



თბილისი

ტექნოლოგიური პროექტების მართვის საფუძვლები

სილაბუსი

COlab

განათ
ლება

<p>შეხვედრებისა და საათების რაოდენობა</p>	<p>ხანგრძლივობა: 2 თვე შეხვედრების რაოდენობა: 16 ლექცია საათების რაოდენობა: 32 საათი</p>
<p>ლექტორი</p>	<p>მარია გლონტი maria.glonti@colab.ge კონსტანტინე კველიშვილი konstantine.kevlshvili@colab.ge</p>
<p>სასწავლო კურსის ფორმატი</p>	<p>კურსის განმავლობაში სტუდენტი უნდა დაესწროს ლექციებს ჩართული ვიდეო კამერით.</p> <p>Advertising/Practical sessions - სტუდენტი აუცილებლად უნდა იყოს კომპიუტერთან/ლექტოპთან, რომ შეძლოს იგივე ოპერაციების შესრულება, რასაც გააკეთებს ლექტორი.</p>

**შეფასების
კომპონენტები:**

კურსის წარმატებით დაძლევისთვის აუცილებელია, სტუდენტმა დააგროვოს მინიმუმ 70 ქულა 3 ძირითად კომპონენტში: დასწრება/მონაწილეობა, პრაქტიკული დავალებები და ფინალური დავალება.

დასწრება/მონაწილეობა ჯამურად შეფასდება 48 ქულით (16 ლექცია, თითოეულზე 3 ქულა);

პრაქტიკული დავალებები ჯამურად შეფასდება 20 ქულით (4 დავალება, თითოეული - 5 ქული)

ფინალური დავალება/პროექტი შეფასდება 32 ქულით (ფინალური პროექტი რეფერატის სახით - 20 ქულა, პრეზენტაცია - 12 ქულა).

**სართიფიკატის
კატეგორიები:**

Did not Pass

სტუდენტმა ვერ დააგროვა 70 ქულა;

Pass

სტუდენტმა დააგროვა 70-დან 91 ქულამდე;

Pass with Distinction

სტუდენტმა დააგროვა 91 ან მეტი ქულა.

სტუდენტის შუალედური შეფასება უნდა იყოს 32 ქულა რათა შეძლოს ფინალური პროექტის მომზადება.

<p>#01.</p>	<p>ტექნოლოგიური პროექტების მართვის საფუძვლები პროდუქტი vs პროექტი პროექტების მართვის ტრადიციული მიდგომა (Waterfall)</p>
<p>#02.</p>	<p>Waterfall vs Agile Agile ღირებულებები და პრინციპები პრაქტიკაში</p>
<p>#03.</p>	<p>Agile პრაქტიკაში - იტერაციული და ინკრემენტული განვითარების პრინციპები</p>
<p>#04.</p>	<p>Scrum და ემპირიული მიდგომა პრაქტიკული მაგალითებით Scrum ღირებულებები</p>
<p>#05.</p>	<p>Scrum როლები და უფლებამოსილებები პრაქტიკული მაგალითებით (Gamified)</p>
<p>#06.</p>	<p>Scrum თამაში - Scrum Event-ების სიმულაციური ახსნა</p>
<p>#07.</p>	<p>Scrum არტეფაქტები</p>
<p>#08.</p>	<p>Kanban მეთოდი</p>
<p>#09.</p>	<p>პროდუქტის მართვის საფუძვლები (MVP, User Stories)</p>
<p>#10.</p>	<p>პროდუქტის მფლობელის როლი Agile გუნდებში</p>
<p>#11.</p>	<p>Agile ორგანიზაციების ქეისები - პრაქტიკული სესია</p>
<p>#12.</p>	<p>კარიერული და პროფესიული განვითარების გზა Agile-ში</p>
<p>#13.</p>	<p>ტექნოლოგიური პროექტების მართვის Toolkit, ნაწილი I</p>
<p>#14.</p>	<p>ტექნოლოგიური პროექტების მართვის Toolkit, ნაწილი II</p>
<p>#15.</p>	<p>ფინალური პროექტის პრეზენტაციები, ნაწილი I</p>
<p>#16.</p>	<p>ფინალური პროექტის პრეზენტაციები, ნაწილი II</p>