у слушателей профессиональных компетенций, необходимых для Управления проектами любого масштаба в условиях высокой неопределённости, вызываемой запросами на изменения и непрогнозируемыми рисками, на основе гибкого подхода к ведению проектов Agile и фреймворка Scrum.

Наименование профессиональных стандартов, квалификационных справочников, используемых при разработке ДПП

Профессиональный стандарт 06.116 «РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТОВ В ОБЛАСТИ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ», утверждённый приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 27.04.2023 № 369н.

Перечень профессиональных компетенций в рамках имеющейся квалификации, качественное изменение которых осуществляется в процессе обучения

Управление проектами любого уровня сложности в условиях высокой неопределённости, а именно:

- Способность планировать конфигурационное управление
- Способность управления выпуском и поставкой релизов конфигураций ИС и релизов базовых элементов конфигураций ИС
- Способность планировать управления изменениями
- Способность организационного и методологического обеспечения обработки запросов заказчика в проектах
- Способность управления эффективностью команды
- Способность мониторинга работ и управление работами
- Способность осуществлять общее управление изменениями
- Способность управления работами по выявлению требований заказчика в проектах

Планируемые результаты обучения по программе

По итогам освоения программы слушатели должны:

Знать:

- Основы конфигурационного управления
- Технологии межличностной и групповой коммуникации в деловом взаимодействии в условиях высокой неопределённости
- Инструменты, каналы и методы коммуникаций

- Методы управления изменениями в проекте
- Основы финансового планирования в проектах
- Инструменты и методы проведения аудитов в проектах
- Основы общего менеджмента проектов

Уметь:

- Осуществлять коммуникации в проектах в области ИТ в условиях высокой неопределённости
- Анализировать входные данные проектов в условиях высокой неопределённости
- Планировать работы в проектах в условиях высокой неопределённости
- Работать в системе учёта требований проекта

Выполнять:

- Разрабатывать планы и регламентные документы в проектах с высоким уровнем неопределённости
- Осуществлять коммуникации в проектах
- Контролировать исполнение регламентных документов
- Анализировать входные данные проектов
- Разрабатывать планы управления изменениями в проектах в области ИТ в условиях высокой неопределённости
- Инициировать корректирующие и предупреждающие действия на основании опыта, полученного при выполнении проектов

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение
высшего образования
«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»
(Финансовый университет)

Институт развития профессиональных
компетенций и квалификаций

ОБСУЖДЕНО И ОДОБРЕНО
на Учёном совете институтов и школ
дополнительного профессионального
образования
Протокол от 17.03.26 № 60

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по дополнительному
профессиональному образованию
Е.А. Диденко
2026 г.



УЧЕБНЫЙ ПЛАН
программы повышения квалификации
«Управление проектами в условиях высокой неопределённости на основе
Agile фреймворка Scrum»

Требования к уровню образования слушателей	Лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование, лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование
Категория слушателей	Руководители и специалисты
Срок освоения программы	72 часа, 6 недель
Форма обучения	Очно-заочная, с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения
Режим занятий	2-4 часа в день

№ п/п	Название модуля, темы	Всего часов трудоемкости	В том числе				Самостоятельная работа	Форма контроля
			Контактная работа *					
			Всего часов	из них				
				Лекции	Практическ ие занятия			
1	Тема 1. Основы общего менеджмента, основы конфигурационного управления	8	4	4	0	4	Разбор конкретных ситуаций	
2	Тема 2. Методы управления изменениями в проекте, Гибкая модель разработки продукта	8	4	2	2	4	Разбор конкретных ситуаций	
3	Тема 3. Инициация работ над проектом по Agile фреймворку Scrum	8	4	2	2	4	Разбор конкретных ситуаций	
4	Тема 4. Анализ входных данных по продукту, планирование работы в проектах, оценка бюджета, рисков, сроков	8	4	2	2	4	Разбор конкретных ситуаций	
5	Тема 5. Коммуникации в проектах, инструменты, каналы, методы коммуникаций	8	4	2	2	4	Разбор конкретных ситуаций	
6	Тема 6. Контроль исполнения документов, работа с системой учёта требований проекта, методы проведения аудитов	8	4	0	4	4	Разбор конкретных ситуаций	
7	Тема 7. Основы финансового планирования	8	4	2	2	4	Разбор конкретных ситуаций	
8	Тема 8. Масштабирование проекта в Agile и работа с распределёнными командами	8	4	4	0	4	Разбор конкретных ситуаций	
9	Тема 9. Инструментарий визуализации процессов и командной работы, инициация корректирующих и предупреждающих действий	6	2	2	0	4	Разбор конкретных ситуаций	
	ВСЕГО	70	34	20	14	36	Разбор конкретных ситуаций	
	Итоговая аттестация	2	2	-	2	-	Зачёт	
	Общая трудоемкость программы	72	36	20	16	36		

Разработчик программы:

Васин Яков Михайлович – сертифицированный европейским центром EXIN специалист по Agile / Scrum Foundation, ведущий преподаватель Бауманского учебного центра последипломного образования.

