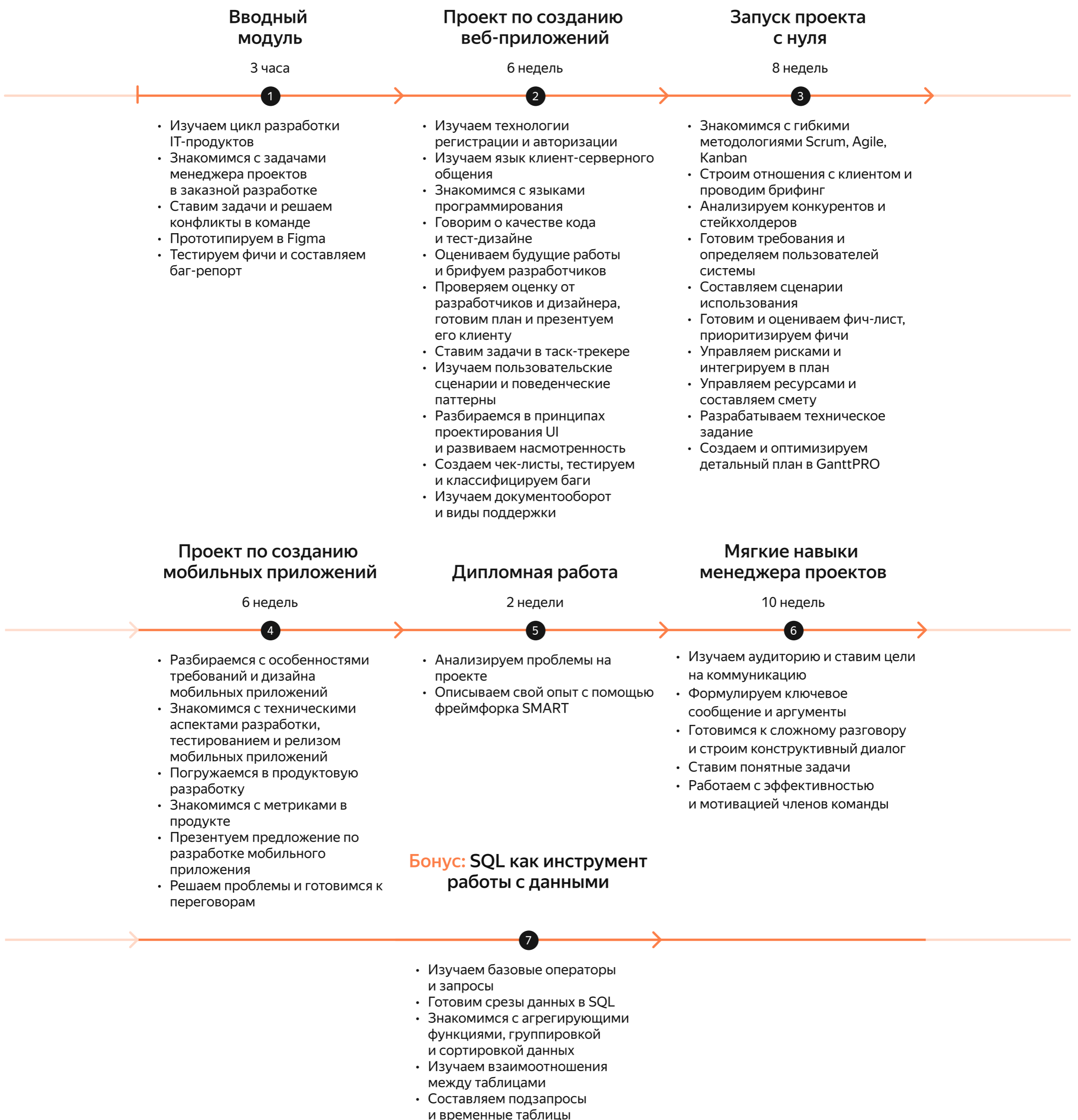


# Курс «Менеджер проектов расширенный»

## Таймлайн



00

3 часа

## Вводный модуль

Вы познакомитесь с проектным циклом и узнаете, над какими задачами работают менеджеры проектов в цифровой среде. Вместе с виртуальной командой в тренажёре вы пройдёте этапы разработки новой функциональности, узнаете, из каких элементов состоит сайт, что такое фича и как она разрабатывается. Вам предстоит принять работу виртуальной команды, протестировать разработанный функционал и помочь коллегам разрешить конфликтную ситуацию.

