

**Исследование работы симулятора по управлению проектами
thatpmgame.com**

Лагунова Александра Андреевна

*Приамурский государственный университет им.Шолом-Алейхема
студент*

Пронина Ольга Юрьевна

*Приамурский государственный университет им.Шолом-Алейхема
студент*

Баженов Руслан Иванович

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема
к.п.н, доцент, зав.кафедрой информационных систем, математики и
методик обучения*

Аннотация

В статье рассматривается пример работы симулятора управления проектами, расположенном на сайте <http://thatpmgame.com/>. Целью стимулятора проектной игры является изучение процесса планирования сроков выполнения проекта и распределением его бюджета на примере диаграммы Ганта.

Ключевые слова: Проект, стимулятор, диаграмма Ганта, управление проектами.

The research work of the simulator project management thatpmgame.com

Lagunova Aleksandra Andreevna

*Sholom-Aleichem Priamursky State University
Student*

Pronina Olga Yurievna

*Sholom-Aleichem Priamursky State University
Student*

Bazhenov Ruslan Ivanovich

*Sholom-Aleichem Priamursky State University
Candidate of pedagogical sciences, associate professor, Head of the Department
of Information Systems, Mathematics and teaching methods*

Abstract

The article discusses the example of the operation of the simulator project management, situated on the site <http://thatpmgame.com/>. The aim of the project

promoter of the game is the study of the planning process duration of the project and the distribution of its budget on the example of a Gantt chart.

Keywords: The project promoter, Gantt chart, project management.

Симулятор – это специальные игровые или учебные механизмы, с помощью которых происходит управление определенными процессами. Актуальность проведения проектной игры выражается в формировании профессиональных качеств специалиста, средством погружения в конкретную деловую ситуацию.

Использование интерактивных технологий обучения описали С.А.Кузьмина, Н.Е.Кузьмин [1]. Созданием и описанием различных симуляторов занимались Д.А. Эйдинов, и др. [2-10]. Создала интерактивную среду обучения на примере симулятора В.А. Ларионова [11]. В.Н. Макашова и П.Л. Макашов [11] изучали вопрос совершенствования подготовки студентов вуза на основе применения бизнес-симуляторов. Применением компьютерных бизнес-симуляторов в образовательных средах занимались Н.А. Безъязыкова, В.В.Кукарцев и В.В. Шоптенко и др. [13, 14]. И.А. Нагаева [15] в своих работах описала технологию подготовки и проведения практических онлайн-занятий. В работах зарубежных специалистов также уделено внимание работе стимуляторов [16-18].

На сайте [19] представлен стимулятор управления проектом основанный на присвоение сотрудникам различных видов задач. Игра представляет собой инструмент планирования решаемой деятельности. Целью симулятора является назначение сотрудникам организации различных задач отображаемых на диаграмме Ганта таким образом, чтобы проект был завершен в срок и в рамках бюджета.

В данной игре при каждом новом планировании проекта изменяются средства, время на выполнение определенной задачи и способности сотрудников.

Выбор персонала варьируется в каждом новом проекте:

- average - средне. Сотрудник выполняет работу в обычном режиме. Использовать при данном режиме желательно не более одного раза и при среднем периоде во времени.

- fast and expensive - быстро и дорого. Сотрудник выполняет работу довольно быстро, но при этом тратит большие суммы денег. Лучше использовать один раз за проект и с учетом не продолжительного периода проекта.

- slow and low-cost - медленно и недорого. Сотрудник выполняет работу медленно и спасает деньги. Задействовать данного сотрудника можно один раз.

- fast - быстро. Данный сотрудник работу выполняет быстро. Пользоваться его услугами, можно более одного раза за проект.

- low-cost - недорого. Работа данного сотрудника обойдется не дорого. Он сможет спасти деньги проекта. Используется один раз.

- slow - медленно. Сотрудник будет медленно выполнять задание. Использовать лучше один раз.

