

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Agile и гибридные методы управления проектами»

Цель реализации программы

Формирование у слушателей профессиональных компетенций в области внедрения и использования гибридных подходов к управлению проектами и Agile в разных отраслях — от финансового сектора и IT до нефтяных, строительных, инвестиционных и образовательных организаций.

Планируемые результаты обучения

В результате освоения программы слушатели должны знать и использовать:

- Пять объектов управления: проекты, программы проектов, портфели проектов, продукты и стартапы. Знать технологии планирования, организации и контроля работ для каждого из объектов управления
- Логику итеративно-инкрементального подхода и основные отличия гибких фреймворков от классического проектного управления
- из кого состоит Scrum-команда, какие роли в ней обязательны, и чем Scrum принципиально отличается от других подходов
- Канбан метод, проталкивающие и вытягивающие системы, и как увеличить скорость, снижая количество одновременных задач в работе
- Зачем нужны карта путешествия клиента, и как она поможет вам сделать наиболее релевантный продукт, а также узнаете, что такое карта пользовательских историй
- Как правильно делегировать, какую степень свободы давать членам команды, как разрешать конфликты и какие существуют дисфункции в командах
- Lean startup, или бережливый стартап – подход, позволяющий находить релевантные решения с наименьшими затратами
- Как формулировать правильные гипотезы и какие метрики необходимо закладывать в тестирование бизнес-идей
- Фреймворки масштабирования Agile
- Фреймворк Киневин

Язык освоения образовательной программы (при необходимости)

Образовательная программа осваивается на русском языке. Программа обеспечивает синхронный перевод с английского языка на русский.

Выдаваемый документ об обучении

Удостоверение о повышении квалификации, подтверждающее прохождение обучения в Московской школе управления «СКОЛКОВО» по программе «Agile и гибридные методы управления проектами».

Содержание

Модуль 1: Объекты управления

- 1.1. Введение в Модуль 1. Проекты и процессы
- 1.2. Проекты: классический взгляд
 - 1.2.1. Квиз-задание. Проекты: классический взгляд
- 1.3. Программы и портфели проектов
 - 1.3.1. Квиз-задание. Программы и портфели проектов
- 1.4. Продуктовый подход

- 1.4.1. Квиз-задание. Продуктовый подход
- 1.5. Стартапы
- 1.5.1. Квиз-задание. Стартапы
- 1.6. RUN / CHANGE / DISRUPT
- 1.6.1. Квиз-задание RUN / CHANGE / DISRUPT

Модуль 2. Основы Agile

- 2.1. Основы Agile. Agile-манифест
Просмотреть Нужно просмотреть для завершения этого модуля элемента
- 2.1.1. Квиз-задание. Основы Agile
- 2.2. Итеративно-инкрементальный подход
- 2.2.1. Квиз-задание. Итеративно-инкрементальный подход
- 2.3. Отличия классического и гибкого подходов
- 2.3.1. Квиз-задание. Отличия классического и гибкого подходов
- 2.4. Какие организационные проблемы помогает решить Agile

Модуль 3. SCRUM

- 3.1. Теория Scrum
- 3.1.1. Квиз-задание. Scrum
- 3.2. Ценности Scrum
- 3.2.1. Квиз-задание. Ценности Scrum
- 3.3. Роли Scrum
- 3.3.1. Роли Scrum: Scrum-команда
- 3.3.2. Роли Scrum: Владелец продукта
- 3.3.3. Роли Scrum: Девелоперы
- 3.3.4. Роли Scrum: Scrum-мастер
- 3.3.4.1. Квиз-задание. Роли Scrum
- 3.4. События Scrum
- 3.4.1. События Scrum: Спринт
- 3.4.2. События Scrum: Планирование спринта
- 3.4.3. События Scrum: Ежедневный Scrum
- 3.4.4. События Scrum: Обзор спринта
- 3.4.5. События Scrum: Ретроспектива спринта
- 3.4.5.1. Квиз-задание. События Scrum
- 3.5.Arteфакты Scrum
- 3.5.1. Arteфакты Scrum: Бэклог продукта
- 3.5.2. Arteфакты Scrum: Бэклог спринта
- 3.5.3. Arteфакты Scrum: Инкремент
- 3.5.3.1. Квиз-задание. Arteфакты Scrum
- 3.6. Деловая игра "Марсиане"
- 3.6.1. Деловая игра "Марсиане". Рефлексия

Модуль 4: KANBAN

- 4.1. Основы Канбан-метода
- 4.1.1. Квиз-задание. Основы Канбан-метода
- 4.2. Вытягивающие системы
- 4.2.1. Квиз-задание. Вытягивающие системы
- 4.3. Визуализация в Канбан-методе
- 4.4. Ограничение одновременно выполняемой работы
- 4.4.1. Квиз-задание. Ограничение одновременно выполняемой работы
- 4.5. Управление потоком
- 4.5.1. Квиз-задание. Управление потоком

- 4.6. Выявление правил
- 4.6.1. Квиз-задание. Выявление правил
- 4.7. Все ли можно Канбанизировать?
- 4.7.1. Квиз-задание. Все ли можно Канбанизировать?
- 4.8. Деловая игра. Featureban
- 4.8.1 Деловая игра. Результаты

