



# როგორ გავხდე პროფესიონალი Scrum Master



კურსის ძირითადი ინფორმაცია

ლექტორი

ალექსი  
გიჯაშვილი

შეხვედრები

15 შეხვედრა

განრიგი

ორშაბათი  
ოთხშაბათი  
პარასკევი

ლექციის დრო

20:00 - 22:00



რას ისწავლი კურსზე

- ისწავლი პროექტების მართვის ზოგად საფუძვლებს
- ისწავლი, როგორ უნდა დააიდენტიფიცირო პროექტის მართვისთვის საჭირო შესაბამისი მიდგომა

- ისწავლი რამ გამოიწვია Agile-ის, Scrum, Kanban-ის პოპულარობა პროდუქტის დეველოპმენტში
- ისწავლი Scrum-ს, როგორც პლანეტაზე ყველაზე პოპულარულ პროექტების მართვის მიდგომას, ისწავლი შესაბამისი ცერემონიებს, პროცესებს, არტეფაქტებსა და როლებს
- ისწავლი Scrum Master-ის როლის ძირითად მოვალეობებს, პასუხისმგებლობებს, საჭირო Soft და Hard უნარებს
- ჩაერთვები სიმულაციებში, რომელიც რეალური გუნდის ფუნქციონირების იდენტურია
- ისწავლი როგორ მართავს Scrum Master გუნდს, რა სირთულეებს აწყდება რეალურ ცხოვრებაში, რომელიც ქართული სუბ-კულტურისთვის არის დამახასიათებელი
- ისწავლი როგორ უნდა დაიწყო ახალ გუნდში მუშაობა, როგორც Scrum Master-მა, რა უნდა გაითვალისწინო, რა პრობლემებს უნდა ელოდო
- ისწავლი როგორ უნდა გაზომო შენი გუნდის წარმატება, Performance, შესაბამისი საბოლოო ინსტრუმენტების დახმარებით

## სასწავლო კურსის შინაარსი

### Chapter 1

#### გაცნობითი ნაწილი:

- ერთმანეთის უკეთ გაცნობის მიზნით Ice Braking “Fun Fact” თამაში

#### კურსის განხილვისა და მოლოდინების Setting-ის ნაწილი:

- კურსის სილაბუსის განხილვა
- კურსის ემოციური სეისმოგრაფი

## Scrum Master-ის კარიერის განხილვა:

- Scrum Master-ის კარიერული განვითარების გზები
- Scrum Master-ის საშუალო ანაზღაურების განხილვა ქართულ და უცხოურ ბაზარზე
- რომელ ინდუსტრიებში შეიძლება დასაქმდეს Scrum Master საქართველოში
- საერთაშორისო დასაქმების ბაზარი

## პროექტისა და პროექტების მართვის გააზრება

- რა არის პროექტი
- პროექტების განხილვა Sydney Opera House, Ford Edsel, Airbus A380 მაგალითზე
- პროექტის ჯადოსნური სამკუთხედი
- რა განსხვავებაა პროექტსა და საოპერაციო საქმიანობას შორის ე.წ. Business as usual

## Chapter 2

## პროექტის მართვის ტრადიციული მეთოდოლოგია:

- Waterfall მეთოდოლოგიის ისტორიის მიმოხილვა
- განსხვავება პროექტს, პროგრამასა და პორტფოლიოს შორის
- Waterfall პროექტების ფაზები
- Waterfall პროექტების SDLC (Software development life cycle)

## Waterfall-ის გამოყენება

- როდის უნდა გამოიყენო Waterfall მეთოდოლოგია პროექტისთვის
- Waterfall მეთოდოლოგიის დადებითი მხარეები;
- Waterfall მეთოდოლოგიის უარყოფითი მხარეები;

## პროექტის როლების გაცნობა

- ვინ არის პროექტის მენეჯერი
- ვინ არის პროექტის სპონსორი
- ვინ არის სტეიკჰოლდერი

## Chapter 3

### Agile-ის ისტორიის გაცნობა:

- რას ნიშნავს Cargo Cults Agile
- ეჯაილის ისტორიის მიმოხილვა;

### Agile Mindset

- რა არის Agile Manifesto და რას გულისხმობენ სინამდვილეში მის მიღმა
- Agile-ის 12 პრინციპის განხილვა და ანალიზი
- რა შემთხვევაში მუშაობს Agile Manifesto. წიგნი "Sapiens: A Brief History of Humankind"-ის მაგალითზე