- expensive - дорого. Сотрудник на выполнение тратит большие суммы денег. Лучше использовать один раз за проект и с учетом недлительного периода.

В игре требуется успеть выполнить проект в сроки. При неверном распределением средств, выделенных на выполнение проекта будет проигрыш. На рис. 1, 2 представлены варианты проигранных проектов.

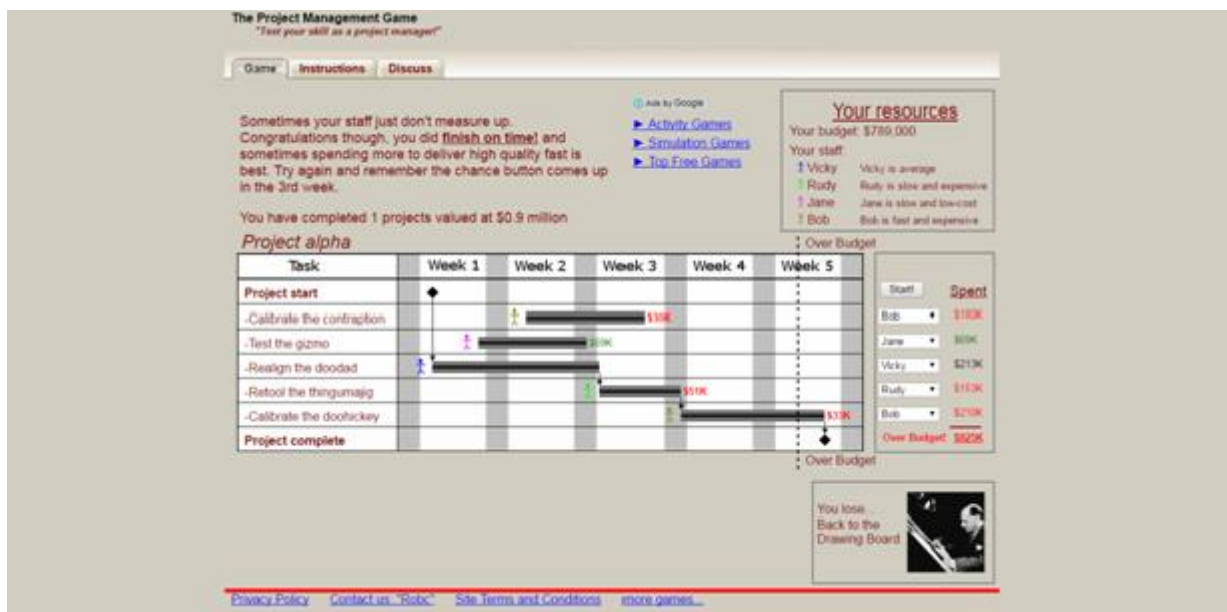


Рисунок 1 – Вариант проигранного проекта №1

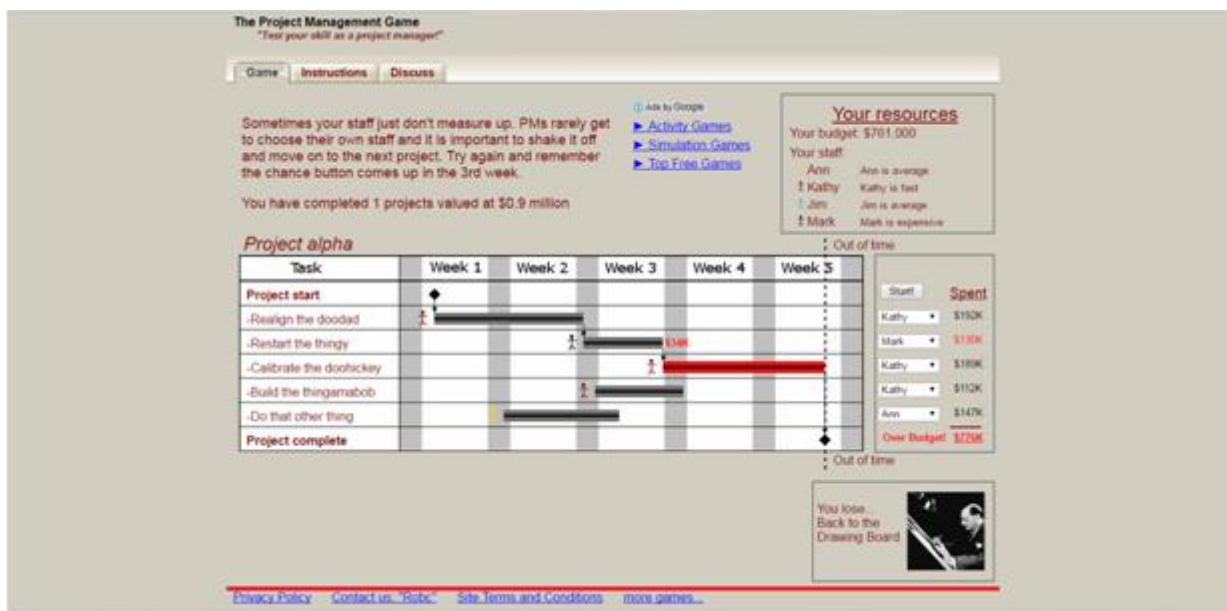


Рисунок 2 – Вариант проигранного проекта №2

Вариант выигранного проекта (рис. 3, 4) отображается зеленым цветом. Данный вариант может быть достигнут, при правильном распределении бюджета и учета способностей сотрудников.