Модуль 5. Бэклог

- 5.1. Бэклог продукта: цель продукта
- 5.1.1. Квиз-задание. Бэклог продукта: цель продукта
- 5.2. Бэклог продукта: карта путешествий клиента и карта пользовательских историй
- 5.2.1. Квиз-задание. Бэклог продукта: карта путешествий клиента и карта
- 5.3. Что такое пользовательская история?
- 5.3.1. Квиз-задание. Что такое пользовательская история?
- 5.4. Критерии хорошей пользовательской истории: виды пользовательских историй
- 5.4.1. Квиз-задание. Критерии хорошей пользовательской истории: виды пользовательских историй
- 5.5. Критерии хорошей пользовательской истории: I.N.V.E.S.T.
- 5.6. Оценка пользовательских историй для заинтересованных лиц
- 5.7. Механизм мониторинга и прогнозирования (burndown, velocity)

Модуль 6. Agile команда

- 6.1. Жизненный цикл команды
- 6.1.1. Квиз-задание. Жизненный цикл команды
- 6.2. Стили лидерства в зависимости от стадии развития команды
- 6.2.1. Квиз-задание. Стили лидерства в зависимости от стадии развития команды
- 6.3. Делегирование
- 6.3.1. Квиз-задание. Делегирование
- 6.4. Дисфункции в Agile-команде
- 6.4.1. Квиз-задание. Дисфункции в Agile-команде
- 6.5. Teaming в Agile
- 6.5.1. Квиз-задание. Teaming в Agile
- 6.6. Конфликтология. Стратегии решения конфликтов
- 6.6.1. Квиз-задание. Конфликтология. Стратегии решения конфликтов
- 6.7. Конфликтология. Модель эскалации конфликтов
- 6.7.1. Квиз-задание. Конфликтология. Модель эскалации конфликтов
- 6.8. Самостоятельная работа. Доска делегирования
- 6.8.1. Доска делегирования. Результаты

Модуль 7. Lean Startup

- 7.1. История Lean Startup
- 7.1.1. Квиз-задание. История Lean Startup
- 7.2. Суть Lean Startup
- 7.2.1. Квиз-задание. Суть Lean Startup
- 7.3. Этап Реализация (Build)
- 7.3.1. Квиз-задание. Этап Реализация (Build)
- 7.4. Этап Измерение (Measure)
- 7.4.1. Квиз-задание. Этап Измерение (Measure)
- 7.5. Этап Обучение (Learn)
- 7.5.1. Квиз-задание. Этап Обучение (Learn)
- 7.6. Соберем все вместе
- 7.7. Виды Минимально жизнеспособных продуктов (MVP)

- 7.7.1. Квиз-задание. Виды Минимально жизнеспособных продуктов (MVP)
- 7.8. Виды разворотов
- 7.8.1. Квиз-задание. Виды разворотов 1 баллов
- 7.9. Пример MVP
- 7.10. Самостоятельная работа. Рефлексия

Модуль 8. Тестирование бизнес-идей.

- 8.1.1. Квиз-задание. Введение в тестирование
- 8.2. Работа с гипотезами
- 8.2.1. Квиз-задание. Работа с гипотезами
- 8.3. Работа с экспериментами
- 8.3.1. Квиз-задание. Работа с экспериментами
- 8.4. Каталог экспериментов и метрики успешности
- 8.4.1. Квиз-задание. Каталог экспериментов и метрики успешности
- 8.5. Работа с доказательствами и инсайтами
- 8.6. Принятие решений
- 8.6.1. Квиз-задание. Принятие решений
- 8.7. Управление процессом тестирования
- 8.7.1. Квиз-задание. Управление процессом тестирования
- 8.8. Самостоятельная работа. Рефлексия

Модуль 9. Фреймворки масштабирования Agile

- 9.1. Фреймворки масштабирования
- 9.2. Scrum of scrums (SoS, Meta Scrum)
- 9.3. Nexus framework
- 9.3.1. Nexus framework. Дополнительные материалы
- 9.4. LeSS. Large-Scale Scrum
- 9.4.1. LeSS. Large-Scale Scrum. Дополнительные материалы
- 9.5. SAFe. Scaled Agile Framework
- 9.5.1 SAFe. Scaled Agile Framework. Дополнительные материалы
- 9.6. PI Planning
- 9.6.1. PI Planning. Дополнительные материалы
- 9.7. Квиз-задание. Фреймворки масштабирования Agile

Модуль 10. Гибридное проектное управление.

- 10.1. Модель CYNEFIN
- 10.2. Модель CYNEFIN и различные подходы к проектам
- 10.3. Гибридный подход Уж и Еж
- 10.4. Варианты гибридизации через неопределенные элементы и через уровни управления
- 10.5. Варианты гибридизации через факторы сложности и по этапам
- 10.6. Гибридизация через выбор актуальных инструментов

Модуль 11. Управление изменениями при внедрении Agile.

- 11.1. Что такое управление изменениями
- 11.2. Базовые модели изменений
- 11.3. Модель Треугольник изменений и Agile-трансформация
- 11.4. "Круглый стол": Agile-трансформация. ЗАЧЕМ? ЧТО? КАК?