### Мир и задачи менеджера проектов

- Как управлять своим временем
- Какая бывает разработка
- Про цикл заказной разработки
- Какие бывают роли в компании
- Про SCRUM-подход и принципы Agile

### Попробуй себя

- Знакомимся с «Яндекс Капсулой» и Саввой
- Анатомия лендинга на примере «Яндекс Капсулы»
- Начинаем работу над фичей
- Делаем прототип в фигме
- Ставим первую задачу
- Улаживаем рабочие конфликты
- Проверяем дизайн
- Что такое фронтенд и бэкенд
- Ставим задачу фронту и бэку
- Прервёмся на философский разговор
- Начинаем тестировать фичу
- Завершаем тестирование
- Держим заказчика в курсе событий
- Что будет в платной части

01

6 недель

## Проект по созданию веб-приложений

30 часов работы в интерактивном тренажёре, 30 часов индивидуальной практической работы

- + 1 воркшоп «Презентация плана клиенту»
- + 1 воркшоп «Учимся декомпозировать продукт»
- + 1 вебинар «Кодинг и коммуникации»
- + Регулярные встречи: Q&A, подведение итогов

Уровень сложности: первый

В этом модуле вы пройдёте через все этапы производственного цикла веб-проекта. Вы будете работать с виртуальным заказчиком, формировать подробный статус проекта и составлять отчёты о затраченных ресурсах и стоимости работ. После курса вы узнаете, какие языки программирования нужны для создания веб-приложения, и поймёте, что такое фронтенд, бэкенд и API.

Тема 1

## Планирование

- Оцениваем будущие работы
- Изучаем технологии регистрации и авторизации
- Домашнее задание: брифуем разработчиков
- Проверяем оценку от разработчиков и дизайнера
- Приступаем к планированию
- Делаем план реалистичным

- Домашнее задание: готовим план
- Строим отношения с клиентом
- Готовимся к первой встрече с клиентом
- Разбираемся, что такое пирамида Минто
- Внедряем таск-трекер
- Создаём задачи для команды
- Самоорганизуемся: планируем своё время, чтобы добиваться результатов
- «Выгружаем» задачи из головы, расставляем приоритеты
- Домашнее задание: практикуемся в личном планировании

## Тема 2

### Дизайн и разработка

- Изучаем пользовательские сценарии
- Знакомимся с UI
- Разбираемся в принципах проектирования UI
- Исследуем поведенческие паттерны
- Развиваем насмотренность
- Раскладываем процесс дизайна на этапы
- Синхронизируем работу команды
- Проводим встречу с командой
- Расставляем приоритеты
- Смотрим, как устроен интернет
- Разбираемся с клиент-серверным взаимодействием
- Как устроена клиентская часть
- Как устроена серверная часть
- Изучаем язык клиент-серверного общения
- Получаем представление о языках программирования
- Смотрим, из чего состоит этап написания кода
- Говорим о качестве кода
- Разбираемся с тест-дизайном
- Учимся создавать чек-листы
- Готовимся к тестированию в разных условиях
- Классифицируем баги
- Домашнее задание: тестируем личный кабинет

## Тема 3

### Финализация работ

- Разбираемся в формах работ
- Побеждаем документооборот
- Учимся передавать продукт клиенту
- Разбираем виды поддержки
- Погружаемся в гарантийную поддержку
- Воркшоп: решаем проблемы из проектной практики
- Изучаем, что даёт системность
- Рассматриваем подходы к управлению проектами
- Прорабатываем методологию Waterfall
- Разбираемся, как управлять проектом с помощью проектного треугольника
- Учимся визуализировать
- Итоговое задание модуля. Систематизируем знания и составляем схему

## Каникулы

1 неделя

02

8 недель

### Запуск проекта с нуля

40 часов работы в интерактивном тренажёре, 50 часов групповой практической работы

- + 1 воркшоп «Запуск команды»
- + 1 воркшоп «События в SCRUM»

- + 1 воркшоп «Проводим ретроспективу команды»
- + Регулярные встречи: Q&A, подведение итогов

Уровень сложности: второй

В этом модуле вы окажетесь в реальных рабочих ситуациях, в том числе в условиях ограниченного времени и ресурсов. Вы снимете с заказчика пожелания к проекту и составите пакет проектных документов.