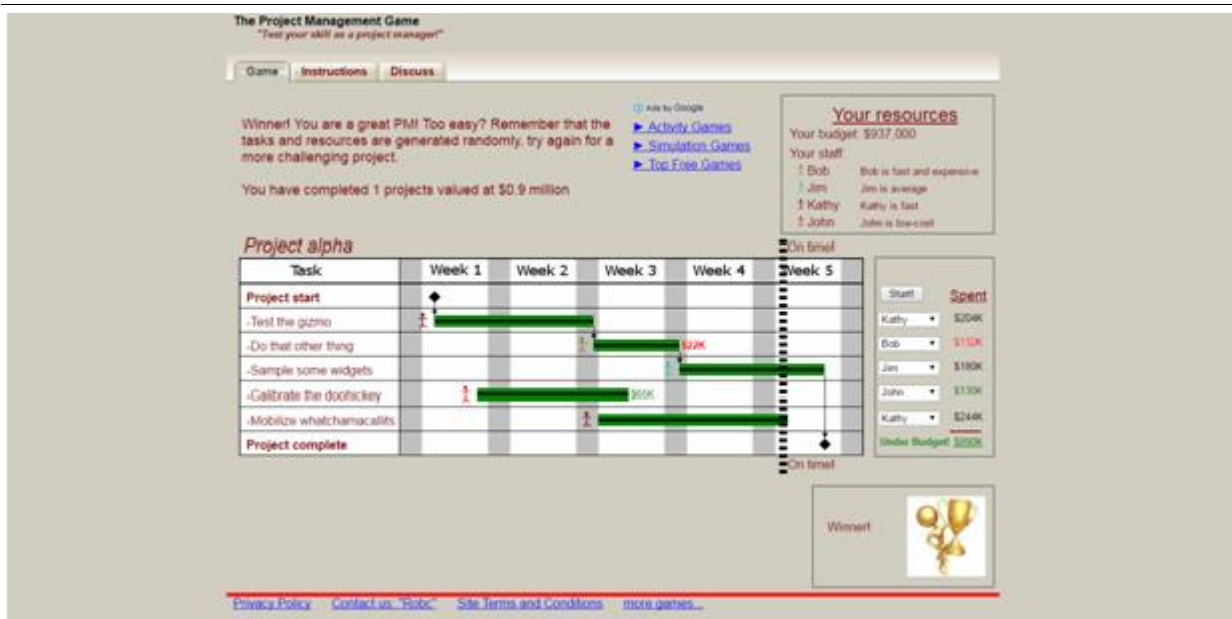


Рисунок 3 – Вариант выигранного проекта №1

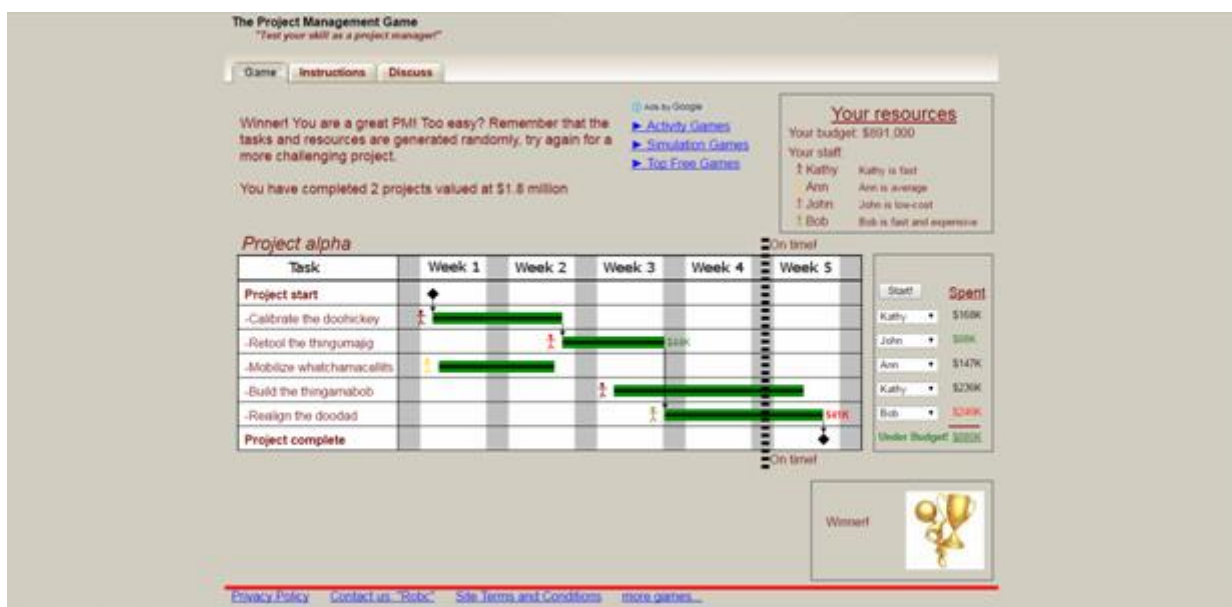


Рисунок 4 – Вариант выигранного проекта №2

Использование симулятора управления проектной игрой по планированию решаемой деятельности помогает участнику наглядно воспринимать данную задачу с учетом своих профессиональных качеств. Применение симулятора позволит более качественно усвоить различные системы управления проектами [20-24].

Библиографический список

1. Кузьмина С.А., Кузьмин Н.Е. Современные интерактивные технологии обучения//Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2015. № 17. С. 92-96.
2. Эйдинов Д.А. TNAVIGATOR - гидродинамический симулятор нового поколения // Недропользование XXI век. 2015. № 4 (54). С. 62-69.

