

IT პროექტების მართვა

ლექტორი

ნინო ძამაშვილი

კურსის დრო

18 შეხვედრა (42 საათი)

კურსის მიზანი

IT პროექტების მართვის კურსის მიზანია დამწყებ ან მოქმედ IT პროექტების მენეჯერებს, პროექტების მართვით დაინტერესებულ პირებს გააცნოს IT პროექტების მართვის სპეციფიკა, ტექნიკები და გამოყენების შესაძლებლობები. აღნიშნული კურსი სტუდენტებს მისცემს შესაძლებლობას მართონ პროექტები და შეძლონ სირთულეებთან გამკლავება.

სახწავლო კურსის შინაარსი

ლექცია 1: შესავალი

- რა არის პროექტი
- პროექტის შეზღუდვები (სამკუთხედი)
- პროექტი VS პროდუქტი
- დავალება #1

ლექცია 2: პროექტის მართვის მეთოდოლოგიების მიმოხილვა

- პროექტის სასიცოცხლო ციკლი SDLS
- პროექტების მართვის მეთოდოლოგიების და სასიცოცხლო ციკლის მიმოხილვა, მსგავსება და განსხვავებები
- დადებითი და უარყოფითი მხარეები - Waterfall, scrum
- დისკუსია

ლექცია 3: როლები და მოვალეობები

- პროექტ მენეჯერი, პროდუქტის მფლობელი, სქრამ მასტერი - მათი მსგავსება და განსხვავება
- დეველოპერული გუნდის წევრები და მათი მოვალეობები (ანალიტიკოსი, UI/UX დიზაინერი, დეველოპერები, QA, DevOps)
- სტეიკჰოლდერი და მისი ფუნქცია პროექტში
- Markup, Frontend, Backend და Mobile დეველოპმენტის არსი და განსხვავება
- დისკუსია

ლექცია 4: პროექტის ანალიზი და დიზაინი

- ბიზნეს ანალიზი
- პროექტის დოკუმენტაციის სახეობები და საჭიროების მიზეზები - Waterfall VS Scrum
- დიზაინის (არქიტექტურული, UI/UX) შექმნა და ვალიდაცია პროექტში - შედარება Waterfall VS Scrum
- დავალება #2

ლექცია 5: რისკების მენეჯმენტი

- პროექტის რისკი, რისკის განსაზღვრა და მართვა
- პროექტის რისკის წყაროები, იდენტიფიცირება და შეფასება
- რისკის პრიორიტეტის დადგენა, პრიორიტეტის შკალის შემუშავება
- რისკების საპასუხო ქმედებები
- რისკების მართვის და შემცირების სტრატეგიები
- დავალება #3

ლექცია 6: პროექტის დაგეგმვა

- რატომ იგეგმება პროექტი
- WBS საჭიროების განხილვა
- პროექტის კალენდარული დაგეგმვა და დაგეგმვა სანყისი და საბოლოო თარიღების მიხედვით
- Giant Char
- პრაქტიკული ქეისის განხილვა
- დავალება #4

ლექცია 7: პროექტის დაგეგმვა

- ამოცანების პარამეტრების განსაზღვრა
- ამოცანის ტიპები, ურთიერთდამოკიდებულება
- ამოცანების შეზღუდვები
- პროექტის ქსელური დიაგრამა
- პროექტის კრიტიკული გზა
- დავალება #5

ლექცია 8: MVP, MLP და ცვლილებების მართვა

- ინტერაქცია
- რა არის და რატომ არის საჭირო MVP?
- MVP VS MLP
- რა არის ცვლილება და რატომ არის მნიშვნელოვანი მისი მართვა
- ცვლილებების ხელისშემშლელი ფაქტორები
- როგორ გავხადო ცვლილებები მართვადი

ლექცია 9: SOFTWARE ტესტირების მეთოდები

- Software Testing და მისი გამოყენება დეველოფმენტის პროცესში
- ფუნქციური და არაფუნქციური ტესტირება
- ტესტირების სახეობები და მათი გამოყენება

ლექცია 10: დეფლოიშენტ სტრატეგიები და ქლაუდ ტექნოლოგიები

- დეფლოიშენტ გარემო და მისი საჭიროება
- სერვერი VS Cloud
- რატომ ქლაუდი
- რა არის და რატომ ვიყენებთ CI/CD

- დეფლოიშმენტ სტრატეგიები: Recreate, Blue/Green, Canary, A/B Testing, Shadow

ლექცია 11: პროექტის დახურვა

- დოკუმენტაცია
- ტრენინგი
- უკუკავშირის მიღება
- ტექნიკური მხარდაჭერა
- დავალება #6

ლექცია 12: SCRUM მეთოდოლოგია

- ეჯაილ მანიფესტო
- სქრამის მიზანი, განმარტება, თეორია, ღირებულებები
- სქრამის გუნდი, ღონისძიებები
- სქრამის არტეფაქტები
- დავალება #7

ლექცია 13: SCRUM ღონისძიებები, დროის ჩარჩო

- Q&A ეჯაილ მანიფესტოს და სქრამის სახელმძღვანელოს შესახებ
- სპრინტის არსი
- ბექლოგის რეფაიშმენტი JIRA-თი (სიმულაცია გუნდთან)
- ამოცანების შეფასება
- სპრინტის დაგეგმვა JIRA-თი (სიმულაცია გუნდთან)
- Ready - ს განმარტება
- დავალება #8

ლექცია 14: SCRUM ღონისძიებები

- ყოველდღიური სქრამი (სიმულაცია გუნდთან)
- სპრინტის მიმოხილვის განხილვა გუნდთან
- რეტროსპექტივის მაგალითები
- Metrics: Burndown and Burnup Chart, Velocity Chart, sprint report
- სპრინტის რეტროსპექტივის MIRO-თი სიმულაცია გუნდთან

ლექცია 15: SCRUM არტეფაქტები და მათი ვალდებულებები

- პროდუქტის ბექლოგი
- სპრინტის ბექლოგი
- ინკრემენტი
- Done განმარტება და მაგალითები
- Epic, User Story, Task, Subtask, Bug
- დავალება #9

ლექცია 16: სხვა მეთოდოლოგიები

- Nexus VS Scrum
- Kanban მიმოხილვა
- Scrum VS Kanban Board

- Extreme programming მიმოხილვა

ლექცია 17: სხვა მეთოდოლოგიები

- ჯგუფური პრეზენტაცია

ლექცია 18: ფინალური გამოცდა

სასწავლო კურსის შედეგები

კურსის მსმენელებს ეცოდინებათ და შეძლებენ:

- პროექტების მართვის მეთოდოლოგიები და საფუძვლები;
- ციფრული პროექტების ინიცირების და განვითარების ეტაპები;
- ციფრული პროექტების დეველოპმენტთან დაკავშირებული ტექნოლოგიები;
- პროექტის მენეჯერის და პროექტში ჩართული სხვადასხვა როლების ძირითადი მოვალეობები და პასუხისმგებლობები;
- Agile-ის ქვეშ გაერთიანებული სხვადასხვა მეთოდოლოგიები;
- ციფრული პროექტების შექმნა Waterfall, Scrum-ის გამოყენებით;
- Agile მეთოდოლოგიებს შორის განსხვავება;
- კარიერის განვითარების შემდგომი ეტაპები;
- პროექტის შექმნისა და განვითარების გეგმების შემუშავება;
- პროექტის შეფასების ტექნიკა;
- პროექტის შექმნის პროცესში პროექტის მართვის Agile ან Waterfall მეთოდოლოგიით ხელმძღვანელობა;
- პროექტის განვითარების გეგმის შედგენა და შესრულების ვადების მართვა;
- პროექტის მართვისთვის სხვადასხვა დოკუმენტების მომზადება;
- შეხვედრების პროცესების სწორად წარმართვა;
- ციფრული პროექტის დეველოპმენტთან დაკავშირებული ტექნოლოგიების ტერმინების გამოყენება;
- ციფრული პროდუქტის დეველოპმენტის ყველა ფაზის სწორი მართვა;
- ციფრული პროდუქტის მხარდაჭერა, რისკების და ცვლილებების მართვა;
- ტესტირების და დეფლოიშმენტის მეთოდოლოგიები;
- Scrum-ის ყველა ძირითადი ღონისძიების, არტეფაქტების სრულყოფილად გამოყენება და შედეგად სამუშაო პროცესის სწორად წარმართვა;
- საკუთარი თავის ეფექტურად წარმოჩენა გასაუბრებაზე.

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 12+ წლიანი გამოცდილება ტექნოლოგიებში პროექტების მართვის მიმართულებით, მისი მიმართულებებია BioTech, Life Science, FinTech, Banking, სახელმწიფო სერვისები;
- ხელმძღვანელობს სხვადასხვა საერთაშორისო კომპანიების პროექტებს და პარალელურად ატარებს ტრეინინგებს პროექტების მართვაზე, ეჭაილ მეთოდოლოგიებზე, ეჭაილ გუნდის ფასილიტაციაზე.