* С применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения

В реализации программы принимают участие эксперты и специалисты органов государственного управления, преподаватели Финансового университета, приглашённые ведущие специалисты в профильной сфере.

Директор ИРПКК



Т. А. Болтенко



**Федеральное государственное бюджетное учреждение высшего образования
«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»
(Финансовый университет)**

Институт развития профессиональных компетенций и коммуникаций

**Календарный учебный график
программы повышения квалификации
«Управление проектами в условиях высокой неопределённости на основе Agile
фреймворка Scrum»**

Срок освоения программы – 72 часа

Продолжительность обучения – 6 недель

Форма обучения – очно-заочная, с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения

№ п/п	Наименование дисциплин (модулей), тем	1 нед.	2 нед.	3 нед.	4 нед.	5 нед.	6 нед.	КР	СР	С	ПА	ИА	Все го
1	Тема 1. Основы общего менеджмента, основы конфигурационного управления	4						4	4				
2	Тема 2. Методы управления изменениями в проекте, Гибкая модель разработки продукта	4						4	4				
3.	Тема 3. Инициация работ над проектом по Agile фреймворку Scrum		4					4	4				
4.	Тема 4. Анализ входных данных по продукту, планирование работы в проектах, оценка бюджета, рисков, сроков		4					4	4				
5.	Тема 5. Коммуникации в проектах, инструменты, каналы, методы коммуникаций			4				4	4				
6.	Тема 6. Контроль исполнения документов, работа с системой учёта требований проекта, методы проведения аудитов				4			4	4				
7.	Тема 7. Основы финансового планирования в проектах с высокой неопределённостью				4			4	4				
8	Тема 8. Масштабирование проекта в Agile и работа с					4		4	4				

	распределёнными командами												
9	Тема 9. Инструментарий визуализации процессов и командной работы, инициация корректирующих и предупреждающих действий						2	2	4				
10	Итоговая аттестация						2					2	
11	Итого	8	8	4	8	4		34	36			2	72

Директор ИРПКК



Т. А. Болтенко

Условные обозначения
 КР контактная работа
 СР самостоятельная работа
 ПА промежуточная аттестация
 С стажировка
 ИА итоговая аттестация

Содержание тем

Тема 1. Основы общего менеджмента, основы конфигурационного управления

- Система жизненного цикла разработки продукта (Product DLC)
- Каскадная модель разработки ПО
- Итеративные модели разработки
- Гибкая модель ведения проекта
- Сравнение подходов к ведению проектов и выбор условий применимости каждой из них
- Нормативная документация и стандарты

Тема 2. Гибкая модель разработки программного обеспечения

- Что такое гибкая разработка
- Манифест гибкой разработки
- Принципы гибкой разработки
- Преимущества гибкой разработки

Тема 3. Инициация работ над проектом по Agile фреймворку Scrum, что такое Scrum

- Роли в Scrum
- Роль Владелец Продукта (Product Owner)
- Роль Скрам – Мастер (Scrum Master)
- Роль Команда Разработчиков (Development Team)
- События в Scrum
- Жесткое ограничение по времени (Time-Boxed)
- Событие Спринт планирования (Sprint planning meeting)
- Событие ежедневного митинга (Daily Scrum)
- Событие Обзора спринта (Sprint Review)
- Событие Спринт Ретроспективы (Sprint Retrospective)
- Артефакты в Scrum
- Описание хорошего Product Backlog и Sprint Backlog
- Написание Пользовательских историй (User Story)
- Описание критериев готовности продукта (Definition of Done)
- Описание Цели Спринта (Sprint Goal)

Тема 4. Анализ входных данных по продукту, планирование работы в проектах, оценка бюджета, рисков, сроков

- Создание Видения проекта (Vision)
- Оценка трудоёмкости задач и ценности
- Расчёт относительного приоритета задач
- Создание плана проекта (Roadmap)
- Создание предварительного плана релизов (Release Plan)
- Оценка и планирование сроков, бюджета и релизов проекта
- Завершение подготовительных работ в проекте

Тема 5. Коммуникации в проектах, инструменты, каналы, методы коммуникаций

- Принципы формирования команды
- Характеристики Скрам-мастера, его обязанности
- Характеристики Владельца продукта, его обязанности

- Методики построения эффективной команды
- Принципы организации рабочих пространств Scrum-команд
- Информационные радиаторы
- Измерение «счастья» команды и другие метрики
- Оценки, цели и обязательства
- Программное обеспечение в процессах Скрам-команд. Обзор.

