



UniLab - ICT პროექტების მართვა

სასწავლო კურსის სტატუსი	სასერტიფიკაციო კურსი (საბაზისო)
კრედიტების და საათების რაოდენობა	<p>საკონტაქტო საათები:</p> <ul style="list-style-type: none">• ლექცია - 16 (2 სთ)• პრეზენტაცია, ფინალური პროექტების წარდგენა (2 საათი)• სულ საკონტაქტო საათი: 32 <p>სულ დამოუკიდებელი სამუშაო პერიოდი - 1 თვე: საკონსულტაციო შეხვედრა: 3 (2 საათი, სულ 6 საათი)</p>
ლექტორი	<p>ანანო ასპანიძე საკონტაქტო ინფორმაცია: t: 557 96 00 96 e-mail: anano.aspanidze@iliauni.edu.ge, linkedin: https://www.linkedin.com/in/anano-aspanidze-34a3a8129/ fb: https://www.facebook.com/anano.aspanidze/</p>
სასწავლო კურსის ფორმატი	<p>ინტერაქტიული ლექცია, ინდივიდუალური და ჯგუფური მუშაობა, დისკუსია, პრაქტიკული სამუშაო.</p> <ul style="list-style-type: none">• ლექციები იქნება პრაქტიკული ხასიათის• გაკეთდება ყველა ლექციის ვიდეო ჩანაწერი• კურსი დაყოფილია 4 ბლოკად. თითოეული ბლოკი შედგება 3 ლექციისა და ერთი შუალედური პროექტისგან• კურსის ბოლოს იქნება დამოუკიდებელი სამუშაო პერიოდი ფინალური პროექტისთვის მოსამზადებლად
სასწავლო კურსის მიზანი	<p>მითებში, ისევე როგორც ადამიანების თავებში, ყველაფერი ქაოსით იწყება. სანამ თავში აზრი ფორმას მიიღებს, ცნობიერების ფსკერზე უფორმო, ცნობიერებისათვის შეუმჩნეველი ღრუბლები ყალიბდება. ღრუბლები ფორმას იცვლის. ერთმანეთს უერთდება. იზრდება და ზევით, ცნობიერებისაკენ მიიწევს, ანდა, პირიქით, სიცარიელეში იფანტება, და სულაც ქრება.</p>



	<p>ის ღრუბლები, რომლებიც ცნობიერებამდე ამოდის, გაცნობიერებულ აზრებად ყალიბდება. ადამიანების ყოველდღიურობა დაუსრულებელი მოგზაურობაა აზრების უფორმო ჩანასახებიდან ჩამოყალიბებულ, გააზრებულ იდეებამდე.</p> <p>არავინ იცის, რა სურთ ან დამკვეთს, ან უფროსს, ან პოლიტიკოსებს ტელევიზორში, ან ლექტორებს უნივერსიტეტებში. ყველას საკუთარი ქაოსი აქვს თავში. ისინი წამოისვრიან სიტყვებს, ცალკეულ ფრაზებს, ჩამოყალიბებულ იდეებს და მერე ელოდებიან, რა ფორმას მიიღებს სიტყვების უფორმო ღრუბელი, რა ინტერპრეტაციას მისცემენ მათ ნათქვამს თანამშრომლები, როგორ გადააკეთებენ ამბავს ჟურნალისტები, როგორ გაავრცელებენ ამბავს სხვები მეგობრებს შორის. სტუდენტები ესწრებიან ლექციებს, აბარებენ გამოცდებს და მოთმინებით ელოდებიან რომ მათ ასწავლიან, როგორ შეიძლება ქაოსისგან საკუთარი კოსმოსის შექმნა.</p> <p>დღევანდელი ქაოსში, მართალია, ცოტანი, მაგრამ არიან ისინიც, ვისაც არქაული ღმერთებით ქაოსისგან კოსმოსის შექმნა შეუძლია და ამ ჩვენს არეულ დროში, როდესაც ძველი სისტემები ვეღარ მუშაობს და ახლები კი ჯერ არ არსებობს, კაცობრიობა მათ იმედადაა დარჩენილი. მათ შეუძლიათ, სხვადასხვა გაბნეული, ერთმანეთში არეული ელემენტები დროსა და სივრცეში დაალაგონ. ჩამოყალიბებული ფიქრების ღრუბლებს გასაგები ფორმა შესძინონ. მართალია, ციფრული ტექნოლოგიები ახალი ინსტრუმენტია, რომელიც ქაოსთან გამკლავების ახალ შესაძლებლობებს გვაძლევს, მაგრამ გადამწყვეტი მნიშვნელობა მაინც იმასა აქვს, ვინც ამ მაგიურ ძალას სწორად გამოიყენებს. ამიტომ ისლა დაგვრჩენია, რომ, როგორც ეს წარმართულ კულტურებში ხდებოდა, კერპებს მსხვერპლი შევნიროთ და მათ წინაშე რიტუალები ჩავატაროთ. ანდა ვისწავლოთ, ვცადოთ მაინც, ქაოსის კოსმოსად გადაქცევა.</p> <p>კურსის მიზანია, სტუდენტებმა ისწავლონ ქაოტური შეკვეთისგან დალაგებული და გამართული პროექტის შექმნა.</p>
--	---

