



IT Project Management



კურსის ძირითადი ინფორმაცია

ლექტორი

ალექსი
გიჯაშვილი

შეხვედრები

16 შეხვედრა

განრიგი

სამშაბათი
ხუთშაბათი

ლექციის დრო

20:00 - 22:00

სასწავლო კურსის შინაარსი



Chapter 1 - პროექტების მართვის გააზრება

- რა არის პროექტი
- რატომ ინიცირდება პროექტები
- პროტოკოლით, პროგრამას, პროექტსა და საოპერაციო საქმიანობას შორის დამოკიდებულება
- პროექტის სასიცოცხლო ციკლი
- რას ნიშნავს პროექტის წარმატება
- პროექტის როლები: პორტფოლიო მენეჯერი, პროგრამ მენეჯერი, პროექტის მენეჯერი, სპონსორი, სტეიკჰოლდერი



Chapter 2 - პროექტის ინიცირების პროცესი

- როგორ ხდება პროექტის ინიცირება
- როგორ ხდება პროექტის დამტკიცება ორგანიზაციაში
- რა არის პროექტის ჩარტერი
- რა არის Agile პროექტის ჩარტერი
- როგორ ხდება პროექტის მართვის მიდგომის იდენტიფიცირება
- Stakeholder-ების მართვის კონცეფცია
- რას ნიშნავს RACI მატრიცა



Chapter 3 - პროექტის დაგეგმის პროცესი I

- როგორ ხდება პროექტის მოთხოვნების შეგროვვა და დოკუმენტაცია (PRD)
- პროექტის დეკომპოზიცია - Work Brakedown Structure (WBS)
- რა არის პროექტის Deliverable-ები და Milestone-ები
- რა არის პროექტის გეგმა

Chapter 4 - პროექტის დაგეგმვის პროცესი II

- როგორ ხდება პროექტის ბიუჯეტირება
- რა არის Gantt Chart
- პროექტის რისკების მართვა
- როგორ ხდება ვენდორების შერჩევა
- რას ნიშნავს RFI (Request for information) და RFP (Request for proposal)
- რას ნიშნავს POC

Chapter 5 - პროექტის აღსრულება

- როგორ ხდება დიზაინის შემუშავება Solution Design
- როგორ ხდება Development-ის პროცესი
- როგორ ხდება Testing-ის პროცესი
- როგორ ხდება პროექტში შემოსული ცვლილებების მართვა
- რას ნიშნავს User Acceptance Test
- რას ნიშნავს პროექტის საპილოტე ვერსია
- რას ნიშნავს პროექტის რეალურ გარემოზე გაშვება

Chapter 6 - Agile & MVP

- რას ნიშნავს Cargo Cults Agile
- რატომ ირჩევენ ორგანიზაციები პროდუქტის შექმნისთვის Agile მიდგომებს

- რა არის Agile Manifesto
- განსხვავება და ანალიზი Plan-driven vs Value-driven შორის
- რას ნიშნავს და როგორ უნდა შეადგინო Business model canvas
- რას ნიშნავს MVP და რატომ არის სასარგებლო ამ მიდგომის გამოყენება
- ცნობილი პროდუქტების განხილვა, რომელიც შეიქმნა MVP მიდგომით
- MVP-ის შექმნის Walking Skeleton მიდგომა
- რას ნიშნავს User Story Mapping
- რას ნიშნავს ნიშნას პროტოტიპი



Chapter 7 - შესავალი Scrum-ში

- Scrum-ის ისტორიისა და ტერმინის მიმოხილვა;
- Scrum-ის სასიცოცხლო ციკლი
- Scrum-ის როლები: Product Owner, Scrum Master, Development Team
- Scrum Master VS Project Manager
- Scrum-ის არტეფაქტები - Sprint Backlog, Product Backlog, Potentially Shippable Product



Chapter 8 - პროდუქტის ბეჯლოგი

Product Backlog-ის გააზრება

- Product Backlog-ის ზოგადი მიმოხილვა
- რისგან შედგება პროდუქტის ბეჯლოგი

Product backlog-ის პრიორიტეტიზაციის ტექნიკები

- Highest 2 Lowest მეთოდი
- MoSCoW პრიორიტეტიზაციის ტექნიკა

- Impact–effort პრიორიტეტიზაციის ტექნიკა

პროდუქტის ბექლოგში მოცემული Issue Type-ები:

- რა არის User Story და როგორია მისი დაწერის სტანდარტი
- რა არის Task და როგორია მისი დაწერის სტანდარტი
- რა არის Bug და როგორია მისი დაწერის სტანდარტი
- რა არის Skipe და როგორია მისი დაწერის სტანდარტი
- რა არის ტექნიკური ვალი და როგორია მისი დაწერის სტანდარტი



Chapter 9 - Product Backlog Refinement და Sprint Planning

- რას ნიშნავს 3 Amigos კონცეფცია
- რას ნიშნავს Product Backlog Refinement ცერემონია, ვინ არიან მონაწილეები და რა სიხშირით ტარდება
- რას ნიშნავს Sprint Planning ცერემონია, ვინ არიან მონაწილეები და რა სიხშირით ტარდება
- რას ნიშნავს Sprint Goal
- რა არის Sprint Planning-ის Input-ები
- რა ხდება Sprint Planning-ზე
- რას ნიშნავს DoR (Definition of Ready)
- რას ნიშნავს DoD (Definition of Done)
- ჩაბარების კრიტერიუმები (Acceptance Criteria)
- Planning Poker-ის პრაქტიკული გამოყენება



Chapter 10 - შეფასების ტექნიკები, Velocity და Capacity

Velocity

- რას ნიშნავს გუნდის Velocity

- როგორი გამოითვლება Velocity
- რისთვის არ უნდა გამოიყენო Velocity
- ორგანიზაციებში ხშირად დასმული კითხვები Velocity-სთან დაკავშირებით
- როგორ ხდება პროდუქტის გაშვებასთან დაკავშირებული პროგნოზების გაკეთება Velocity-ზე დაყრდნობით
- რა ფაქტორების ახდენს გავლენას Velocity-ზე

გუნდის Capacity-ის განსაზღვრა

- რას ნიშნავს Capacity
- როგორი გამოითვლება Capacity Story Point-ებით შეფასების შემთხვევაში
- როგორი გამოითვლება Capacity Effort hours-ებით შეფასების შემთხვევაში

შეფასების ტექნიკები

- რას ნიშნავს Story Point-ები
- რატომ ვიყენებთ ფიბონაჩის მიმდევრობას
- Story Point-ით შეფასების კონცეფცია
- რა ტიპის ამოცანების შეფასება ხდება Story Point-ებით
- Ideal Days შეფასების ტექნიკები
- T-Shirt Size შეფასების ტექნიკები
- Beta Distribution შეფასების ტექნიკები



Chapter 11 - Daily Scrum, Sprint Review, Showcase და Sprint Retrospective

Daily Stand-up

- რას ნიშნავს Daily Stand up
- რა ხდება Daily Stand up-ზე
- Story Telling-ის მნიშვნელობა Daily Stand Up-ზე

Sprint Review

- რას ნიშნავს Sprint Review
- რა ხდება Sprint Review-ზე
- ვინ არიან Sprint Review-ს მონაწილეები
- როგორია Sprint Review-ის პროცესი
- პრაქტიკული რჩევები Sprint Review-ს მომზადებისთვის

Sprint Retrospective

- რას ნიშნავს **Sprint Retrospective**
- რა ხდება Sprint **Retrospective**-ზე
- ვინ არიან Sprint **Retrospective**-ს მონაწილეები
- როგორია Sprint **Retrospective**-ის პროცესი
- პრაქტიკული რჩევები Sprint **Retrospective**-ს მომზადებისთვის
- Insight Backlog-ის გააზრება
- რეტროსპექტივის ვიზუალიზაციის პრაქტიკული ინსტრუმენტები



Chapter 12 - Agile Delivery Management

- რას არის Agile Delivery
- რას ნიშნავს Release
- როგორ ხდება Release Planning
- რას ნიშნავს Release Train
- ვინ არის Release Train Engineer
- როგორ იმართება გუნდებს შორის დამოკიდებულებები რელიზის დროს
- რას ნიშნავს Semantic Versioning
- როგორ ხდება Velocity-ის გამოყენება Release Planning-ისთვის
- რა არის Agile Project Manager, SM, PO, Dev's-ის პასუხისმგებლობები Release-ის პროცესში



Chapter 13 - Reporting

- რა არის Gantt Chart
- რა არის Sprint Report
- რა არის Burn Down Chart
- რა არის Velocity Chart



Chapter 14 - Bonus Chapter

- როგორ ხდება Agile ბიუჯეტირება
- როგორ ხდება Agile კონტრაქტები
- ორგანიზაციული სტრუქტურები
- ორგანიზაციული მიზნების დასახვა - OKR Framework