

## Программа профориентационной активности «Деловая игра «Моя ИТ-компания»»»

1. Целевая аудитория: ученики старших (10-11 классов) классов.
2. Цель мероприятия: в игровой форме познакомить обучающихся с технологиями производства ИТ-продуктов, рассказать о роли ИТ в развитии общества, приемам организации работы ИТ-коллективов, сформировать мотивацию у заинтересованных школьников к получению ИТ-профессии и видение себя на рынке труда.
3. Задачи мероприятия:
  - Познакомить аудиторию с работой веб-хостинга на базе учебной интернет-площадки;
  - Презентовать модель работы офиса ИТ-компании, занимающейся разработкой ИТ-продуктов, включая методологии управления работой коллектива SCRUM, AGILE;
  - Организовать командную работу для решения задач из сферы информационных технологий:
    - распределение функций членов команды (тимлиды, разработы, аналитики, тестеры и Пмы);
    - формирование требований заказчика;
    - постановка и реализация задач
    - управление проектом
    - взаимодействие с заказчиком и тестирующим;
    - Head Hinting – рекрутинг новых членов команды: модель собеседования.
4. Организационные требования
  - Деловая игра рассчитана состязание двух команд численностью 8-12 человек. В состав команды, помимо учеников, входят студенты, берущие на себя роль тимлидов (начальников направлений)
5. Технические требования
- 6.