

IT პროექტების მართვა და AGILE გუნდის ფასილიტაცია

ლექტორი

ნინო ძამაშვილი

კურსის დრო

20 შეხვედრა (60 საათი)

კურსის მიზანი

IT პროექტების მართვისა და Agile გუნდის ფასილიტაციის კურსის მიზანია დამწყებ ან მოქმედ IT პროექტების მენეჯერებს, პროექტების მართვით დაინტერესებულ პირებს გააცნოს IT პროექტების მართვის სპეციფიკა, ტექნიკები და გამოყენების შესაძლებლობები და ასევე, იმ ადამიანებს, რომლებიც ხელმძღვანელობენ და მხარს უჭერენ სხვებს გადამწყვეტილებების მიღებაში და მართავენ შეხვედრებს (მათ შორის, გუნდის ლიდერებს, ხელმძღვანელებს, Scrum Master-ებს, დამწყებ თუ Agile Coach-ებსა და პროექტის მენეჯერებს) დაეხმაროს ფასილიტატორის აზროვნების, ცოდნისა და უნარების ჩამოყალიბებასა და განვითარებაში.

სასწავლო კურსის შინაარსი

ლექცია 1: შესავალი

- რა არის პროექტი
- პროექტის შეზღუდვები (სამკუთხედი)
- პროექტი VS პროდუქტი
- კარიერული და პროფესიული განვითარების გზები
- დავალება #1

ლექცია 2: პროექტის მართვის მეთოდოლოგიების მიმოხილვა

- პროექტის სასიცოცხლო ციკლი SDLC
- პროექტების მართვის მეთოდოლოგიების და სასიცოცხლო ციკლის მიმოხილვა, მსგავსება და განსხვავებები
- დადებითი და უარყოფითი მხარეები - Waterfall, Scrum
- დისკუსია #1

ლექცია 3: როლები და მოვალეობები

- პროექტ მენეჯერი, პროდუქტის მფლობელი, სქრამ მასტერი - მათი მსგავსება და განსხვავება
- დეველოპერული გუნდის წევრები და მათი მოვალეობები (ანალიტიკოსი, UI/UX დიზაინერი, დეველოპერები, QA, DevOps)
- როლები ERP-ში
- სტეიკჰოლდერი და მისი ფუნქცია პროექტში
- Markup, Frontend, Backend და Mobile დეველოპმენტის არსი და განსხვავება
- დისკუსია #2

ლექცია 4: პროექტის ანალიზი და დიზაინი

- ბიზნეს ანალიზი
- პროექტის დოკუმენტაციის სახეობები და საჭიროების მიზნები - Waterfall VS Scrum
- WBS და პროექტის სტრუქტურის საჭიროება
- დიზაინის (არქიტექტურული, UI/UX) შექმნა და ვალიდაცია პროექტში - შედარება Waterfall VS Scrum
- Confluence და Miro დემო
- 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 - 1 ნაწილი

- რატომ იგეგმება პროექტი
- პროექტის კალენდარული დაგეგმვა და დაგეგმვა სანყისი და საბოლოო თარიღების მიხედვით
- პროექტის დამუშავება და შეფასება
- რესურსების მართვა
- სქოფი, დამოკიდებულებები და მაილსტონები
- Gantt Chart
- ქეისის სიმულაცია #1
- დავალება #4

ლექცია 7: პროექტის დაგეგმვა - 2 ნაწილი

- ამოცანების პარამეტრების და ტიპების განსაზღვრა
- ამოცანების შეზღუდვები
- პროექტის ქსელური დიაგრამა
- პროექტის კრიტიკული გზა
- კომუნიკაციების მართვა
- RACI მატრიცა
- ქეისის სიმულაცია #2
- დავალება #5

ლექცია 8: MVP, MLP და ცვლილებების მართვა

- რა არის და რატომ არის საჭირო MVP?
- MVP VS MLP
- რა არის ცვლილება და რატომ არის მნიშვნელოვანი მისი მართვა

