



Digital Project Management with Scrum



კურსის ძირითადი ინფორმაცია

ლექტორი

ალექსი
გიჯაშვილი

შეხვედრები

15 შეხვედრა

განრიგი

ორშაბათი
ოთხშაბათი

ლექციის დრო

20:00 - 22:30



რას ისწავლი კურსზე

- ისწავლი პროექტების მართვის ზოგად საფუძვლებს
- ისწავლი, როგორ უნდა დააიდენტიფიცირო ციფრული პროექტის მართვისთვის საჭირო შესაბამისი მიდგომა
- ისწავლი რამ გამოიწვია Agile-ის, Scrum-ის პოპულარობა ციფრული პროდუქტის დეველოპმენტში.

- ისწავლი Scrum-ს, როგორც პლანეტაზე ყველაზე პოპულარულ ციფრული პროექტების მართვის მიდგომას, ისწავლი შესაბამისი ცერემონიებს, პროცესებს, არტეფაქტებსა და როლებს
- ისწავლი როგორ უნდა შექმნა MVP და რომელი ინსტრუმენტები უნდა გამოიყენო
- ისწავლი ციფრული პროექტების მართვის პროცესში ჩართული როლების ძირითად მოვალეობებს, პასუხისმგებლობებს, საჭირო Soft და Hard უნარებს
- ჩაერთვები სიმულაციებში, რომელიც რეალური გუნდის ფუნქციონირების იდენტურია
- ისწავლი როგორ უნდა მართო პროექტის გუნდი, როგორც Scrum Master რა სირთულეებს აწყდება რეალურ ცხოვრებაში, რომელიც ქართული სუბ-კულტურისთვის არის დამახასიათებელი
- ისწავლი როგორ უნდა გამოიმო შენი გუნდის წარმატება, Performance, შესაბამისი საზომი ინსტრუმენტების დახმარებით

სასწავლო კურსის შინაარსი



Chapter 1 - პროექტების მართვის გააზრება

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



Chapter 2 - პროექტების მართვის მიდგომები

- პროექტების მართვის ტრადიციული მეთოდოლოგია, სასიცოცხლო ციკლი, დადებითი და უარყოფითი მხარეები, გამოყენების არეები.
- პროექტების მართვის Kanban მიდგომა, სასიცოცხლო ციკლი, დადებითი და უარყოფითი მხარეები, გამოყენების არეები.
- პროექტების მართვის Scrum მიდგომა, სასიცოცხლო ციკლი, დადებითი და უარყოფითი მხარეები, გამოყენების არეები.
- პროექტის მართვის მიდგომის არჩევა
- რას ნიშნავს SDLC (Software Development Life Cycle)



Chapter 3 - 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 WBS (Work Brakedown Structure)
- რას ნიშნავს ნიშნავს პროტოტიპი



Chapter 4 - შესავალი Scrum-ში

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

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



Chapter 5 - Scrum როლები I

Scrum Master-ის როლი

- როლის ზოგადი მიმოხილვა
- Scrum Master-ის პასუხისმგებლობები
- Scrum Master-ის Soft და Hard skill-ები

- Scrum Master-ის ერთი დღე
- უნდა იყოს თუ არა Scrum Master ტექნიკური უნარების მქონე
- Scrum Master-ის კოლაბორაცია სხვა როლებთან
- Scrum Master VS Project Manager

გუნდის მართვისა და გუნდში ახალი უნარების დანერგვის მეთოდები

- Shu-Ha-Ri მიდგომა
- Adaptive Leadership მიდგომა
- Tuckman მეთოდი

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 6 - Scrum როლები II

Role Mapping Game

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

Team Composition Game



Chapter 7 - Product Backlog & User Story

Product Backlog-ის გააზრება

- Product Backlog-ის ზოგადი მიმოხილვა

Product Backlog Items (PBI)

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

Product Backlog-ის სტანდარტი DEEP

რას ნიშნავს Sprint Backlog

Product Backlog Formation Game

User Story

- User Story-ის კონცეპტის გააზრება

Issue Types

- User story abstraction hierarchy
- რას ნიშნავს Epic
- რას ნიშნავს Theme
- რას ნიშნავს Task

User Story-ის სტანდარტი

- რას ნიშნავს INVEST სტანდარტი
- რას ნიშნავს Spike
- User Story Conditions of Satisfaction
- User Story-ის დაწერის ტექნიკები (INVEST, 3C)



Chapter 8 - პრიორიტეტიზაციის ტექნიკები & Product Backlog Refinement

Product backlog-ის პრიორიტეტიზაციის ტექნიკები

- MoSCoW პრიორიტეტიზაციის ტექნიკა
- Impact–effort პრიორიტეტიზაციის ტექნიკა

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 ჩატარო Product Backlog **Refinement**

Sprints

- რას ნიშნავს სპრინტი
- როგორ ხდება სპრინტის ხანგრძლივობის არჩევა
- რას ნიშნავს Timeboxing-ის კონცეფცია