Тема 6. Контроль исполнения документов, работа с системой учёта требований проекта, методы проведения аудитов

- Планирование – луковица планирования
- Практика - создание портретов целевых потребителей
- Создание плана релизов (Release Plan)
- Организация и проведение Sprint Planning Meeting
- Организация и проведение Sprint Daily Scrum
- Определение Инкремента (Increment)
- Методики оценки усилий и/или продолжительности работы над задачами: Planning Poker, Триангуляция (Triangulation) и Оценка по аналогам (Affinity Estimation)
- Практика - декомпозиция задач, создание User-stories
- Идеальные часы/ Идеальные дни и/или Story Points
- Практика - оценка User-stories в story-points
- Ведение Бэклога
- Иерархическая структура работ (Work Breakdown Structure)
- Планирование Релиза (Release Planning)
- Выпуск релизов

Тема 7. Основы финансового планирования

- Информационные радиаторы
- Диаграммы выжигания Burn-down Chart
- Диаграмма Burn-Up
- Практика - создание графика “выжигания” задач
- Определение скорости (velocity) работы команды
- Scrum – доска

Тема 8. Масштабирование проекта в Agile и работа с распределёнными командами

- Большие проекты Scrum of Scrums
- Распределённые команды
- Особенности коммуникации при больших проектах
- Виды контрактов, оптимальные для Scrum-команд

Тема 9. Инструментарий визуализации процессов и командной работы, инициация корректирующих и предупреждающих действий

- Информационные излучатели
- Доски
- Программное обеспечение для сопровождения процессов проекта
- Оценки прогресса
- Оценки мотивации участников проекта

Содержание практических занятий

№ темы	Наименование темы, по которой предусмотрено практическое занятие	Форма и содержание практического занятия
1	Тема 1. Основы общего менеджмента, основы конфигурационного управления	Групповое обсуждение: разобрать классический проект и выявить ограничения и проблемы традиционного управления (водопад, каскадные модели). Выполнить SWOT-анализ традиционных методов, обозначить плюсы и минусы с конкретными примерами из опыта.
2	Тема 2. Методы управления изменениями в проекте, Гибкая модель разработки продукта	Симуляция итеративной разработки: разделить участников на команды, провести планирование и реализацию 1-го итерационного спринта с обзором и ретроспективой. Разбор пользовательских историй и формирование бэклога.
3	Тема 3. Инициация работ над проектом по Agile фреймворку Scrum	Практическое введение ролей Scrum: части участников — Product Owner, Scrum Master, команда разработки, роли и их обязательства. Моделирование скрам-событий: планирование спринта, ежедневные стендапы, демонстрация результата, ретроспектива.
4	Тема 4. Анализ входных данных по продукту, планирование работы в проектах, оценка бюджета, рисков, сроков	Формирование команды и создание первичного бэклога с помощью техник user story mapping. Разработка Vision, Product Roadmap, Release Plan.
5	Тема 5. Коммуникации в проектах, инструменты, каналы, методы коммуникаций	Ролевые игры на формирование высокой эффективности команды: распределение ролей, установление коммуникаций, правила совместной работы. Визуализация рабочего пространства и настройка виртуальных и физических рабочих инструментов. Определение целей спринта, ведение Scrum-доски.
6	Тема 6. Контроль исполнения документов, работа с системой учёта требований проекта, методы проведения аудитов	Оценка задач с использованием покера планирования (Planning Poker). Создание расписания спринтов на основе оценки и выделение приоритетных задач.
7	Тема 7. Основы финансового планирования	Практическое использование графика сгорания (burndown chart) и систем отчетности по выполнению спринта. Анализ отклонений и обсуждение действий для устранения блокировок.
8	Тема 8. Масштабирование проекта в Agile и работа с распределёнными командами	Практическое упражнение по управлению удалённой командой с использованием онлайн-инструментов коммуникации. Разработка планов и правил для координации нескольких Scrum-команд.
9	Тема 9. Инструментарий визуализации процессов и	Практика работы с Scrum-досками, программами для визуализации (Kaiten, Yougile или аналогами).