- ცვლილებების ხელისშემშლელი ფაქტორები
- როგორ გავხადო ცვლილებები მართვადი
- ცვლილებების დალოგვა
- დავალება #6

ლექცია 9: SOFTWARE ტესტირების მეთოდები

- Software Testing და მისი გამოყენება და საჭიროება დეველოპმენტის პროცესში
- მანუალური და ავტომატური ტესტირება
- ფუნქციური და არაფუნქციური ტესტირება
- ტესტირების სახეობები და მათი გამოყენება

ლექცია 10: დეფლოიშმენტ სტრატეგიები და ქლაუდ ტექნოლოგიები

- დეფლოიშმენტ გარემო და მისი საჭიროება
- სერვერი VS Cloud
- რატომ ქლაუდი
- რა არის და რატომ ვიყენებთ CI/CD
- დეფლოიშმენტ სტრატეგიები: Recreate, Blue/Green, Canary, A/B Testing, Shadow

ლექცია 11: პროექტის დახურვა

- პროექტის დახურვის პროცესის ორგანიზება
- დოკუმენტაცია
- ტრეინინგი
- უკუკავშირის მიღება
- ტექნიკური მხარდაჭერა
- დავალება #7

ლექცია 12: SCRUM მეთოდოლოგია

- ეჭაილ მანიფესტო
- სქრამის მიზანი, განმარტება, თეორია, ღირებულებები
- სქრამის გუნდი, ღონისძიებები
- სქრამის არტეფაქტები
- დავალება #8

ლექცია 13: SCRUM ღონისძიებები, დროის ჩარჩო

- Q&A ეჭაილ მანიფესტოს და სქრამის სახელმძღვანელოს შესახებ
- სპრინტის არსი
- ბექლოგის რეფაიშმენტი JIRA-თი (სიმულაცია გუნდთან)
- ამოცანების შეფასება
- სპრინტის დაგეგმვა JIRA-თი (სიმულაცია გუნდთან)
- Ready-ს განმარტება
- დავალება #9

ლექცია 14: SCRUM ღონისძიებები

- ყოველდღიური სქრამი (სიმულაცია გუნდთან)
- სპრინტის შეჯამება გუნდთან
- რეტროსპექტივის მაგალითები
- Metrics: Burndown and Burnup Chart, Velocity Chart, sprint report
- სპრინტის რეტროსპექტივის MIRO-თი სიმულაცია გუნდთან

ლექცია 15: SCRUM არტეფაქტები და მათი ვალდებულებები

- პროდუქტის ბექლოგი
- სპრინტის ბექლოგი
- ინკრემენტი
- Done განმარტება და მაგალითები
- Epic, User Story, Task, Subtask, Bug
- Heart of Agile
- დავალება #10

ლექცია 16: სხვა მეთოდოლოგიები

- Nexus VS Scrum
- Kanban მიმოხილვა
- Scrum VS Kanban Board
- Extreme programming მიმოხილვა
- რთული ქეისების განხილვა

ლექცია 17: ჯგუფური პრეზენტაცია - OFFLINE – 2 საათი

ლექცია 18: ფინალური გამოცდა - OFFLINE – 2 საათი

შეხვედრა 19: ვორქშოპ სესია #1: ფასილიტაციის ძირითადი თეორიის შესწავლა - 4 საათი - OFFLINE

- გახსნა
- გაცნობა
- ტრენინგის მოლოდინები
- კურსის მიზანი
- ვინ არის ფასილიტატორი და რას აკეთებს ის
- რა არის ფასილიტაცია (აზროვნება) და როდის არის საჭირო ამ ტექნიკის გამოყენება
- ფასილიტატორის ვალიდაცია
- უსაფრთხო სივრცის შექმნა
 - Ice-Breaker: დავალება
- დღის წესრიგი, ტრენინგის წესები
 - პრაქტიკა N1
 - პრაქტიკა N2
- ფასილიტაციის ძირითადი ინსტრუმენტები

შესვენება - 30 წუთი

- პრაქტიკა N3
- როგორ დავესმართ გუნდს გადაწყვეტილების მიღებაში
- გუნდური გადაწყვეტილების მიღების მოდელი რეტროსპექტივის მაგალითზე
 - პრაქტიკა N4 - ბრილიანტი
- დახურვა