## Тема 1

### Аналитика

- Как анализировать данные
- Как найти информацию о клиенте
- Как анализировать конкурентов
- Как анализировать стейкхолдеров
- Как разделять требования по уровням
- Как подготовить бизнес-требования
- Как определить пользователей системы
- Как интегрировать в продукт внешние системы
- Как составить сценарии использования
- Как учесть ограничения и допущения
- Как составлять фич-лист
- Домашнее задание: проводим бриф клиента

## Тема 2

### Готовимся к встрече с клиентом

- С кем и как разговаривает менеджер
- Как подготовиться к диалогу
- Как разговаривать на встрече
- Как говорить убедительно
- Как слушать и отвечать

## Тема 3

### Оценка, планирование, смета

- Как оценить фич-лист
- Как оценивать фич-лист по трём точкам
- Что такое риски в проектной работе
- Как управлять рисками по алгоритму
- Как выявлять и описывать риски
- Как приоритизировать риски
- Как интегрировать противодействие рискам в план
- Как устроена экономика проекта
- Как управлять ресурсами
- Как составить смету
- Домашнее задание: составляем план и смету

## Тема 4

### Гибкие методологии и организация работ в команде

- Как Agile помогает разрабатывать софт
- Как Agile меняет отношения между участниками проекта
- Как работать по Kanban
- Как работать по Scrum
- Как внедрить Scrum
- Почему команды не управляют сами собой
- Как выбрать стиль управления и заработать авторитет

- Как создавать и транслировать правила взаимодействия
- Как группа людей превращается в команду
- За чем наблюдает менеджер
- Из чего складывается счастье команды

## Тема 5

### Готовим техническое задание

- Как можно документировать требования
- Что такое функциональные требования
- Что такое нефункциональные требования
- Как подготовить системные требования
- Как составить техническое задание
- Как проверить и утвердить требования
- Домашнее задание: готовим техническое задание

## Тема 6

### Готовим детальный план

- Как подготовить среднесрочный план
- Как использовать вехи
- Как работают зависимости в плане
- Как создать план работ в GanttPRO
- Как оптимизировать план работ
- Домашнее задание: готовим детальный план

## Каникулы

1 неделя

03

6 недель

### Проект по созданию мобильных приложений

30 часов работы в интерактивном тренажёре, 52 часа групповой практической работы

- + 1 воркшоп «Управление командой: решение кейсов из практики»
- + 1 воркшоп «Работа в условиях высокой неопределённости»
- + 1 воркшоп «Решаем проблемы из проектной практики»
- + Регулярные встречи: Q&A, подведение итогов

Уровень сложности: третий

В этом модуле вы разберётесь с особенностями разработки мобильных приложений, познакомитесь с техниками решения проблем в проектной практике и приёмами ведения переговоров.

## Тема 1

### Мобильная разработка

- Домашнее задание: практикуемся в командном взаимодействии
- Процесс создания мобильного приложения
- Особенности требований к мобильным приложениям
- Что такое паспорт проекта
- Структура паспорта проекта
- Как управлять релизами
- Что такое MVP
- Как приоритизировать фичи
- Дизайн мобильного приложения
- Задачи для разработки мобильного приложения
- Технические аспекты разработки
- Тестирование мобильного приложения
- Деплой и релизы мобильного приложения

## Тема 2

### Решение проблем

- Простой алгоритм решения проблем
- Анализ проблем
- Постановка целей
- Генерация и оценка решений