Chapter 9 - 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 10 - Velocity & 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



Chapter 11 - Sprint Planning

Sprint Planning სესია

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

Sprint Planning-ის პროცესი

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



Chapter 12 - Daily Stand-up & Sprint Review

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



Chapter 13 - 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 - Agile Delivery Management & Reports

Agile Delivery Management

- რას ნიშნავს Release
- RELEASE ის სტრატეგიები
- რას ნიშნავს Release Train კონცეპტი
- რას ნიშნავს Release Planning
- Velocity და შეფასებების კონცეპტი Release Management-ში

საბოლოო ინსტრუმენტები:

- Velocity
- Burn Down

- DORA

კურსის გავლის შემდეგ შეძლებ ლექტორის შესახებ



ალექსი გიჯაშვილი

- Agile Transformation ხელმძღვანელი Space International-ში
- Digital Transformation ხელმძღვანელი - GIZ
- Agile Transformation კონსულტანტი - საქართველოს შემოსავლების სამსახური
- Project Management Office-ხელმძღვანელი Webiz 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, AWS Cloud Practitioner

▼ Chapter 1 - პროექტების მართვის გააზრება

- რა არის პროექტი

- რატომ ინიცირდება პროექტები
- პროტფოლიოს, პროგრამას, პროექტსა და საოპერაციო საქმიანობას შორის დამოკიდებულება
- პროექტის სასიცოცხლო ციკლი
- რას ნიშნავს პროექტის წარმატება
- პროექტის როლები: პროექტის მენეჯერი, სპონსორი, სტეიკჰოლდერი

▼ Chapter 2 - პროექტების მართვის მიდგომები

- პროექტების მართვის ტრადიციული მეთოდოლოგია, სასიცოცხლო ციკლი, დადებითი და უარყოფითი მხარეები, გამოყენების არეები.
- პროექტების მართვის Kanban მიდგომა, სასიცოცხლო ციკლი, დადებითი და უარყოფითი მხარეები, გამოყენების არეები.
- პროექტების მართვის Scrum მიდგომა, სასიცოცხლო ციკლი, დადებითი და უარყოფითი მხარეები, გამოყენების არეები.
- პროექტის მართვის მიდგომის არჩევა
- რას ნიშნავს SDLC (Software Development Life Cycle)

▼ Chapter 3 - 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 WBS (Work Brakedown Structure)
- რას ნიშნავს ნიშნას პროტოტიპი

▼ Chapter 4 - შესავალი Scrum-ში

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

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

▼ Chapter 5 - Scrum როლები I

Scrum Master-ის როლი

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

გუნდის მართვისა და გუნდში ახალი უნარების დანერგვის მეთოდები

- Shu-Ha-Ri მიდგომა
- Adaptive Leadership მიდგომა
- Tuckman მეთოდი

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 6 - Scrum როლები II**

Role Mapping Game

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
- **Team Composition Game**

▼ **Chapter 7 - Product Backlog & User Story**

Product Backlog-ის გააზრება

- Product Backlog-ის ზოგადი მიმოხილვა

Product Backlog Items (PBI)

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

Product Backlog-ის სტანდარტი DEEP

რას ნიშნავს Sprint Backlog

Product Backlog Formation Game

User Story

- User Story-ის კონცეპტის გააზრება

Issue Types

- User story abstraction hierarchy
- რას ნიშნავს Epic
- რას ნიშნავს Theme
- რას ნიშნავს Task

User Story-ის სტანდარტი

- რას ნიშნავს INVEST სტანდარტი
- რას ნიშნავს Spike
- User Story Conditions of Satisfaction
- User Story-ის დაწერის ტექნიკები (INVEST, 3C)

▼ Chapter 8 - პრიორიტეტიზაციის ტექნიკები & Product Backlog Refinement

Product backlog-ის პრიორიტეტიზაციის ტექნიკები

- MoSCoW პრიორიტეტიზაციის ტექნიკა
- Impact–effort პრიორიტეტიზაციის ტექნიკა

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**

Sprints

- რას ნიშნავს სპრინტი
- როგორ ხდება სპრინტის ხანგრძლივობის არჩევა
- რას ნიშნავს Timeboxing-ის კონცეფცია

▼ **Chapter 9 - 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 10 - Velocity & 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

▼ Chapter 11 - Sprint Planning

Sprint Planning სესია

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

Sprint Planning-ის პროცესი

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

▼ Chapter 12 - Daily Stand-up & Sprint Review

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

▼ Chapter 13 - 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 - Agile Delivery & Reports

Agile Delivery Management

- რას ნიშნავს Release
- RELEASE ის სტრატეგიები
- რას ნიშნავს Release Train კონცეპტი
- რას ნიშნავს Release Planning
- Velocity და შეფასებების კონცეპტი Release Management-ში

საზომი ინსტრუმენტები:

- Velocity
- Burn Down
- DORA