



Big Management Program

Все самое необходимое из менеджмента проектов в IT-разработке

Навыки и знания, полученные в рамках обучения, являются достаточными для управления людьми и проектами любого уровня. Рекомендуется тем, кто желает стать руководителем проектов, либо уже является им. Результатом обучения является объемная картина реального менеджмента в IT, новое мировоззрение управленца. Маркер данного курса “я и мой проект”.

Duration: 8 недель по 8 часов каждую неделю + домашние задания

Области знаний в программе:

- навыки Management Soft Skills
- навыки Management Hard Skills
- навыки управления людьми и процессами в сфере разработки программного обеспечения (SDLC – Software Development Life Cycle)

Module 01: Management-101, Leadership Models, Management Effectiveness

- Менеджмент, лидерство, управление и руководство
- Главная задача менеджера
- Цели проекта, для чего и кому нужен проект
- SMART и целеполагание
- Три типа результатов проекта
- Успех проекта (инвестор, заказчик, PM)
- Полномочия и ответственность менеджера
- Лидерство в управлении
- Ситуационное лидерство
- Персональная эффективность руководителя (тайм-менеджмент)
- Кайросное и хроносное планирование
- Планирование дня, недели, месяца, года
- Лягушки, жабы, слоны, рыцарский кодекс, молодец, метод рубежей

Module 02: Communications, Active Listening, Personal Typologies

- Важность и особенности использования письменной коммуникации
- Наша реакция на письма-извинения, письма-эскалации, агрессивные письма
- 7 критических ошибок коммуникаций
- Специфика IT-коммуникаций с заказчиком, руководством, командой
- Особенности невербальной коммуникации
- Потери информации при коммуникациях
- Первое впечатление
- Активное слушание
- Типология личности по Адизесу
- Типология личности по DISC

Module 03: Group Dynamic, Interview, Performance Appraisals

- Что делает команду – командой
- Групповая динамика
- Модель Такмана и ее подводные камни
- Задачи руководителя на каждом из этапов групповой динамики
- Создание команды и алгоритм действий для руководителя и лидера
- Командный конструктор
- Особенности и построение распределенных команд
- Проведение собеседований: как нанимать тех, кого нужно
- Искусство обратной связи
- Оценка производительности подчиненных (appraisals) и встречи 1:1

Module 04: Project Planning and Control

- Планирование проекта (PERT, UseCasePoints, 6 sigma, ...)
- Методики оценки
- Критический путь и почему он важен
- Контроль выполнения проекта
- Ресурсы и резервы для внеплановых проектных работ
- Отчеты и статусы для заказчика, руководства, команды

Module 05: Stakeholders, Project Life Cycle, Configuration Management, Builds and Branching

- Управление заинтересованными сторонами проекта
- Структуры организаций (проектная, функциональная, матричная, ...)
- Процессы, цикл Деминга/PDCA и Continuous Improvement
- Configuration Management
- Жизненный цикл проекта. Этапы и фазы разработки
- Redline, Deadline, Baseline, Release, Production
- Specifications traceability
- Environments: DEV, QA, SIT, UAT, PROD
- Version Control Systems
- Builds & Branching

Module 06: Management Methodologies and Frameworks

- Понятие методологий и моделей (водопадная, стихийная, итеративная)
- Водопадная модель, интеграция, стоимость исправления дефектов
- Стихийная модель (Code and Fix)
- Итеративная модель и интеграция, принципы RUP
- Универсализм и гибкость
- XP и 12 практик гибкой разработки
- SCRUM и подводные камни
- Zero sprint, Burndown chart, Daily standup, Backlog, Backlog Refinement, Demo, Retro
- Kanban
- Выбор оптимальной методологии для проекта
- Переключение между методологиями

Module 07: Change Management, Conflict Management

- Change Requests, Change Control Board
- Боязнь изменений, работа с изменениями в проекте и новая реальность
- Айсберг изменений и Dolphin method
- Конфликты: конструктивный и деструктивный
- Разрешение проблем и конфликтов
- Разрешение конфликтов в команде
- 7 уровней конфликта по Адизесу – определение уровня конфликта
- Алгоритм разрешения конфликтов

Module 08: Motivation, Demotivation, Burnout, KPI, OKR

- Демотивация
- Три критерия унылой работы
- Профвыгорание (burnout)
- Мотивация
- Смысл работы. Authority, Mastery, Purpose
- KPI, OKR и их связь с мотивацией

Также Вам могут быть интересны наши [другие программы](#).
Спасибо!

