

# PROJECT - MANAGER



01

## ВСЕ, ЩО ТИ НЕ ЗНАЄШ ПРО ПРОФЕСІЮ PROJECT MANAGEMENT

Як виглядає типовий день проджекта

Основні задачі, які вирішує менеджер проекту

SDLC (Software development lifecycle), тобто життєвий цикл розробки програмного забезпечення

Як бути ефективним фахівцем та як правильно працювати з цілями SMART

### РЕЗУЛЬТАТ:

ти вже знаєш, що тебе чекає в цій професії та заряджений мотивацією здертися на вершину управління проектами

02

## ВВІЙТИ В ІТ

З якими фахівцями ти будеш взаємодіяти під час розробки проектів, які їх рівні та обов'язки, а також зрозумілими словами про незрозумілі терміни

Backend / Frontend  
API  
UX/UI design  
DB, Git  
CI/CD, deployment

### РЕЗУЛЬТАТ:

ти будеш знати всі ресурси та фахівців, які необхідні для power team проекту

03

## МЕТОДОЛОГІЇ РОЗРОБКИ

Waterfall, Agile, Scrum, Kanban – основні структуровані підходи та набори правил, які визначають процеси, етапи та інструменти для виконання розробки програмного забезпечення чи інших проектів. Вміння з ними працювати – основа проектного менеджменту.

### РЕЗУЛЬТАТ:

ти орієнтуєшся в чотирьох ключових методологіях розробки, знаєш чим вони відрізняються та який тобі потрібно обрати саме на твоєму проекті

04

## СТЕЙКХОЛДЕРИ ПРОЄКТУ: ХТО ТАКИ ТА ЧОМУ ВАЖЛИВО НАЛАГОДИТИ З НИМИ ВЗАЄМОДІЮ

Стейкхолдер (з англ. stakeholder – зацікавлена сторона) – це особа чи організація, яка може вплинути на роботу проекту, серед них і замовник, і його команда, потенційні партнери чи інвестори. В цьому модулі ми проаналізуємо всіх можливих стейкхолдерів та створимо їх матрицю. А також навчимося керувати комунікаціями.

### РЕЗУЛЬТАТ:

ти вже знаєш, що тебе чекає в цій професії та заряджений мотивацією здертися на вершину управління проектами

05

## Meetings, agenda and meeting notes – як менеджерити зідзвони з командою, аби вони не перетворювались на годинні дебати

Daily Зустріч, Agenda

Onboarding. Як закохати користувача у додаток з першого свайпу

Інструменти для проведення онлайн-зустрічі

Правила онлайн-комунікації

Meeting notes

### РЕЗУЛЬТАТ:

ти готовий до планування першого зідзвону: від сформованого плану зустрічі до фолло-апу після його завершення

06

## МІНІМАЛЬНО ЖИТТЄЗДАТНИЙ ПРОДУКТ ТА ІНСТРУМЕНТ WBS

Що таке MVP (Мінімально життєздатний продукт) та як його створити WBS - чим цей інструмент корисний проджектам Canva – до чого тут сервіс графічного дизайну.

### РЕЗУЛЬТАТ:

твої проекти будуть успішними не на папері, а у фінансовому еквіваленті з досягненням поставлених цілей. Ти знатимеш, як уникнути втрат часу та ресурсів, дозволяючи керівникам та командам зосередитися на конкретних елементах проекту та їх послідовності виконання

07

## ВИМОГИ У ПРОЄКТІ

У цьому модулі ми розглянемо, які існують методи збору вимог і для чого це потрібно:

User cases  
Prototype  
User story

### РЕЗУЛЬТАТ:

ти працюватимеш з ключовою документацією проекту та будеш ефективно готуватися до старту розробки продукту

08

## ЩО TAKE USER STORY MAPPING, ДЛЯ ЧОГО І ЯК СТВОРИТИ?

User story mapping – оцінка проекту з точки зору користувача та написання дорожньої мапи його взаємодії з майбутнім проектом. Як розставляти пріоритетність завдань та огляд можливих підходів. Оцінка проекту і планування ресурсів (бюджет та команда). Що таке Storypoints та planning poker

### РЕЗУЛЬТАТ:

ти знаєш потреби користувача та можеш планувати завдання на проекті, не пропускаючи важливих деталей

09

## ДЕКОМПОЗИЦІЯ ПРОЄКТУ ВІД А ДО Я

Брейншторм

Декомпозиція/Слайсинг та їх види

Практика декомпозиції

Типи контрактів та робота з ними

10

## КРИЗОВИЙ МЕНЕДЖМЕНТ ТА РОБОТА З РИЗИКАМИ

Які потенційні ризики можуть бути на проекті

Стратегії роботи з ризиками

Реєстр ризиків

Оцінка і пріоритизація ризиків

### РЕЗУЛЬТАТ:

ти вмієш прогнозувати потенційні ризики та підбирати рішення для їх усунення ще на самому початку проекту

11

## PEOPLE MANAGEMENT ТА УПРАВЛІННЯ РЕСУРСАМИ

Планування людських ресурсів під потреби проекту

Що таке проектний трикутник

Робота з Діаграмою Ганта

Стилі управління, ролі в команді

Стадії команди, крива прийняття змін

### РЕЗУЛЬТАТ:

ти можеш оцінити проект з точки зору ресурсних потреб, сформувати команду та організувати її роботу

12

## МОНІТОРИНГ ТА КОНТРОЛЬ ПРОЦЕСУ РОЗРОБКИ ПРОДУКТУ

Контроль якості виконаних завдань

Моніторинг та контроль результатів

Написання звітів

### РЕЗУЛЬТАТ:

ти можеш оцінити якість результатів команди та підготувати звітність щодо виконаної роботи

# 13

## РОБОТА З TASK-MЕНЕДЖЕРОМ TRELLO

Створення дошок для проекту, створення списків, карток задач, налаштування розширень для додаткових можливостей, перегляд історії змін та надавання доступу користувачам.

