



Студијски програм: Основне академске студије информатике			
Назив предмета: УПРАВЉАЊЕ РАЗВОЈЕМ СОФТВЕРСКИХ ПРОИЗВОДА			
Статус предмета: Обавезан на свим модулима Основних академских студија информатике			
Број ЕСПБ: 7			
Услов: Уписан одговарајући семестар;			
Циљ предмета Оспособити студенте да успешно обављају улогу <i>Власник производа</i> (енг. Product Owner) у агилним тимовима, са нагласком на планирање, вођење развоја производа, рад са корисницима и тимом, те доношење стратешких одлука у вези са развојем производа.			
Исход предмета Након успешно завршеног курса, студент ће бити у стању да: Објасни улогу и одговорности Product Owner-a у agile тиму; Креира визију производа и приоритизује захтеве у product backlog-у; Пише корисничке приче са јасним критеријумима прихватања; Управља комуникацијом са тимом и заинтересованим странама; Примењује алате и технике за праћење развоја производа.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Увод у агилни развој софтвера: Основе Agile, Scrum и Kanban приступа; Улоге у Scrum тиму: Product Owner, Scrum Master, Developer. Улога Product Owner-a: Одговорности и дневне активности; Разлике у односу на Project Manager-a; Рад са stakeholder-има. Визија производа и стратегија: Креирање и комуникација визије производа. Lean Canvas и Product Strategy Canvas; MVP и валидација идеја. Рад са backlog-ом: Product backlog: дефинисање, одржавање и приоритизација; Писање корисничких прича и услова прихватања; Технике приоритизације: MoSCoW, WSJF, Kano, Impact Mapping. Комуникација и сарадња: Рад са развојним тимом; Управљање очекивањима stakeholder-a; Вођење састанака и доношење одлука. Мерење успеха и континуирано унапређење: KPI, OKR, UX метрике; Повратне информације и итеративни развој; Улога PO-a у ретроспективама. Алатке и праксе из индустрије: Jira, Trello, Confluence, Miro; Интервјуи са корисницима, A/B тестирање, Figma; Основе Design Thinking-a. <i>Практична настава</i> Симулација Scrum спринтова. Развој визије производа и backlog-a. Улога Product Owner-a у студентским тимовима који развијају фиктивни производ. Презентација stakeholder-има.			
Литература 1. Schwaber, K. and Sutherland, J., 2020. <i>The Scrum Guide: The definitive guide to Scrum: The rules of the game</i> . [online] Доступно на: https://scrumguides.org [15 May 2025]. 2. Cagan, M., 2018. <i>Inspired: How to create tech products customers love</i> . 2nd ed. Hoboken: Wiley. 3. Pichler, R., 2010. <i>Agile Product Management with Scrum: Creating products that customers love</i> . Upper Saddle River: Addison-Wesley.			
Број часова	активне наставе	Теоријска настава:	3
		Практична настава:	2
Методе извођења наставе Теоријска настава се изводи у облику предавања, уз интерактивну дискусију и анализу студија случаја. Користе се следеће методе: Фронтална настава уз слајдове и илустрације (Scrum циклус, backlog, stakeholder мапа...); Анализа реалних сценарија из праксе (нпр. лоше дефинисан backlog, конфликт са stakeholder-ом); Мини-квизови и дискусије за проверу разумевања и подстицање критичког мишљења; Гостујућа предавања из индустрије (искусни PO, Scrum Master...). Практична настава се изводи у виду радионица, симулација и тимског рада. Користе се следећи облици: Формирање студентских Scrum тимова – сваки студент добија улогу (PO, Scrum Master, Developer); Креирање визије производа и product backlog-a за замишљени или реалан производ; Писање корисничких прича и приоритизација backlog-a (коришћењем техника као што су MoSCoW или WSJF); Спровођење једног или више симулираних спринтова, укључујући планирање, преглед и ретроспективу; Рад у алатима као што су Jira, Trello, Miro, Figma.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	70 поена	Завршни испит	30 поена
Активно учешће у настави	10	Теоријски тест	30
Практични пројекат (рад у тиму)	50		
Презентација пројекта	10		