3. Сотников А. Проектирование с использованием процессоров analog devices. Расширенные возможности симулятора // Компоненты и технологии. 2010. № 5 (106). С. 78-80.
4. Кечиев Л.Н., Крючков Н.М., Кузнецов В.В. Симулятор QUCS: основные возможности//Инновации на основе информационных и коммуникационных технологий. 2015. Т. 1. С. 398-400.
5. Басов М.И., Бирюков В.П. Разработка симулятора токарного станка с ЧПУ // Математические методы в технике и технологиях - ММТТ. 2013. № 13-2 (59). С. 129-131.
6. Штанюк А.А. Объектно-ориентированный симулятор машины Тьюринга // Объектные системы. 2015. № 10 (10). С. 129-134.
7. Крючин О.В., Арзамасцев А.А. Технические аспекты разработки нейросетевого симулятора // Вестник Тамбовского университета. Серия: Естественные и технические науки. 2014. Т. 19. № 2. С. 571-575.
8. Великанов В.С. Тестовые методики и тренажерные средства в системе повышения профессионального мастерства операторов горных машин // Горный журнал. 2012. № 9. С. 131-133.
9. Замятина Е.Б., Чудинов Г.В. Разработка и использование программных средств для построения и исследования агентных имитационных моделей // Вестник Пермского университета. Серия: Математика. Механика. Информатика. 2010. № 2. С. 80-84.
10. Мохирев А.П., Горяева Е.В., Егармин П.А. Использование симулятора технологической машины как инновационный подход при подготовке инженера // Инновации в образовании. 2014. № 5. С. 162-170.
11. Ларионова В.А. Создание интерактивной среды обучения на примере симулятора «управление девелоперским проектом» // В книге: Новые образовательные технологии в вузе Сборник тезисов докладов участников конференции. редактор А. В. Поротникова. 2014. С. 901-907.
12. Макашова В.Н., Макашов П.Л. Совершенствование подготовки студентов вуза направления «бизнес-информатика» на основе применения бизнес-симуляторов //В сборнике: Новые информационные технологии в образовании материалы VIII Международной научно-практической конференции. Российский государственный профессионально-педагогический университет. 2015. С. 573-577.
13. Безъязыкова Н.А., Кукарцев В.В. Компьютерные бизнес-симуляторы //Актуальные проблемы авиации и космонавтики. 2014. Т. 1. № 10. С. 357-358.
14. Шоптенко В.В., Гуч М.Е., Костяев В.Н. Использование бизнес-симуляторов в программах подготовки управленческих кадров и специалистов//Проблемы социально-экономического развития Сибири. 2011. № 4 (6). С. 39-46.
15. Нагаева И.А. Технология подготовки и проведения практических онлайн-занятий // Интернет-журнал Науковедение. 2014. № 2 (21). С. 165.
16. Colombo S., Golzio L. The Plant Simulator as viable means to prevent and manage risk through competencies management: Experiment results // Safety

- Science. Т. 84. С. 46-56.
17. Nascimento J., Resende da Silva P., Samartinho J.. Construction of a Web-based Project Management Simulator: Proposal, Process and Features // Procedia Technology. Т. 9. 2013. С. 730-739.
 18. Bazzan A.L.C., Heinen M., de Brito do Amarante M. Chapter 1 - ITSUMO: An Agent-Based Simulator for Intelligent Transportation Systems // Advances in Artificial Transportation Systems and Simulation. 2015. С. 1-20.
 19. <http://thatpmgame.com/>
 20. Баженов Р.И. О методике преподавания дисциплины «Управление проектами информационных систем» // Современные научные исследования и инновации. 2014. № 3 (35). С. 55.
 21. Муллинов Д.О., Пронина О.Ю., Баженов Р.И. Управление проектами в среде MS Project // Nauka-Rastudent.ru. 2015. № 7 (19). С. 32.
 22. Малиевский Я.Г., Баженов Р.И. Управление проектами в среде Trello // Постулат. 2015. №1.
URL: <http://e-postulat.ru/index.php/Postulat/article/view/3/5>
 23. Лагунова А.А., Муллинов Д.О., Николаев С.В., Баженов Р.И. Управление проектами в среде OPENPROJ // Science Time. 2015. № 8 (20). С. 100-106.
 24. Николаев С.В., Винокуров А.С., Баженов Р.И. Управление проектами в программной среде Spider Project // Современные научные исследования и инновации. 2015. № 7-1 (51). С. 55-63.