**РЕЗУЛЬТАТ:**  
ти вмієш користуватися інструментом Trello та організувати роботу команди в ньому

# 14

## РОБОТА З ІНСТРУМЕНТАМИ NOTION ТА КОРПОРАТИВНИМ МЕСЕНДЖЕРОМ SLACK

Створення просторів для роботи, сторінок з документацією, вивчення можливостей інструментів для автоматизації та оптимізації роботи команди.

**РЕЗУЛЬТАТ:**  
ти знаєш потреби користувача та можеш планувати завдання на проєкті, не пропускаючи важливих деталей

# 15

## СИСТЕМА УПРАВЛІННЯ ПРОЄКТАМИ JIRA

Вивчення можливостей Jira, системи управління проєктами, яка дозволяє закрити майже всі завдання РМ-а в рамках одного інструмента: від планування до контролю процесів та результатів.

Створення бордів  
Планування спринтів  
Постановка задач  
Налаштування проєкту

**РЕЗУЛЬТАТ:**  
ти знаєш можливості та функціонал Jira, організуєш роботу команди в системі

# 16

## CONFLUENCE - WIKI-СИСТЕМА ДЛЯ КОМПАНІЙ

Навігація Confluence

Створення єдиної внутрішньої бази знань компанії

Створення просторів для роботи

Створення сторінок з документацією, використання шаблонів, синхронізація з Jira

**РЕЗУЛЬТАТ:**  
вмієш і користуєшся можливостями Confluence, можеш синхронізувати її з іншими інструментами управління проєктами

# 17

## МЕТРИКИ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ РОБОТИ

Що таке KPI та як його розраховувати  
Що таке OKR та як правильно ставити цілі  
Метрики Scrum  
Метрики Kanban  
Технічний борг: звідки виникає, чим загрожує, якого управління потребує

**РЕЗУЛЬТАТ:**  
практичне застосування KPI та OKR під час роботи над проєктом, вмієш оцінювати результати залежно від методології управління та знаєш, як уникнути технічних боргів на проєкті

# 18

## RELEASE MANAGEMENT ТА ВАУ-ЗАПУСКУ ПРОЄКТУ В СВІТІ

Що таке реліз?  
Підготовка до релізу  
Release notes  
А що робити після релізу?

**РЕЗУЛЬТАТ:**  
ти готовий до запуску проєкту у світ

# 19

## РЕТРО, 1:1, FEEDBACK, РОЗВ'ЯЗАННЯ ПРОБЛЕМ ВСЕРЕДИНИ КОМАНДИ

Що таке ретро?  
Помилки ретро  
Правила та шаблони ретро  
One-to-one зустрічі  
Як готуватися до one-to-one?  
Розв'язання проблем в середині команди

**РЕЗУЛЬТАТ:**  
ти знаєш, як давати конструктивний фідбек фахівцям своєї команди, проводиш ефективні one-to-one зустрічі

# 20

## REVIEW ТА ПРАВИЛА СТВОРЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЙ

Що таке Review у проєктному менеджменті? Основні правила презентації Elevator pitch - що це та як його підготувати

**РЕЗУЛЬТАТ:**  
ти відмінно володієш навичками презентації проєкту та готовий до проведення Elevator pitch



# 21

## ТИПИ КОНТРОЛЮ. ЯК ЗАКРИТИ ПРОЄКТ І ЗДАТИ РОБОТУ ЗАМОВНИКУ?

Звітність із виконаними завданнями проєкту  
Що потрібно знати про передачу проєкту іншому РМ  
Делегування завдань, як опанувати це мистецтво

**РЕЗУЛЬТАТ:**  
ти знаєш, як підготувати якісний звіт про виконану роботу

# 22

## ЯК ДАВАТИ ФІДБЕК, ЗВІЛЬНЯТИ ФАХІВЦІВ?

Типи контролю роботи команди  
Процедура звільнення фахівця

**РЕЗУЛЬТАТ:**  
ти готовий до нелегкої розмови та знаєш план дій звільнення фахівців



## БОНУС МОДУЛЬ. AI ДЛЯ РОБОТИ РМ



## ОНЛАЙН-ВОРКШОП ІЗ ЕКСПЕРТОМ ІТ-РИНКУ #1 ОНЛАЙН-ВОРКШОП ІЗ ЕКСПЕРТОМ ІТ-РИНКУ #2



МОДУЛЬ З HR-ОМ POWERCODE ACADEMY



ДОПОМОГА ІЗ СТАЖУВАННЯМ ТА ПРАЦЕВЛАШТУВАННЯМ

## КОНТАКТИ

support@powercode.academy  
+38 063 631 3678  
@powercodeacademy (тг)

НАШІ ВИПУСКНИКИ УСПІШНО РОЗПОЧАЛИ КАР'ЄРУ У ТОВОВИХ КОМПАНІЯХ

