

ციფრული პროექტების მართვა SCRUM FRAMEWORK-ით

ლექტორი

ნინო ძამაშვილი

კურსის დრო

8 შეხვედრა (16 საათი)

კურსის მიზანი

კურსის მიზანია დამწყებ ან მოქმედ IT პროექტების მენეჯერებსა და პროექტების მართვით დაინტერესებულ პირებს გააცნოს Scrum პროექტების მართვის სპეციფიკა, ტექნიკები და გამოყენების შესაძლებლობები.

აღნიშნულ კურსში აქცენტი გაკეთებულია ყველაზე კრიტიკულ საკითხებზე, რომელიც დაგეხმარებათ Scrum-ით მართოთ პროექტები. კურსში მოცემულია თეორია, დავალებები, დისკუსიები და პრაქტიკები, რომელიც დაგეხმარებათ რეალურად წარმოიდგინოთ და გაუმკლავდეთ სირთულეებს.

სახწავლო კურსის შინაარსი

ლექცია 1: ICE-BREAKER - შესავალი

- კურსის მიზანი
- ტრეინინგის წესები, გეგმა და შეფასების კრიტერიუმები
- რომელი სერტიფიკატებია საჭირო
- როგორ მოვემზადოთ გასაუბრებისთვის
- რა არის AGILE
- რა არის პროექტის სასიცოცხლო ციკლი SDLS (Scrum, Waterfall)
- პროექტების მართვის მეთოდოლოგიებისა და სასიცოცხლო ციკლის მიმოხილვა, მათი მსგავსება და განსხვავებები (Scrum, Waterfall)
- დადებითი და უარყოფითი მხარეების შედარება (Scrum, Waterfall)
- **დავალება #1**

ლექცია 2: SCRUM შესავალი

- Agile მანიფესტო
- სქრამის მიზანი
- სქრამის განმარტება
- სქრამის თეორია
- სქრამის ღირებულებები
- სქრამის გუნდი
- **დავალება #2**

ლექცია 3: SCRUM ღონისძიებები, დროის ჩარჩო

- სქრამის ღონისძიებები: Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective და მონაწილეები
- რა არის, ვინ მონაწილეობს Backlog Refinement-ში და Jira-თი სიმულაცია გუნდთან

- ამოცანების შეფასება, მაგალითები
- მნიშვნელობა Ready-ის განმარტება

ლექცია 4: SCRUM ღონისძიებები #1 / JIRA / CONFLUENCE

- რა არის Epic, User Story, Task, Subtask, Bug
- User Story
- რას ნიშნავს Acceptance Criteria
- სპრინტის დაგეგმვა Jira-თი (სიმულაცია გუნდთან)
- Metrics: Burndown and Burnup Chart, Velocity Chart, Sprint Report
- Confluence
- დოკუმენტის სახეობები და საჭიროებები
- **დავალება #3**

ლექცია 5: SCRUM ღონისძიებები #2

- ყოველდღიური სქრამის სიმულაცია გუნდთან
- სპრინტის მიმოხილვა გუნდთან
- რეტროსპექტივის და Ice Breakers მაგალითები
- სპრინტის რეტროსპექტივის Miro-თი სიმულაცია გუნდთან
- **დავალება #4**

ლექცია 6: SCRUM არტეფაქტები და მათი ვალდებულებები

- პროდუქტის ბექლოგი
- სპრინტის ბექლოგი
- ინკრემენტი
- მნიშვნელობა Done-ის განმარტება და მაგალითები
- **დავალება #5**

ლექცია 7: SCRUM და სხვა მეთოდოლოგიები

- Heart of Agile
- სქრამში არსებული გეპის შევსება
- Nexus VS Scrum
- Kanban-ის მიმოხილვა
- Scrum VS Kanban Board
- Extreme Programming-ის მიმოხილვა
- რა არის Minimum Viable Product (MVP)

ლექცია 8: ფინალური გამოცდა (ფიზიკური დასწრებით)

სასწავლო კურსის შედეგები

კურსის მსმენელებს ეცოდინებათ და შეძლებენ:

- სერამის მართვის მეთოდოლოგია და საფუძვლები;
- პროექტში ჩართული სხვადასხვა როლების ძირითადი მოვალეობები და პასუხისმგებლობები;
- Agile-ის ქვეშ გაერთიანებული სხვადასხვა მეთოდოლოგიები;
- განსხვავება სხვადასხვა Agile მეთოდოლოგიებს შორის;
- ციფრული პროექტების მართვა Scrum-ის გამოყენებით.

სასწავლო კურსის მოთხოვნები

- სტუდენტი უნდა ფლობდეს ინგლისურ ენას იმ დონეზე, რომ შეძლოს 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 11+ წლიანი გამოცდილება ტექნოლოგიებში პროექტების მართვის მიმართულებით, მისი მიმართულებებია BioTech, Life Science, FinTech, Banking, სახელმწიფო სერვისები;
- ხელმძღვანელობს სხვადასხვა საერთაშორისო კომპანიების პროექტებს და პარალელურად ატარებს ტრენინგებს პროექტების მართვაზე, ეჭაილ მეთოდოლოგიებსა და ეჭაილ გუნდის ფასილიტაციაზე.