IT პროექტების მართვა

ლექტორი

ნინო ძამაშვილი

კურსის დრო

18 შეხვედრა (42 საათი)

კურსის მიზანი

IT პროექტების მართვის კურსის მიზანია დამწყებ ან მოქმედ IT პროექტების მენეჯერებს, პროექტების მართვით დაინტერესებულ პირებს გააცნოს IT პროექტების მართვის სპეციფიკა, ტექნიკები და გამოყენების შესაძლებლობები. აღნიშნული კურსი სტუდენტებს მისცემს შესაძლებლობას მართონ პროექტები და შეძლონ სირთულეებთან გამკლავება.

სასწავლო კურსის შინაარსი

ლექცია 1: შესავალი

- რა არის პროექტი
- პროექტის შეზღუდვები (სამკუთხედი)
- პროექტი VS პროდუქტი
- *დავალება #1*

ლექცია 2: პროექტის მართვის მეთოდოლოგიების მიმოხილვა

- პროგრამული უზრუნველყოფის განვითარების სასიცოცხლო ციკლი SDLC და AI-DLC
- პროექტების მართვის მეთოდოლოგიების და სასიცოცხლო ციკლის მიმოხილვა, მსგავსება და განსხვავებები
- დადებითი და უარყოფითი მხარეები - Waterfall, scrum
- დისკუსია

ლექცია 3: როლები და მოვალეობები

- მეთოდოლოგიების მიმოხილვა
- ძირითადი როლები და პასუხისმგებლობები
- გუნდის თანამშრომლობა და გამოწვევები
- სტეიკჰოლდერები და მათი გავლენა
- დისკუსია

ლექცია 4: პროექტის ანალიზი და დიზაინი

- ბიზნეს ანალიზი
- პროექტის დოკუმენტაციის სახეობები და საჭიროების მიზეზები - Waterfall VS Scrum
- დოკუმენტაციების ავტომატიზაცია AI- ით
- პროექტის სტრუქტურა, WBS საჭიროების განხილვა
- დიზაინის (არქიტექტურული, UI/UX) შექმნა და ვალიდაცია პროექტში - შედარება Waterfall VS Scrum
- *დავალება #2*

ლექცია 5: რისკების მენეჯმენტი

- პროექტის რისკი, რისკის განსაზღვრა და მართვა
- პროექტის რისკის წყაროები, იდენტიფიცირება და შეფასება
- რისკის პრიორიტეტის დადგენა, პრიორიტეტის შკალის შემუშავება
- რისკების საპასუხო ქმედებები
- რისკების მართვის და შემცირების სტრატეგიები
- *დავალება #3*

ლექცია 6: პროექტის დაგეგმვა

- რატომ იგეგმება პროექტი
- პროექტის შეფასება და პროცესებში მონაწილეობა
- პროექტის შეფასებისთვის საჭირო ინფორმაცია და დამუშავება
- რესურსების მართვა - FTE
- Margin
- რა არის სქოუფი და დამოკიდებულებები
- სქოუფის და დამოკიდებულებების განსაზღვრა და შეფასება
- მაილსტოუნი და მიწოდების საშუალებები
- Gantt chart - პრაქტიკა (ლაივ რეჟიმში ვნახოთ როგორ იქმნება რთული გეგმა)
- პრაქტიკული ქეისის განხილვა
- *დავალება #4*

ლექცია 7: პროექტის დაგეგმვა

- ამოცანების პარამეტრების განსაზღვრა
- ამოცანის ტიპები, ურთიერთდამოკიდებულება
- ამოცანების შეზღუდვები
- პროექტის კრიტიკული გზა
- კომუნიკაციების მართვა RACI
- Gantt chart - პრაქტიკა
- *დავალება #5*

ლექცია 8: ცვლილებების მართვა

- ინტერაქცია
- რა არის ცვლილება და რატომ არის მნიშვნელოვანი მისი მართვა
- ცვლილებების ხელისშემშლელი ფაქტორები
- როგორ გავხადო ცვლილებები მართვადი ორგანიზაციაში

ლექცია 9: SOFTWARE ტესტირების მეთოდები, დეფლოიმენტ სტრატეგიები და ქლაუდ ტექნოლოგიები

- Software Testing და მისი გამოყენება დეველოფმენთის პროცესში
- ფუნქციური და არაფუნქციური ტესტირება
- ტესტირების სახეობები და მათი გამოყენება
- დეფლოიმენთ გარემო და მისი საჭიროება
- სერვერი VS Cloud

- რატომ ქლაუდი
- რა არის და რატომ ვიყენებთ CI/CD
- დეფლოიმენთ სტრატეგიები: Recreate, Blue/Green, Canary, A/B Testing, Shadow

ლექცია 10: MVP, პროტოტიპი, POC და პროექტის დახურვა

- MVP, პროტოტიპი, POC
- დოკუმენტაცია
- ტრეინინგი
- უკუკავშირის მიღება
- ტექნიკური მხარდაჭერა
- *დავალება #6*

ლექცია 11: SCRUM მეთოდოლოგია - ერთიანი სურათი

- ეჯაილ მანიფესტო
- სქრამის მიზანი, განმარტება, თეორია, ღირებულებები
- სქრამის გუნდი
- სქრამის ღონისძიებები
- სქრამის არტეფაქტები

