

ციფრული პროექტების მართვა SCRUM-ის გამოყენებით

ლექტორი

ალექსი გიჯაშვილი, სერამ მასტერი

საკონტაქტო ინფორმაცია

ელ-ფოსტა: Gijashvili@gmail.com

სასწავლო კურსის დრო

13 ლექცია (26 სთ)
ორშაბათი-ხუთშაბათი, 20:00 - 22:00

სასწავლო კურსის მიზანი

კურსის მიზანია დამწყებ ან მოქმედ პროექტების მენეჯერებს, ან პროექტების მართვით დაინტერესებულ სტუდენტებს გააცნოს SCRUM მიდგომის ძირითადი პრინციპები და მისი რეალური გამოყენების შესაძლებლობები.

კურსი დაგეხმარებათ ახლებურად გაიაზროთ პროგრამული უზრუნველყოფის თუ სერვისის განვითარების პროცესები და მოგცემთ მიმართულებას მომხმარებელზე ორიენტირებული, ღია და თავისუფალი მიდგომების ეფექტური გამოყენებისათვის.

სასწავლო კურსის სწავლის შინაარსი

ლექცია 1 შესავალი

- რა არის Scrum და Agile?
- რა არის Agile Manifesto
- სერამის განმარტება
- სერამის ღირებულებები
- სერამის პრინციპები
- როდის უნდა გამოვიყენოთ სერამი?

ლექცია 2 სერამი და პროექტის მართვის ტრადიციული მეთოდოლოგია

- რას არის MVP
- როდის უნდა გამოვიყენოთ სერამი და როდის Waterfall
- Scrum-ის სასიცოცხლო ციკლი
- Waterfall-ის სასიცოცხლო ციკლი

ლექცია 3 Scrum როლები

- სერამის გუნდი
- დეველოპმენტის გუნდი (Development Team)
- პროდუქტის მფლობელი (Product Owner)
- სერამ მასტერი (Scrum Master)
- სერამ მასტერი და პროექტის მენეჯერი
- სხვა როლები

ლექცია 4 დეველოპმენტ გუნდი

- T-shape გუნდი
- თვითორგანიზება
- კომუნიკაციის ხარისხი და მნიშვნელობა
- ეჭაილ გუნდების წარმატების საიდუმლო
- კოლექტიური პასუხისმგებლობა VS ეგო

ლექცია 5 პროდუქტის მფლობელი და სქრამ მასტერი

- ძირითადი პასუხისმგებლობები
- აუცილებელი უნარები
- როგორი არის სქრამ მასტერისა და პროდუქტის მფლობელის ერთი დღე
- როგორი უნდა იყოს სქრამ მასტერი და პროდუქტის მფლობელი

ლექცია 6 Scrum ღონისძიებები

- Time-Box-ის მნიშვნელობა
- სპრინტი
- სპრინტის დაგეგმვა
- ყოველდღიური სქრამი
- სპრინტის მიმოხილვა
- სპრინტის რეტროსპექტივა
- Scrum of Scrums (SOS)

ლექცია 7 პრიორიტეტები და შეფასება

- Value-Based პრიორიტეტების განსაზღვრის მეთოდი
- Moscow-ის პრინციპით პრიორიტეტების განსაზღვრის მეთოდი
- 100-Point პრიორიტეტების განსაზღვრის მეთოდი
- User Stories, Bugs, Task
- Story points
- “არა“-ს ძალა და მნიშვნელობა

ლექცია 8 სიმულაცია - სქრამის როლები და ღონისძიებები (ჯგუფური თამაში)

- სიმულაცია - სპრინტი
- სიმულაცია - სპრინტის დაგეგმვა
- სიმულაცია - ყოველდღიური სქრამი
- სიმულაცია - სპრინტის მიმოხილვა
- სიმულაცია - სპრინტის რეტროსპექტივა

ლექცია 9 - სქრამის არტეფაქტები

- პროდუქტის ბექლოგი
- სპრინტის ბექლოგი
- რა არის ინკრემენტი
- Definition of Done (DoD)

დღე 10 - რეპორტები

- Burndown Chart
- Sprint Report
- Velocity Chart
- Average Age Report
- Created vs. Resolved Issues Report

ლექცია 11 - როგორ უნდა დანერგოთ სქრამი

- მასლოუს იერარქია სქრამის დანერგვის პროცესში
- სქრამის დანერგვის მეთოდები ორგანიზაციაში
- სქრამის განვითარების მეთოდები ორგანიზაციაში

ლექცია 12 - კანბანი

- კანბანის ისტორია
- როგორ უნდა გამოიყენო კანბანი
- განსხვავება სქრამსა და კანბანს შორის

ლექცია 13 - Bonus საკითხები

- სამუშაო პროცესის მართვა
- მითები სქრამის შესახებ
- დოკუმენტაცია და სქრამი
- რატომ არ უყვართ დეველოპერებს სქრამი
- Spotify -ის ორგანიზაციული სტრუქტურა

სასწავლო კურსის სწავლის შედეგები

კურსის მსმენელებმა იციან:

- პროექტების მართვის ზოგადი საფუძვლები
- ჩვეულებრივ და Agile მეთოდოლოგიას შორის განსხვავება
- Agile მეთოდოლოგიის დადებითი / უარყოფითი მხარეები
- Scrum-ში არსებული ტექნიკები და მიდგომები

- Scrum-ში მონაწილე ყველა მხარის პასუხისმგებლობები
- გუნდის მიერ მიზნების დასახვის ტექნიკები

კურსის მსმენელებს შეუძლიათ:

- Scrum ტექნიკების გამოყენება
- Scrum-ის ყველა ძირითადი ღონისძიების სრულყოფილად გამოყენება და შედეგად, სამუშაო პროცესის სწორად წარმართვა
- ცვალებად ბიზნეს გარემოში მისაღწევი შედეგის შემუშავება
- თავისი გუნდების მეტად შეკავშირება და უკეთ მოტივირება
- უკუკავშირის კომუნიკაციის ტექნიკას პრაქტიკაში გამოყენება

სასწავლო კურსის მოთხოვნები

სტუდენტი უნდა ფლობდეს ინგლისურ ენას იმ დონეზე, რომ შეძლოს ინგლისურიენოვანი მასალების წაკითხვა და გარჩევა

სასწავლო კურსის შეფასება

შეფასების კომპონენტები

საშინაო დავალება და ჯგუფური აქტივობა - 20 ქულა

შუალედური გამოცდა/როლური თამაში - 30 ქულა

ფინალური გამოცდა/ტესტირება - 40 ქულა

კურსის დასრულების შემდეგ გაიცემა ორენოვანი სერტიფიკატი:

კურსის წარმატებით დასრულების სერტიფიკატის მისაღებად სტუდენტმა უნდა მოაგროვოს მინიმუმ 70 ქულა

კურსის მინიმუმ 90 ქულაზე დასრულების შემთხვევაში, სტუდენტი დამატებით მიიღებს ლექტორის რეკომენდაციას

ლექტორის შესახებ

- ალექს გიჯაშვილი არის პირველი ციფრული ბანკის, SPACE-ის სქრამ მასტერი
- ალექსს აქვს 7 წლიანი გამოცდილება წარმატებული ინოვაციური და ტექნოლოგიური პროექტების მართვაში, როგორც საჯარო, ასევე კერძო სექტორში.