	командной работы, инициация корректирующих и предупреждающих действий	Создание собственного дашборда для мониторинга процесса проекта.
--	--	--

Содержание самостоятельной работы слушателей

Основная цель самостоятельной работы слушателей – закрепление знаний, полученных в ходе лекционных и практических занятий.

Индивидуальная консультационная работа преподавателей со слушателями осуществляется весь период обучения.

№ п/п	Наименование (содержание) темы	Формы и методы проведения
1	Тема 1. Основы общего менеджмента, основы конфигурационного управления	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение заданий
2	Тема 2. Методы управления изменениями в проекте, гибкая модель разработки продукта	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение заданий
3	Тема 3. Инициация работ над проектом по Agile фреймворку Scrum	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение заданий
4	Тема 4. Анализ входных данных по продукту, планирование работы в проектах, оценка бюджета, рисков, сроков	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение заданий
5	Тема 5. Коммуникации в проектах, инструменты, каналы, методы коммуникаций	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение заданий
6	Тема 6. Контроль исполнения документов, работа с системой учёта требований проекта, методы проведения аудитов	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение заданий
7	Тема 7. Основы финансового планирования	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение заданий
8	Тема 8. Масштабирование Agile и работа с распределёнными командами	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение заданий

9	Тема 9. Инструментарий визуализации процессов и командной работы, инициация корректирующих и предупреждающих действий	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение заданий
---	---	--

Список литературы:

Основная литература:

1. Голдштейн Илан. Scrum без ошибок. — М.: Самиздат, 2023. — 200 с. Советы и лайфхаки для эффективного применения Scrum в командах. ISBN 978-5-0050-9076-1
2. Кон Майк. Agile: оценка и планирование проектов. — Санкт-Петербург: Питер, 2018. — 288 с. Книга по оценке задач и планированию в Agile-проектах. ISBN 978-5-496-02120-5
3. Коул Скотчер. Блистательный Agile. Гибкое управление проектами с помощью Agile, Scrum и Kanban. — М.: Альпина Паблишер, 2019. — 320 с. ISBN 978-5-4461-1051-3 Практическое руководство с реальными примерами внедрения Agile.
4. Рубин Кеннет С. Основы Scrum: практическое руководство по гибкой разработке программного обеспечения. — М.: Питер, 2015. — 448 с. Подробное описание ценностей, принципов и процессов Scrum с практическими иллюстрациями. ISBN 978-5-496-01111-6
5. Сазерленд Джефф. Scrum. Революционный метод управления проектами. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020. — 256 с. Основополагающее руководство по Scrum от одного из создателей методологии. ISBN 978-5-00146-445-2
6. Свон, Мелани. Блокчейн: Схема новой экономики - Blockchain: Blueprint for a New Economy / Мелани Свон; пер. с англ. — М.: ООО "Альпина Паблишер", 2023. ISBN 978-5-00146-731-6
7. Симс Крис, Джонсон Хиллари. Scrum: потрясающе краткая инструкция и введение в Agile. — М.: Издательство, 2022. — 150 с. Ключевые идеи и основные понятия Scrum, изложенные кратко и доступно. ISBN 978-5-0050-6481-4
8. Шор Джеймс, Уорден Шейн. Искусство гибкой разработки. — М.: Вильямс, 2017. — 320 с. Руководство по современным методам Agile-разработки. ISBN 978-5-8459-2612-8

Дополнительная литература:

1. Копп Хенрик. Управление Agile проектами. — М.: Питер, 2020. — 352 с. ISBN 978-5-496-02548-7 - Обзор практик и инструментов для успешного внедрения Agile в организациях.

2. Копп Хенрик. Управление Agile проектами. — М.: Питер, 2020. — 352 с. ISBN 978-5-496-02548-7 - Обзор практик и инструментов для успешного внедрения Agile в организациях.