სწავლის შედეგი	კურსის გავლის შედეგად სტუდენტებს ეცოდინებათ: <ul style="list-style-type: none">● ტექნოლოგიები, რომლებიც პროექტის მართვისას დასჭირდებათ;● დამკვეთის და პროექტის გაგება;● პროექტის დაშლა და შეფასება;● პროექტის დაგეგმვა;● პროექტის მართვა.
-----------------------	--



სამიზნე აუდიტორია:	ყველა, ვისაც ქაოსისგან რაღაცის შექმნა მოსწონს
---------------------------	---

#	სასწავლო კურსის შინაარსი	ძირითადი მიგნებები
ბლოკი 1	პროექტის მიღება და გაგება	
ლექცია 1	დასაწყისი <ol style="list-style-type: none">1. კურსის შესახებ2. რა არის პროექტი (პროექტის შეზღუდვები, სასიცოცხლო ციკლი)3. რა არის პროექტების მენეჯმენტი4. ვინ და როგორია პროექტის მენეჯერი5. ICT პროექტების ტიპები6. ვინ მუშაობს პროექტზე (გუნდი)7. ძირითადი ტერმინები	<ul style="list-style-type: none">• პროექტი,• პროექტის მენეჯმენტი,• პროექტის მენეჯერი (PM),• პროექტის შეზღუდვები,• ICT პროექტი• Deadline• Timeline• Stakeholder• Deliverable• კითხვარი• Brief• ტექნიკური დავალება• Milestone• Task• Site Map• Wireframe• Mockup• პროტოტიპი• MVP• Support / მხარდაჭერა• Responsive• UI• UX• Front-End• Back-End• Full-Stack დეველოპერი• Browser• დომეინი• სერვერი, ჰოსტინგი, ჰოსტინგ პროვაიდერი• Software• Hardware



		<ul style="list-style-type: none">• CMS• LMS• Screencast• Screenshot• Template
ლექცია 2	ტექნოლოგიები 1. პროექტის მენეჯმენტთან დაკავშირებული პლატფორმების, მობილური აპლიკაციების და სხვა ტექნოლოგიების გარჩევა	
ლექცია 3	პროექტის გაგება 1. როგორი ფორმით შეიძლება მოვიდეს პროექტი 2. როგორ გავიგოთ, რა უნდა დამკვეთს 3. პროექტის ამოცანა/მიზანი 4. ბრიფი	<ul style="list-style-type: none">• ბრიფი
ლექცია 4	შუალედური პროექტი 1 - შერჩევის მე-2 ეტაპი	
ბლოკი 2	პროექტის დაშლა და შეფასება	
ლექცია 5	პროექტის მომხმარებლები 1. End Users 2. Storyboard 3. Epic & User stories 4. Use Cases 5. User flows	<ul style="list-style-type: none">• End User• Storyboarding• Storyboard• Epic• User Story• User Story• User Flow
ლექცია 6	პროექტის სტრუქტურა 1. Site Map	<ul style="list-style-type: none">• Site Map
ლექცია 7	პროექტის შეფასება 1. პროექტის გაკეთების გზები 2. მასშტაბი	<ul style="list-style-type: none">• MVP



	3. გუნდი 4. დრო 5. ბიუჯეტი	
ლექცია 8	შუალედური პროექტი 2	
ბლოკი 3	პროექტის შეთანხმება და დაგეგმვა	
ლექცია 9	პროექტის ტექნიკური დავალება და შეთანხმება 1. ტექნიკური დავალების დანერგვა 2. ტექნიკური ტერმინები 3. რისკები 4. ხელშეკრულება	<ul style="list-style-type: none">• Responsive• UI• UX• SEO• Google Analytics• Front-End• Back-End• Full-Stack დეველოპერი• Browser• დომეინი• სერვერი, ჰოსტინგი, ჰოსტინგ პროვაიდერი• Play Store / App Store
ლექცია 10	პროექტის დაგეგმვა 1 1. პროექტის მართვის მოდელები: Waterfall 2. პროექტის მართვის მოდელები: Agile	<ul style="list-style-type: none">• პროექტის მართვის მოდელები• Waterfall მოდელი• Agile მოდელი• Iteration
ლექცია 11	პროექტის დაგეგმვა 2 1. პროექტის მართვის მოდელები: Scrum 2. პროექტის მართვის მოდელები: Kanban	<ul style="list-style-type: none">• Scrum მოდელი• Product Owner (PO)• Scrum Master• Product Backlog• Sprint• Daily Scrum / Daily Standup• Sprint Review• Sprint Retrospective• Kanban
ლექცია 12	შუალედური პროექტი 3	



ბლოკი 4	პროექტის დაგეგმვა, მართვა და დასრულება	
ლექცია 13	პროექტის ვიზუალი <ol style="list-style-type: none">1. UI / UX2. ტექნოლოგიები: Pinterest, Canva, ფოტოები3. Wireframes / მოქაფები / პროტოტიპები4. დიზაინ ხელსაწყოები	<ul style="list-style-type: none">• UI• UX• Wireframe• Mockup• Prototype• User Persona• Moodboard
ლექცია 14	პროექტის მართვა <ol style="list-style-type: none">1. პროექტის ამოცანებად დაყოფა2. ტექნოლოგიები	
ლექცია 15	პროექტზე მუშაობა და მისი დასრულება <ol style="list-style-type: none">1. პროექტზე მუშაობის პროცესი2. კომუნიკაცია3. ტესტირება4. პროექტის ჩაბარება5. მხარდაჭერა	
ლექცია 16	შუალედური პროექტი 4	
	ფინალური პროექტი	