Бауманский учебный центр «Специалист»

Программа курса Product Owner (Владелец продукта). Как создать и продвигать успешные IT - продукты

Код курса: **ПРОНЕР**

Тема	Ак. часов
Модуль 1. Введение в роль Владельца продукта **Основные элементы проектной деятельности в разработке продукта** **Задачи, матрица компетенций, фокусы внимания, развитие в роли** • Определение проекта и продукта • Стандарты управления проектами • Важность управления проектом • Взаимосвязи между управлением проектом, программой, портфелем и управлением операционной деятельностью • Адаптация • Бизнес-документы для управления проектами и продуктами • Среда, в которой применяются управленческие практики **Восемь основных элементов управления проектом** *(упрощённое введение в понятия, с фокусом на самые важные практики и документы, которые использует Р.О. в своей регулярной деятельности)* 1. Инициация и интеграция проекта в компании ◦ Базовые документы, которые обязательно разрабатываются в начале проекта ◦ Управление знаниями проекта 2. Содержание проекта ◦ Сбор требований ◦ Создание Roadmap проекта ◦ Контроль содержания 3. Стоимость проекта ◦ Оценка стоимости ◦ Определение бюджета ◦ Контроль бюджета проекта 4. Качество продукта ◦ Подход к качеству, в т.ч. тестирование бизнес-ценности и продукта ◦ Контроль качества 5. Коммуникация проекта ◦ Организация и поддержание коммуникации в проекте ◦ Роли и мониторинг коммуникации ◦ Фасилитация, лидерство, роль руководителя проекта 6. Риски проекта ◦ Планирование рисков (инструменты + документация при разработке продукта) ◦ Идентификация и анализ рисков ◦ Реагирование: план и осуществление 7. Закупки проекта ◦ Проведение и контроль закупок ◦ Привлечение сторонних контрагентов 8. Работа со стейкхолдерами ◦ Идентификация заинтересованных сторон ◦ Планирование вовлечения заинтересованных сторон ◦ Управление вовлечением заинтересованных сторон ◦ Мониторинг вовлечения **Практические занятия в группах, по 5 человек, для закрепления понятий на Демо-проекте. Работа в рабочих тетрадях.**	**4**

Модуль 2. Обзор Фреймворка SCRUM и масштабирование Agile-фреймворков **Роль Product Owner при работе с Заказчиком во время выбора подхода для управления создания IT-продукта. Умение ориентироваться во внешней и внутренней среде компании** **Роли, практики, инструменты и события** • Жизненный цикл разработки ПО и традиционные практики • AGILE: манифест и основные преимущества мышления. • LEAN. Бережливая разработка ПО. Принципы бережливой разработки ПО. Kanban (Канбан) • DevOps = Developers + Operations	**2**
Модуль 3. Agile Product Management. Три основных фокуса внимания: Видение – Ценность – Валидация • Продуктовое мышление и чем здесь полезен фреймворк SCRUM • Определение продукта: выявление, покупатели и потребители, производители и инвесторы, расходы и доходы, польза и преимущества • Видение продукта (Product Vision) и технические стратегии достижения целей • Ценность продукта (Product Value) и основные метрики ценности (Value Metrics) • Валидация продукта (Product Validation) и типы MVP в зависимости от целей	**2**
Модуль 4. Работа над созданием продуктов в разных отраслях (IT, производство, Retail и др). Действия от создания видения до первого релиза **Product Backlog Management** • Описание видение продукта (Business Canvas Model) и построение roadmap • Определение Требований (Requirement) • Иерархическая структура работ (Work Breakdown Structure) • Написание пользовательских историй (User Story), эпиков (Epics). Формирование целей спринта (Sprint Goal) и определение «что значит «сделано» (Definition of «Done») • Определение Инкремента (Increment) • Методики оценки усилий и/или продолжительности работы над задачами: Planning Poker, Триангуляция (Triangulation) и Оценка по аналогам (Affinity Estimation) • Идеальные часы/ Идеальные дни и/или Story Points • Создание холста ценностного предложения продукта (Product Evolution Canvas) • Работа с Картой путешествия пользователя (Customer Journey Map)	**8**
Модуль 5. Оценка ресурсов. Планирование релизов **Release Management** • Упорядочение Бэклога • Оценка ресурсов и возможностей команды/ компании • Планирование Релизов (Release Planning) • Мониторинг показателей работы команды: определение скорости (velocity) работы команды и диаграммы сгорания задач (Burn-down Charts) **Finance Management & KPI** • Бюджет проекта и финансовая отчетность (примеры и работа с базовыми шаблонами) • Оценка окупаемости инвестиций (ROI) – базовые знания для работы с прогнозированием стоимости продукт и его рентабельности • HR-маркетинг для привлечения лучших игроков в команду • Непрерывная работа и коммуникация с отделами маркетинга и продаж	**4**

Модуль 6. KPI проект и развитие продукта. Элементы бизнес-анализа (Business Analytics) **Организация тестирования в Agile-командах** • Тестирование бизнес-идеи и ценности • Интеллектуальное направление тестирования • Тестирование и непрерывная поставка • Автоматизация тестирования • Качественная обратная связь (фидбэк со всех сторон) **Масштабирование Agile и работа с распределёнными командами** • Большие проекты Scrum of Scrums/ NEXUS/ SAFe (обзоры) • Распределённые команды • Особенности коммуникации при больших проектах **Business Analytics** • Работа с данными и прогнозирующими вопросами • Регрессионный анализ: кривая спроса и прогнозирование • Стоимость клиента и использование данных для максимизации дохода	**4**
Аудиторная нагрузка в классе с преподавателем	**24 ак.ч. + 24 ак.ч. самостоятельно**

По окончании обучения на курсе проводится итоговая аттестация. Аттестация проводится в виде теста на последнем занятии или на основании оценок практических работ, выполняемых во время обучения на курсе.

Контакты центра

Для частных лиц
+7 (495) 232-32-16

Для организаций
+7 (495) 780-48-44

E-mail
info@specialist.ru