## Тема 3

### Переговоры

- Что такое взаимовыгодные переговоры
- Как занять сильную позицию в переговорах
- Как выявить интересы оппонента в переговорах
- Как победить сложности в переговорах
- Как реагировать на внезапные переговоры

## Тема 4

### Продуктовая разработка

- Разбираемся, что такое продукт
- Жизненный цикл продукта
- Проектирование продукта: целеполагание
- Проверка идей. CustDev
- Инструменты продуктовой разработки
- Метрики в продукте
- Инструменты сбора метрик
- Пирамида метрик
- Модели монетизации и ключевые метрики

## Каникулы

1 неделя

04

2 недели

### Дипломная работа

20 часов индивидуальной практической работы

Индивидуальная творческая работа, которая поможет оценить знания и навыки, полученные вами на курсе.

## Каникулы

1 неделя

05

10 недель

### Мягкие навыки менеджера проектов

25 часов работы в интерактивном тренажёре, 25 часов практической работы

В этом модуле вы будете учиться продуктивно взаимодействовать с другими: практиковаться в умениях аргументировать и убеждать, давать конструктивную критику. Ещё разберётесь, как собирать сбалансированную команду и управлять её мотивацией, а также попробуете себя в сложных переговорах.

Научиться эффективной коммуникации можно только в живом общении с другими. Поэтому большая часть курса — это воркшопы, на которых вы будете тренировать мягкие навыки и получать обратную связь от экспертов индустрии.

## Тема 1

### Собираем команду и ставим задачу

- + 1 воркшоп «Ставим цели на модуль»
- + 1 воркшоп «Собираем команду и ставим задачу»
- + Домашнее задание. Анализируем групповое взаимодействие

- Роли всякие важны
- Бонусы и сложности командной работы
- Как работа в группе влияет на продуктивность
- Превращаем рабочую группу в команду
- Про виды корпоративной культуры
- Разбираем задачу на части
- Генерируем идеи и формулируем задачу

## Тема 2

### Коммуникация в проекте

- + 1 воркшоп «Учимся давать обратную связь»
- + 1 воркшоп «Учимся мотивировать»

- Правила внешней коммуникации
- Принципы ненасильственного общения
- Как и зачем давать обратную связь
- Структурируем обратную связь
- Повышаем мотивацию

## Тема 3

### Планирование коммуникации

- Зачем нужно планировать коммуникацию
- Как цель определяет формат диалога
- Зачем анализировать аудиторию
- Строим карту эмпатии
- Выстраиваем стратегию коммуникации

## Тема 4

### Аргументация

- + 1 воркшоп «Исследуем логические ошибки»
- + 1 воркшоп «Работаем по алгоритму “Проблема — Решение — Выгода”»

- Зачем мы аргументируем
- Логичные основы аргументации
- Логические ошибки аргументации
- Структурируем мысль. Алгоритм «Проблема — Решение — Выгода»
- Структурируем мысль. Алгоритм «What? So what? Now what?»

## Тема 5

### Сложные переговоры

- + 1 воркшоп «Разбираем конструктивные и деструктивные конфликты»
- + 1 воркшоп «Как перевести деструктивную коммуникацию в конструктивную»

- Конструктивная и деструктивная коммуникация
- Почему конфликты превращаются в непродуктивные споры
- Готовимся к сложному разговору
- Как работать с критикой
- Как работать с агрессией
- Гарвардский метод принципиальных Переговоров
- Этапы подготовки к переговорам

## Тема 6

### Дипломный спринт: ведение переговоров

- + 1 дипломный воркшоп «Проводим переговоры»

- Финальная работа. Готовимся к переговорам

## 06

### Бонус: SQL как инструмент работы с данными

Вы узнаете об основных запросах и функциях SQL для решения типовых задач по получению и анализу данных. Сможете извлекать данные из баз данных и веб-ресурсов при помощи SQL, и научитесь самостоятельно писать SQL-запросы.

- Базовые операторы и запросы
- Срезы данных в SQL
- Агрегирующие функции. Группировка и сортировка данных
- Взаимоотношения между таблицами. Типы объединения таблиц
- Подзапросы и временные таблицы