ლექცია 12: SCRUM ტვინწყობა

- სქრამის მიზანი, განმარტება, თეორია, ღირებულებები
- ქეისები
- სქრამის გუნდი
- ქეისები

ლექცია 13: ბექლოგის დახვეწა

- რა არის Epic, User Story, Task, Subtask, Bug
- ამოცანების შეფასება (Fibonacci)
- რა არის ბექლოგის რეფაიმენტი
- Ready - ს განმარტება
- ბექლოგის რეფაიმენტი ჯირათი (სიმულაცია გუნდთან) და AI ინტეგრაცია

ლექცია 14: SCRUM ღონისძიებები

- სპრინტი
- სპრინტის დაგეგმვა
- სპრინტის მიმოხილვის განხილვა გუნდთან
- რეტროსპექტვა და მაგალითები
- სპრინტის რეტროსპექტივის მიროთი სიმულაცია გუნდთან
- მეტრიკები: Burndown and Burnup Chart, Velocity Chart, sprint report
- *დავალება #7*

ლექცია 15: SCRUM არტეფაქტები და მათი ვალდებულებები

- პროდუქტის ბექლოგი
- სპრინტის ბექლოგი

- ინკრემენტი
- Done განმარტება და მაგალითები
- *დავალება #8*

ლექცია 16: AGILE მიდგომები და SCRUM-ის მასშტაბირება

- Nexus VS Scrum
- Kanban მიმოხილვა
- Scrum VS Kanban Board
- Extreme programming მიმოხილვა
- ქეისი

ლექცია 17: სხვა მეთოდოლოგიები

- ჯგუფური პრეზენტაცია

ლექცია 18: ფინალური გამოცდა

სასწავლო კურსის შედეგები

კურსის დასრულების შემდეგ მსმენელები შეძლებენ:

- პროექტების მართვის ძირითადი მეთოდოლოგიებისა და პრინციპების გამოყენებას;
- ციფრული პროექტების ინიცირებისა და განვითარების ეტაპების განსაზღვრას;
- ციფრული პროექტების დეველოპმენტთან დაკავშირებული ტექნოლოგიების იდენტიფიცირებასა და გამოყენებას;
- პროექტის მენეჯერისა და პროექტში ჩართული სხვადასხვა როლის ძირითადი მოვალეობებისა და პასუხისმგებლობების განსაზღვრას;
- Agile-ის ფარგლებში გაერთიანებული სხვადასხვა მეთოდოლოგიის გამოყენებას;
- ციფრული პროექტების შექმნასა და მართვას Waterfall-ისა და Scrum-ის გამოყენებით;
- Agile მეთოდოლოგიებს შორის განსხვავებების იდენტიფიცირებას;
- კარიერული განვითარების შემდგომი ეტაპების განსაზღვრასა და დაგეგმვას;
- პროექტის შექმნისა და განვითარების გეგმების შემუშავებას;
- პროექტის შეფასების სხვადასხვა ტექნიკის გამოყენებას;
- პროექტის შექმნის პროცესის მართვას Agile ან Waterfall მეთოდოლოგიის შესაბამისად;
- პროექტის განვითარების გეგმის შედგენასა და შესრულების ვადების მართვას;
- პროექტის მართვისთვის საჭირო სხვადასხვა დოკუმენტის მომზადებას AI ინსტრუმენტების გამოყენებით;
- სამუშაო შეხვედრების ეფექტიანად დაგეგმვასა და წარმართვას;

- ციფრული პროექტების დეველოპმენტთან დაკავშირებული ტექნოლოგიური ტერმინოლოგიის სწორად გამოყენებას;
- ციფრული პროდუქტის განვითარების ყველა ფაზის ეფექტიანად მართვას;
- ციფრული პროდუქტის მხარდაჭერას, რისკებისა და ცვლილებების მართვას;
- ტესტირებისა და დეპლოიმენტის მეთოდოლოგიების გამოყენებას;
- Scrum-ის ძირითადი ღონისძიებებისა და არტეფაქტების გამოყენებას სამუშაო პროცესის ეფექტიანად წარმართვისთვის;
- AI ინსტრუმენტების გამოყენებას პროექტების მართვის პროცესში;
- საკუთარი ცოდნის, უნარებისა და გამოცდილების ეფექტიანად წარმოჩენას გასაუბრებაზე.

სასწავლო კურსის მოთხოვნები

- სტუდენტი უნდა ფლობდეს ინგლისურ ენას იმ დონეზე, რომ შეძლოს მცირე ინგლისურენოვანი მასალების წაკითხვა და გარჩევა.

ლექტორის შესახებ

- ნინო ძამაშვილი არის საერთაშორისო კომპანია Quantori -ის Senior IT Project / Delivery Manager, Senior Scrum Master, Mentor, Agile Coach, Facilitator, Trainer. არის PSM I და PSM II ის მფლობელი, ასევე არის ლიცენზირებული ფასილიტატორი;
- ნინოს აქვს 15+ წლიანი გამოცდილება ტექნოლოგიებში პროექტების მართვის მიმართულებით, მისი მიმართულებებია BioTech, Life Science, FinTech, Banking, სახელმწიფო სერვისები;
- ხელმძღვანელობს სხვადასხვა საერთაშორისო კომპანიების პროექტებს და პარალელურად ატარებს ტრეინინგებს პროექტების მართვაზე, ეჯაილ მეთოდოლოგიებზე, ეჯაილ გუნდის ფასილიტაციაზე.