Popis praktické úlohy

Cílem praktické úlohy je ověřit základní znalosti a dovednosti dodavatele v oblasti návrhu úprav informační systémy veřejné správy (dále jen ISVS) dle požadavků stanovených v zadání a jejich formalizovaného zachycení notací ArchiMate využité v souladu s Národním architektonickým rámcem s využitím modelovacího nástroje Sparx Systems Enterprise Architect.

Pro vyloučení pochybností se uvádí, že zpracování praktické úlohy nebude vyžadovat detailní znalost stávajících systémů. Hodnocena bude schopnost správně navrhnout realizaci změnového požadavku v souladu s obecně platnými požadavky kladenými na ISVS a tento návrh zachytit standardizovaným způsobem (tj. obecně užívanou notací ArchiMate využité v souladu s Národním architektonickým rámcem v obecně užívaném nástroji Sparx Systems Enterprise Architect).

Výstupem praktické úlohy bude architektonický model obsahující zachycené motivační aspekty a byznys a aplikační vrstvu navrženého řešení. Model bude uložen ve formátu EAP anebo EAPX. Soubor s daty modelu bude uložen na pracovní stanici určené pro realizaci praktické úlohy.

Pro realizaci praktické úlohy je připraveno následující prostředí: pracovní stanice s operačním systémem Microsoft Windows a nainstalovaným Sparx Systems Enterprise Architect a Microsoft Word.

# Způsob vyhodnocení

Hodnocení praktické úlohy bude probíhat ve dvou oblastech:

1. Praktická návrh vybrané části řešení – uchazeč může získat maximálně 80 bodů.
2. Praktická znalost modelovací notace ArchiMate, Národního architektonického rámce a modelovacího nástroje Sparx Systems Enterprise Architect – uchazeč může získat maximálně 20 bodů.

Celkový počet bodů, který může Uchazeč obdržet za celou praktickou úlohou, je sto (100) bodů. Postup hodnocení výstupu praktické úlohy v jednotlivých oblastech je uveden v následujících kapitolách.

## Praktická návrh vybrané části řešení

Předmětem hodnocení v této oblasti bude úplnost a správnost navrženého řešení z pohledu pokrytí požadavků kladených na řešení v oblasti vymezené zadáním.

Uchazeč obdrží:

* 16 bodů za úplnost a správnost vymezení motivačních aspektů. Uchazeči budou odečteny 2 body za každý chybějící motivační aspekt, který přímo souvisí se zadáním (tj. daný aspekt přímo upravuje některou z funkcionalit či vlastností řešení) a byl identifikován některým z dalších uchazečů.
* 24 bodů za úplnost a správnost vymezení byznys vrstvy. Uchazeči budou odečteny 2 body za každý chybějící prvek byznys vrstvy, který rozvíjí motivační aspekty (jak ty, které uchazeč identifikoval, tak ty, které ve svém návrhu opomněl, ale přímo souvisí se zadáním).
* 40 bodů za úplnost a správnost vymezení aplikační vrstvy. Uchazeči budou odečteny 2 body za každý chybějící prvek aplikační vrstvy, který rozvíjí motivační aspekty a byznys vrstvu (jak ty, které uchazeč identifikoval, tak ty, které ve svém návrhu opomněl, ale přímo souvisí se zadáním).

Uchazeči budou v jednotlivých částech odečítány body až do případné hodnoty nula (0) bodů.

## Praktická znalost modelovací notace ArchiMate, Národního architektonického rámce a modelovacího nástroje Sparx Systems Enterprise Architect

Předmětem hodnocení v této oblasti bude správnost navrženého řešení z pohledu notace ArchiMate a Národního architektonického rámce.

Uchazeč obdrží 20 bodů, od kterých mu bude:

* odečteno 5 bodů za každý typ prvku, který je pro danou vrstvu vymezen v Národním architektonickém rámci, a který uchazeč v byznys a aplikační zcela opomene;
* odečteny 2 body za každé nesprávné použití prvku v modelu, tj. že daný prvek (i vazba) bude použit v rozporu s Národním architektonickým rámcem či notací ArchiMate. V případě vnitřního rozporu mezi Národním architektonickým rámcem a notací ArchiMate bude upřednostněn výklad Národního architektonického rámce.

Uchazeči budou odečítány body až do případné hodnoty nula (0) bodů.