შეხვედრა 20: ვორქშოპ სესია #2 – 4 საათი - OFFLINE

- გახსნა
 - პრაქტიკა N5
- ფასილიტაციის სირთულეები
- ლეგალიზაცია და ინტერვენცია
 - პრაქტიკა N6
- რა არის და როგორ უნდა გამოვიყენოთ პარკინგი

შესვენება - 30 წუთი

- პრაქტიკა N7
- პრაქტიკა N8
- პრაქტიკა N9
- დახურვა

სასწავლო კურსის შედეგები

კურსის მსმენელებს ეცოდინებათ და შეძლებენ:

- პროექტების მართვის მეთოდოლოგიები და საფუძვლები;
- ციფრული პროექტების ინიცირების და განვითარების ეტაპები;
- ციფრული პროექტების დეველოპმენტთან დაკავშირებული ტექნოლოგიები;
- პროექტის მენეჯერის და პროექტში ჩართული სხვადასხვა როლების ძირითადი მოვალეობები და პასუხისმგებლობები;
- Agile-ის ქვეშ გაერთიანებული სხვადასხვა მეთოდოლოგიები;
- ციფრული პროექტების შექმნა Waterfall, Scrum-ის გამოყენებით;
- Agile მეთოდოლოგიებს შორის განსხვავება;
- პროექტის შექმნისა და განვითარების გეგმების შემუშავება;
- პროექტის შეფასების ტექნიკა;
- პროექტის შექმნის პროცესში პროექტის მართვის Agile ან Waterfall მეთოდოლოგიით ხელმძღვანელობა;

- პროექტის განვითარების გეგმის შედგენა და შესრულების ვადების მართვა;
- პროექტის მართვისთვის სხვადასხვა დოკუმენტების მომზადება;
- შეხვედრების პროცესების სწორად წარმართვა;
- ციფრული პროექტის დეველოპმენტთან დაკავშირებული ტექნოლოგიების ტერმინების გამოყენება;
- ციფრული პროდუქტის დეველოპმენტის ყველა ფაზის სწორი მართვა;
- ციფრული პროდუქტის მხარდაჭერა, რისკების და ცვლილებების მართვა;
- ტესტირების და დეფლოიშმენტის მეთოდოლოგიები;
- Scrum-ის ყველა ძირითადი ღონისძიების, არტეფაქტების სრულყოფილად გამოყენება და შედეგად სამუშაო პროცესის სწორად წარმართვა;
- ფუნდამენტური ფასილიტაციის უნარები;
- თანამშრომლობითი შეხვედრების ხელშეწყობა;
- სწრაფი პრაქტიკის ოსტატურად ხელშეწყობა;
- უსაფრთხო სივრცის მომზადება;
- შეხვედრის მომზადება და წარმართვა;
- კარიერის განვითარების შემდგომი ეტაპები;
- საკუთარი თავის ეფექტურად წარმოჩენა გასაუბრებაზე.

სასწავლო კურსის მოთხოვნები

- სტუდენტი უნდა ფლობდეს ინგლისურ ენას იმ დონეზე, რომ შეძლოს ინგლისურენოვანი მასალების წაკითხვა და გარჩევა;
- ფასილიტაციის სესიებზე დასწრება შესაძლებელია მხოლოდ ფიზიკრად.

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-ისა და PSM II-ის მფლობელი, ასევე არის ლიცენზირებული ფასილიტატორი;
- ნინოს აქვს 11+ წლიანი გამოცდილება ტექნოლოგიებში პროექტების მართვის მიმართულებით: BioTech, Life Science, FinTech, Banking, სახელმწიფო სერვისები;
- ხელმძღვანელობს სხვადასხვა საერთაშორისო კომპანიების პროექტებს და პარალელურად ატარებს ტრეინინგებს პროექტების მართვაზე, ეჭაილ მეთოდოლოგიებსა და ეჭაილ გუნდის ფასილიტაციაზე.