Интернет-ресурсы, информационно-справочные и поисковые системы

1. Электронная библиотека Финансового университета (ЭБ) - <https://elib.fa.ru/> (<https://library.fa.ru/files/elibfa.pdf>)
2. Электронно-библиотечная система для учебных заведений - <https://book.ru/>
3. Электронно-библиотечная система "Университетская библиотека ОНЛАЙН" - <https://biblioclub.ru/>
4. Электронно-библиотечная система издательства "Лань" - <https://e.lanbook.com/>
5. Научная электронная библиотека eLibrary.ru - <https://www.elibrary.ru/defaultx.asp>
6. Информационно-образовательный портал Финуниверситета - <https://org.fa.ru>
7. Scrum-Guide – исходные материалы по Agile - <https://scrumguides.org/>
8. Agile Манифест и Платиновые принципы Agile - <https://agilemanifesto.org/>

Организационно-педагогические условия реализации программы повышения квалификации

1. Материально-технические условия, необходимые для осуществления образовательного процесса

Наименование специализированных учебных помещений	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Учебный интерактивный класс	Все виды контактной работы	Мультимедийное оборудование, компьютеры. Компьютер, подключенный к сети Интернет, интернет-браузер. Прикладные программы для просмотра текстовых и видеоматериалов.

Материально-технические условия соответствуют действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

Примечание. В случае проведения учебных занятий с применением электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ) у слушателя должен быть персональный компьютер, оснащённый аудиоколонками, с доступом в сеть интернет и установленным видеоплеером, способным воспроизводить видеофайлы.

2. Перечень информационных технологий и учебно-методических условий, используемых при осуществлении образовательного процесса

При проведении занятий с применением ЭО и ДОТ проведение вебинаров для слушателей осуществляется в удалённом доступе. Преподавателями используются компьютерные презентации, работа в чате, индивидуальное консультирование слушателей.

Условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды

Электронные информационные ресурсы	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Система дистанционного обучения, система видеоконференцсвязи	Все виды контактной работы Промежуточная аттестация Итоговая аттестация	Компьютер, подключённый к сети Интернет; интернет-браузер; Прикладные программы для просмотра текстовых и видеоматериалов

3. Организация образовательного процесса

В образовательном процессе используются разнообразные формы работы со слушателями:

- лекция (видеолекция) с мультимедийным сопровождением по наиболее сложным вопросам программы;
- лекция-вебинар с использованием современных технических средств обучения;
- практические занятия и самостоятельная работа с использованием современных технических средств обучения;
- кейс-стади (в том числе видео-кейсы) – изучение конкретных ситуаций из практики (casestudy), для выполнения данного вида заданий обучающимся должна быть представлена в письменной форме информация относительно реальной ситуации (профессиональной или жизненной) и поставлены конкретные задачи её изучения проблемы, обучающиеся анализируют различные аспекты проблемы и предлагают выработанные решения;
- тестирование метод оценки знаний, умений, навыков обучающихся и др.

Обучение проводится, в том числе с использованием ЭО и ДОТ, реализуемых посредством информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном взаимодействии слушателей и педагогических работников.

В процессе обучения слушатели обеспечиваются необходимыми для эффективного прохождения обучения учебно-методическими материалами и информационными ресурсами в объеме изучаемого курса, которые могут быть объединены в учебно-методический комплекс. Материалы учебно-методического комплекса доводятся до всех слушателей курса.

Итоговая аттестация проводится на образовательном портале Финансового университета посредством информационно-телекоммуникационных сетей.

4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Учебный процесс со слушателями обеспечивают квалифицированные сотрудники Финансового университета, а также приглашённые специалисты и действующие практики других организаций.

Описание системы оценки качества освоения программы

В систему оценки качества освоения программы «Управление проектами в области ИТ любого масштаба в условиях высокой неопределённости, вызываемой запросами на изменения и рисками, на основе Agile фреймворка Scrum» входят:

- текущий контроль;
- итоговая аттестация.

1. Текущий контроль успеваемости реализуется в ходе проведения практических занятий в форме устного опроса, обмена опытом работы, выступлений слушателей по узловым вопросам программы, путем выполнения практических заданий, разбора конкретных ситуаций, тестирования.

Разбор конкретных ситуаций - форма представления задания файл в текстовом или табличном формате. Решение должно быть воспроизводимым (запускается без ошибок в заявленном окружении) и сопровождаться краткими выводами. Оценивание производится по доле выполненных требований задания.

Требования к заданию прописываются в чек-листе (корректность решения, воспроизводимость кода и данных, оформление графиков и выводы), чек-лист доводится до слушателей вместе с формулировкой кейса.

2. Форма итоговой аттестации – зачёт в форме тестирования.

Примеры тестовых заданий для итоговой аттестации:

Задание 1. Что является ключевой ценностью Agile-манифеста?

