#### İT Layihələrin idarə edilməsi.

#### Layihə nədir?

Layihə — başlanğıc və son zaman nöqtələri olan, yeni məhsul və ya xidmət yaradılmasını nəzərdə tutan, konkret resursa malik olan, keyfiyyət və risk tələblərinə malik unikal fəaliyyət.

#### Layihə xarakteristikaları:

- Başlanğıc və bitmə tarixinin olması
- Yeni bir məhsul yaranması
- