

دوره جمیع

مدیریت پرروزه چابک



دوره جامع مدیریت پروژه چابک

۷۰ ساعت آموزش تعاملی با استفاده از Gamification + به همراه تمرین و پروژه عملی

70 ساعت آموزش تعاملی با استفاده از Gamification به همراه تمرین و پروژه عملی

دوره جامع مدیریت پروژه چابک

Comprehensive course of agile project management



سرفصل‌ها:

- اصول و ارزشهای چابک
- توسعه‌ی Product backlog و روش‌های مرتبط با آن
- برنامه‌ریزی تطبیقی (Release planning, Task estimating & Re-estimating)
- آشنایی با Product roadmapping و OKR به و مفاهیم مرتبط
- چهار جوپ‌های پر استفاده در چابک (Scrum, Kanban, Scrumban, Xp)
- آشنایی با Agile Fluency model
- نرم افزارهای پر کاربرد در حوزه مدیریت پروژه چابک (Jira, Slack, Trello and their connection to each other)
- تیم سازی و طراحی بازی (team building-game designing)
- مدیریت کلان ارتباطات میان تیمی و رهبری چابک و مدیریت سازمانی چابک (enterprise agile management agile leadership-team topology)
- مدیریت ریسک چابک و مدیریت منابع انسانی چابک (Agile HRM - Agile Risk Management)



مدرب دکتر سینا آرایا

- راهبر چابکی کارگزاری مفید
- مدرس و مشاور مدیریت پروژه چابک
- دکتری مهندسی صنایع دانشگاه تهران

Tihe.ac.ir

www.tihe.ac.ir ☎ 021.91302070



سوابق اجرایی دکتر سینا آریا عبارتنداز:

- راهبر چابکی کارگزاری مفید
- مدرس و مشاور مدیریت پروژه چابک
- دکتری مهندسی صنایع دانشگاه تهران

مدرس دوره

دکتر سینا آریا



درباره دوره

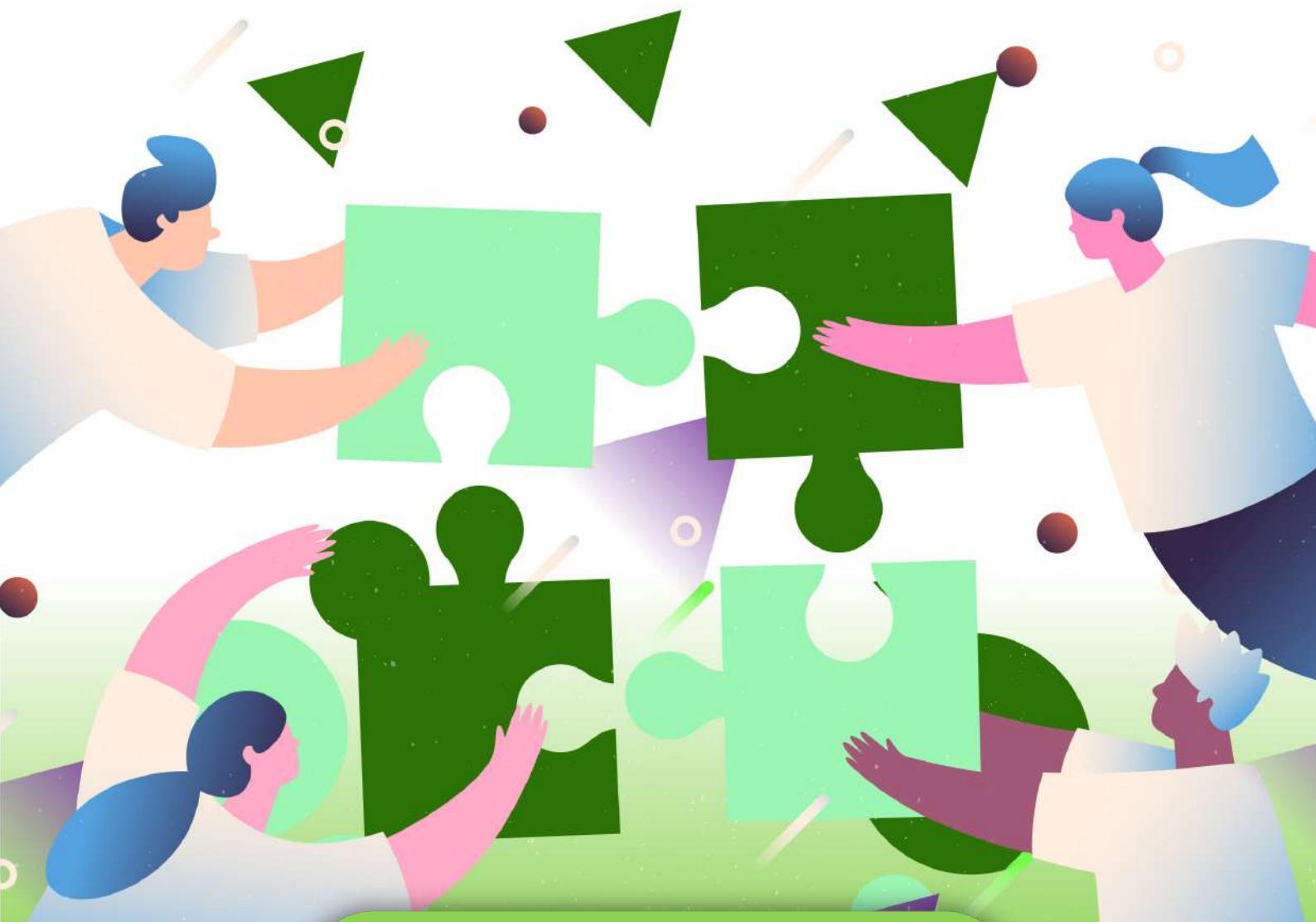
در دنیای کنونی، با توجه به سرعت تغییرات در محیط کسب و کار و پروژه ها، افراد و سازمان ها بایستی بتوانند با تغییرات خودشان را وفق دهند. چابک بودن، یک طرز تفکر مهمی در همین خصوصیات بوده و از این رو در حال فراگیر شدن است. به گونه ای که در استانداردهای متداول مدیریت پروژه همچون PRINCE2 و PMBOK به سمت چابکی در حوزه های مدیریت پروژه رفته است.



پس از سال ها فعالیت در اکوسیستم استارتاپی ایران و مشاهده مستقیم تیمهای شرکت های موفق و ناموفق در اکوسیستم، دوره ای جامع طراحی شده است تا نسل جدیدی از مدیران پیشرو و چاپک تربیت گردد.

محتوای این دوره به گونه ای است که دانش پذیران به سادگی قابلیت جذب در بسیاری از مشاغل زیر گشته و یا جایگاه شغلی خود را ارتقا بخشنند. مشاغل مرتبط با این دوره عبارتند از:

- اسکرام مستر (کارشناس اسکرام)
- اجایل کوچ
- مدیر پروژه I.T
- کارشناس کنترل پروژه مربوط به شرکت های استارتاپی و حوزه I.T



این دوره مناسب چه کسانی است؟

مشاغل زیر نیز، از جمله مشاغلی هستند که به طور غیر مستقیم، محتوای این دوره برای آنان کاربرد دارد:

- مالک محصول و کارشناس تحلیل و طراحی سیستم
- مدیر محصول و کارشناس تست نرم افزار (QA Manager)
- تحلیلگر نرم افزار Senior Back-End Developer

مخاطبین دوره

۱) فارغ التحصیل رشته های مهندسی و مدیریت

۲) علاقمندان به حوزه مدیریت پروژه

۳) تمامی علاقمندان و فعالان کسب و کارهای نوپا و استارتاپها

۴) تمامی کسانی که به دنبال ارتقای جایگاه شغلی خود هستند.

برای آن که این افق دید دانش پذیران وسیع تر گردد، در این دوره سعی شده که سناریوهایی متنوع از یک پروژه واقعی در خصوص توسعه نرم افزارهای حوزه شبکه های اجتماعی و پیام رسان است، تحت «مطالعه موردی» مورد تشریح می گردد. از سویی دیگر، سعی شده است که با به کارگیری Gamification، فعالیت های کلاسی انجام گردد.



سرفصل‌ها

۱) بخش اصول و ارزش‌های چاپک

- آشنایی با رویکرد آبشاری
- تفاوت رویکرد های چاپک با رویکرد آبشاری
- تشریح بیانیه چاپک و ارزش‌های چهارگانه و ۱۲ اصل چاپک

۲) بخش توسعه Userstory و روش‌های مرتبط با آن

در این بخش، به این پرسش اساسی پاسخ داده می‌شود که هر آنچه که مشتری برای محصول خود می‌خواهد، مدیریت نموده و به واسطه‌ی آن، Product backlog تشکیل گردد. در این دوره ابزار هم جهت پاسخ به این پرسش؛ یعنی user story تشکیل خواهد شد. نحوه‌ی تشکیل User Story، اصلاح و استفاده از آن به منظور تشکیل Product Backlog، اصلی ترین بخش این دوره را تشکیل می‌دهند. فهرست سرفصل‌های این بخش عبارتند از:

User story splitting

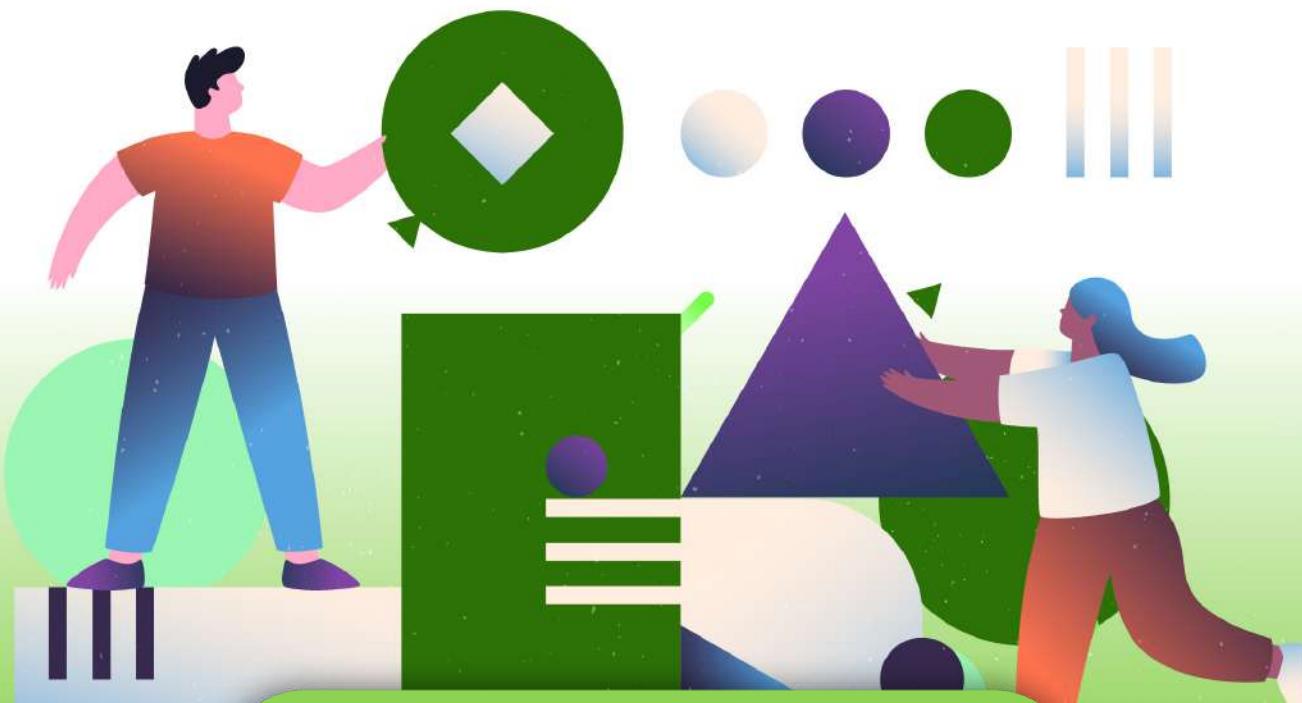
- معیارهای پذیرش User story
- ویژگی‌های یک User story خوب
- نحوه‌ی نگارش user story از طریق user story mapping
- Iteration planning: که در خصوص طراحی بازه‌هایی که بایستی تیم مدیریت پروژه باشند
- مجموعه‌ای از ارزش‌های Product backlog در آن خلق گردد



۱۳) بخش برنامه ریزی تطبیقی

در این بخش، تمامی موضوعات مورد نیاز به همراه نحوه پیاده سازی در نرم افزارهای Trellog، JIRA، Slack و نیز نحوه اتصال این نرم افزارها به یکدیگر آموزش داده خواهد شد. این بخش، از مطالبی تشکیل شده است که سرفصل آن در ادامه آورده شده است:

- روش های مقیاس بندی فعالیت های user story
- روش تخصیص زمان
- روش مبتنی بر دنباله فیبوناچی
- سطوح برنامه ریزی در حوزه مدیریت پروژه چاپک
- روش های تخمین کار مورد نیاز برای فعالیت های user story
- poker planning
- روش های مورد استفاده در مدیریت پروژه سنتی
- در فعالیت‌ها Re-estimating
- اولویت بندی فعالیت‌ها و ملاحظات اجرایی مربوطه
- Release planning
- Release velocity
- تعیین Buffering planning for uncertainty



۱۴) بخش آشنایی با Product roadmapping ، OKR و مفاهیم مرتبه

این بخش که Objective and Key result یا Zیر مجموعه‌ای از آن می‌باشد، موضوعی جدید در اجرای استراتژی‌های سازمان است.

به منظور پیاده‌سازی هرچه بهتر رویکرد چاپک، این موضوع در این دوره ارائه می‌گردد.
مواردی که در این دوره در این حوزه پوشش داده می‌شود، عبارتند از:

- مفاهیم Product roadmapping
- چگونه OKR امتیاز دهی و رتبه‌بندی می‌شود
- چگونه OKR رتبه بندی می‌شود
- چگونه OKRها کار می‌کنند
- چگونه OKR را ارائه دهیم
- چگونه OKRها را همسوسازی کنیم
- OKRها در کسب و کارها چه کاربردی دارد
- چگونه OKRها را اندازه بگیریم



۵) بخش نظارت و کنترل بر پروژه‌های چابک

پس از آن که برنامه‌ریزی صورت گرفت، برای کنترل و مدیریت پروژه، در این قسمت، با به کارگیری ابزارهای نرم‌افزاری، دانش‌پذیران با مفاهیم و تکنیک‌هایی که در مدیریت پروژه چابک مورد استفاده قرار می‌گیرد، آشنایی می‌گردند. دو سرفصل مهم در این بخش عبارتند از:

- آشنایی با ابزارهای متدالول در کنترل و نظارت بر اجرا
- داشبورد سازی در نرم افزار JIRA
- آشنایی Product RoadMapping

فریمورک‌ها و چارچوب‌های متدالول و کاربردی در چابک

در این بخش، بر اساس تجربه و سهولت در پیاده‌سازی، مقیاس چابکی مد نظر در سازمان، برخی از فریمورک‌هایی که در بخش اول معرفی گردید، بیان می‌شوند. فریمورک‌هایی که در این دوره ارائه می‌گردند، عبارتند از:

- فریم ورک Scrum
- فریم ورک Kanban
- تفاوت‌های Scrum و فریم ورک Kanban
- فریم ورک Extreme programming یا XP
- فریم ورک Scrum of scrum که برای مدیریت پروژه‌های سازمان در سطح کلان مورد استفاده قرار می‌گیرد.
- فریم ورک Development Dynamic System method (DSDM) که این نیز برای مدیریت پروژه‌های سازمان در سطح کلان مورد استفاده قرار می‌گیرد.



۶) بخش آشنایی با Agile Fluency model به عنوان مدل تحول دیجیتال سازمانی چابک

در این بخش، برای گذر یک سازمان و تبدیل آن به یک سازمان چابک، این مدل که توسط یکی از افراد سرشناس در حوزه چابک معرفی گردیده است، تدریس می‌گردد. مهمترین مشخصه این مدل، در نظرگیری شرایط سازمان و نیز ارائه‌ی چارچوب و زمان‌بندی مشخص در این خصوص می‌باشد.

۷) بخش آشنایی با نرم افزارهای پرکاربرد در حوزه مدیریت پروژه چابک

در این بخش، به منظور پیاده‌سازی ساده‌تر، ردگیری برنامه‌ریزی‌ها و کنترل پروژه و داشبوردسازی در نرم افزارهای پرکاربرد و مرتبط با این حوزه تدریس می‌گردد. این نرم افزارها عبارتند از:

Jira ●

Slack ●

Trello ●

همچنین نحوه اتصال این برنامه‌ها با یکدیگر نیز بیان می‌گردد.

۸) بخش تیمسازی و طراحی بازی (Team building - Game designing)

۹) بخش مدیریت کلان ارتباطات میان تیمی و رهبری چابک و مدیریت سازمانی چابک (Enterprise agile Management agile leadership - Team topology)



۱۵) بخش مدیریت منابع انسانی چاپک

- Agile HR cadence
- Agile HR in release planning
- Agile organization design
- Agile Transformation and role of HR

۱۶) بخش مدیریت ریسک چاپک

بخش آشنایی با مفاهیم و اصطلاحات متدالوول در حوزه I.T.
این قسمت، با این هدف طراحی شده است که در ارائه‌ی مطالعات موردي، دانشپذیران
بتوانند موضوعات مطالعات موردي را درک نمایند.