1. Детальная документация важнее работающего продукта.
2. Работающий продукт важнее исчерпывающей документации.
3. Строгое соблюдение первоначального плана важнее откликов на изменения.

Задание 2. Какова основная роль Scrum-мастера?

1. Выполнять функции проектного менеджера (Project Manager).
2. Объяснять команде ценности и практики Scrum, следить за их соблюдением.
3. Быть техническим лидером команды.

Задание 3. Как называется событие, где команда Scrum обсуждает, что можно улучшить в работе?

1. Sprint Review.
2. Sprint Planning.
3. Sprint Retrospective.

Задание 4. Какой артефакт Scrum используется для отслеживания прогресса задач в спринте?

1. Product Backlog.
2. Sprint Backlog.
3. Burndown Chart.

Задание 5. Когда спринт в Scrum считается завершённым?

1. Когда все задачи из Sprint Backlog выполнены.
2. Когда истекает отведённое время (time box).
3. Когда Product Owner решает завершить спринт.

Задание 6. Кто отвечает за формулировку цели спринта?

1. Разработчики.
2. Владелец продукта (Product Owner).
3. Scrum-мастер.

Задание 7. Какое утверждение соответствует мышлению Agile?

1. «Мы закончили фичу X месяц назад, но заказчик просит изменение — можем ли мы это реализовать?»
2. «Давайте детально опишем в контракте, чего хотят пользователи; изменения оформим допсоглашением».
3. «Мы завершили требования и проектирование, значит, сделано 50 % работы».

Задание 8. Какой из перечисленных элементов **не** входит в Scrum Framework?

1. Sprint.
2. User Stories.
3. Velocity.

Задание 9. Что происходит, если в спринте не удалось завершить все задачи?

1. Спринт отменяют.
2. Спринт продлевают.
3. Незавершённые задачи возвращают в Product Backlog.

Задание 10. Кто обязан присутствовать на ежедневном стендапе (Daily Standup)?

1. Вся Scrum-команда (Development Team, Product Owner, Scrum Master).
2. Только разработка (Development Team).
3. Разработка и Product Owner.

Задание 11. Какой артефакт **не** относится к Scrum?

1. Product Backlog.
2. Sprint Backlog.
3. Daily Standup.

Задание 12. В чём ключевое преимущество Agile перед Waterfall?

1. Agile позволяет уменьшить стоимость ошибок в сложных условиях.
2. В Agile все работают как одна команда, поэтому меньше проблем с коммуникациями.
3. В Agile стоимость разработки снижается за счёт повышения продуктивности.

Задание 13. Как называется событие, где команда определяет, какие элементы из Product Backlog пойдут в следующий спринт?

1. Sprint Planning.
2. Sprint Review.
3. Daily Standup.

Задание 14. Что делает команда в Sprint Retrospective?

1. Обсуждает, какие элементы пойдут в следующий спринт.
2. Обсуждает достижения и ищет пути улучшения работы.
3. Проверяет исходное состояние продукта перед спринтом.

Задание 15. Является ли общение лицом к лицу ключевым принципом Agile?

1. Да.

2. Нет.

Задание 16. Кто отвечает за измерение эффективности проекта в Scrum?

1. Delivery Manager.
2. Scrum Master.
3. Product Owner.

Задание 17. Когда проводится Sprint Retrospective?

1. По запросу команды разработки.
2. По запросу Product Owner.
3. В конце каждого спринта.

Задание 18. Что такое Burndown Graph?

1. График, показывающий тенденцию оставшейся работы во времени.
2. План спринта, который «сжигают» в честь завершения.
3. График выгорания команды из-за быстрого темпа спринта.

Задание 19. Может ли спринт быть отменён?

1. Никогда.
2. Если недостаточно ресурсов в команде.
3. По решению Product Owner.

Задание 20. Должен ли Product Owner участвовать в ежедневных стендапах?

1. Да.
2. Нет.

Порядок проведения: тестирование проводится с личного компьютера, 20 тестовых вопросов, которые соответствуют темам, рассмотренным в рамках всей учебной программы, количество попыток – 3.

Для получения зачёта необходимо правильно ответить не менее чем на 14 тестовых вопросов в любой попытке.

Слушателям, которые успешно прошли итоговую аттестацию выдаётся удостоверение о повышении квалификации Финансового университета при Правительстве Российской Федерации.

Обсуждено и одобрено на заседании Научно-методического совета
Института развития профессиональных компетенций и квалификаций, протокол
№ 37 от 14.01.2026.

Директор ИРПКК



Т. А. Болтенко