### Agile Delivery

- პროდუქტის იტერაციული და ინკრემენტული მიწოდება
- განსხვავება და ანალიზი Plan-driven vs Value-driven შორის
- Feedback Loops-ის მნიშვნელობა და პრაქტიკული ანალიზი

## Chapter 4

### Agile Product Management

- რას ნიშნავს MVP და რატომ არის სასარგებლო ამ მიდგომის გამოყენება
- ცნობილი პროდუქტების განხილვა, რომელიც შეიქმნა MVP მიდგომით

- რას ნიშნავს MLP
- რას ნიშნავს MMP

### Scrum-ის ისტორიის გაცნობა:

- Scrum-ის ისტორიისა და ტერმინის მიმოხილვა;

### Scrum-ის, როგორც ფილოსოფიისა და ღირებულებების გააზრება

- Scrum-ის საყრდენები: Transparency, Inspection, Adaptation;
- Scrum-ის ღირებულებები
- Scrum-ში Empiricism-ის გააზრება
- Scrum-ის სასიცოცხლო ციკლი

## Chapter 5

### Scrum-ის გამოყენება და ბენეფიტები

- Scrum-ის უპირატესობები
- როგორ უნდა დააიდენტიფიცირო პროექტში Scrum-ის საჭიროება
- როდის უნდა გამოიყენო Scrum
- ქართული კომპანიები, რომლებიც იყენებენ Scrum-ს

### Scrum Core Concepts-ის გაცნობა

- Scrum-ის როლები: Product Owner, Scrum Master, Development Team
- Scrum-ის ცერემონიები და აქტივობები: Sprint refinement, Sprint Planning, Sprint Review, Sprint Retro, Sprint
- Scrum-ის არტეფაქტები - Sprint Backlog, Product Backlog, Potentially Shippable Product

**Scrum Roles** - როლები, რომლებიც ჩართულები და აქტიურ კოლაბორაციაში არიან ერთმანეთთან

რა არის Scrum Team და როგორ ხდება მართი ფორმირება



## Chapter 6

### Scrum Master-ის როლი

- როლის ზოგადი მიმოხილვა
- Product Owner-ის პასუხისმგებლობები
- Product Owner-ის Soft და Hard skill-ები
- Product Owner-ის ერთი დღე
- უნდა იყოს თუ არა Scrum Master ტექნიკური უნარების მქონე
- Scrum Master-ის კოლაბორაცია სხვა როლებთან
- Scrum Master VS Project Manager

### Product Owner-ის როლი

- როლის ზოგადი მიმოხილვა
- Product Owner-ის პასუხისმგებლობები
- Product Owner-ის Soft და Hard skill-ები
- Product Owner-ის ერთი დღე
- Product Owner Business-დან თუ Product Owner IT-დან
- რას ნიშნავს Proxy Product Owner
- Product Owner-ის კოლაბორაცია სხვა როლებთან



## Chapter 7

### Development Team (Developers)

- როლის ზოგადი მიმოხილვა

- რა არის Development Team-ის მთავარი პასუხისმგებლობა
- Development Team-ის აქტივობის ზონები
- რას ნიშნავს თვითორგანიზებული Development Team
- რას ნიშნავს კროს-ფუნქციური Development Team
- რას ნიშნავს T-shaped Development Team
- რას ნიშნავს კოლექტიური პასუხისმგებლობა VS ინდივიდუალური პასუხისმგებლობა
- რას ნიშნავს Right sized Development Team
- რას ნიშნავს Committed Development Team

### **Product Backlog-ის გააზრება**

- Product Backlog-ის ზოგადი მიმოხილვა



## **Chapter 8**

### **Quiz ანალიზი**

#### **Product Backlog Items (PBI)**

- რას ნიშნავს Product Backlog Items (PBI)
- რისგან შედგება Product Backlog

#### **Product Backlog-ის სტანდარტი DEEP**

#### **Product Backlog-ისა და გუნდის ურთიერთობა**

- რას ნიშნავს “one-product-one-product-backlog rule”
- ერთი გუნდი - ერთი ბექლოგი
- რამდენიმე გუნდი - ერთი ბექლოგი
- ერთი გუნდი - რამდენიმე პროდუქტი
- რამდენიმე გუნდი - რამდენიმე პროდუქტი

## Product backlog-ის პრიორიტეტიზაციის ტექნიკები

- MoSCoW პრიორიტეტიზაცია
- Kano Model-ის პრიორიტეტიზაცია
- Rice Model-ის პრიორიტეტიზაცია
- Impact–effort მატრიცის პრიორიტეტიზაცია



## Chapter 9

### User Story

- User Story-ის კონცეპტის გააზრება
- რას ნიშნავს Card
- User story abstraction hierarchy
- რას ნიშნავს Epic
- რას ნიშნავს Theme
- რას ნიშნავს Task

### User Story-ის სტანდარტი

- რას ნიშნავს INVEST სტანდარტი
- რას ნიშნავს Knowledge-Acquisition Stories
- რას ნიშნავს **Spike**
- User Story Conditions of Satisfaction



## Chapter 10

### Sprint Backlog-ის გააზრება



- Sprint Backlog-ის ზოგადი მიმოხილვა

### **Product Backlog Refinement**

- რას ნიშნავს Product Backlog Refinement
- Product Backlog Refinement VS Grooming განსხვავება ტერმინოლოგიასა და მიდგომებში
- რა ხდება Product Backlog Refinement-ზე
- ვინ არიან Product Backlog Refinement-ის მონაწილე და “აკრძალული” როლები
- როგორ ტარდება Product Backlog Refinement
- როდის უნდა ჩაატარო Product Backlog Refinement

### **რას ვაფასებს Scrum- ში?**

#### **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



## **Chapter 11**

### **Planning Poker ტექნიკა**

- როდის ხდება Planning Poker-ის გამოყენება
- როგორია Planning Poker თამაშის წესები
- Planning Poker-ის თულების განხილვა

## 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
- Multitasking-ის ანალიზი **“Parallel Work and Swarming”** თამაშის საშუალებით
- Which work to start

## Chapter 12

## Chapter 12:

### Sprint Planning სესია

- რას ნიშნავს Sprint Planning
- ვინ არიან Sprint Planning-ის მონაწილეები
- როდის და რა სიხშირით ტარდება Sprint Plannings
- რას ნიშნავს Sprint Goal

### Sprint Planning-ის პროცესი

- რა არის Sprint Planning-ის Input-ები
- რა ხდება Sprint Planning-ზე
- რას ნიშნავს Sprint Goal
- რას ნიშნავს DoR (Definition of Ready)
- რას ნიშნავს DoD (Definition of Done)
- Planning Poker-ის პრაქტიკული გამოყენება



## Chapter 13

### Quiz-ის ანალიზი

#### Daily Stand-up

- რას ნიშნავს Daily Stand up
- რა ხდება Daily Stand up-ზე
- Story Telling-ის მნიშვნელობა Daily Stand Up-ზე
- პრაქტიკული რჩევები Daily Stand Up-ის გაუმჯობესებისთვის და პოტენციური პრობლემების თავიდან არიდებისთვის

#### 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 14

### Scrum ცერემონიების პრაქტიკული სიმულაცია

- Product Backlog Refinement
- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retro



## Chapter 15

### Performance Metrics

- Planned to Done Ratio;
- Velocity chart;
- Cycle Time;
- Lead Time;
- Gantt chart;
- Sprint burndown chart;

- Epic and release burndown chart
- Cumulative Flow Chart;

### Goal Setting Framework

- Quartely Business Review (QBR)
- OKR Framework



### Chapter 16

- ფინალური გამოცდა და პრაქტიკული Use Case-ების განხილვა
- გავარჩიოთ ქართული კომპანიების მიერ გამოცხადებული Scrum Master-ის Job Description

---

## კურსის გავლის შემდეგ შეძლებ

## ლექტორის შესახებ



ალექსი გიჯაშვილი

## **Agile Transformation ხელმძღვანელი Space International-ში**

IT პროექტების მართვის 10 წელზე მეტი პრაქტიკული გამოცდილება, საჯარო, Start-up და Enterprise დონის ორგანიზაციებში.

20-ზე მეტი წარმატებული IT პროექტი. საჯარო, საბანკო, Fintech, Edutech, ავტონდუსტრიის, საკონსულტაციო მიმართულებით.

15-ზე მეტი Scrum გუნდის “Up & Run” გამოცდილება, როგორც Scrum Master.

**სერტიფიცირება:** Professional Scrum Master (PSM I, PSM II), Scaled Professional Scrum (Nexus), Professional Scrum with Kanban (PSK), PMI-ACP, Professional Agile Leadership (PAL), ITIL V3 Foundation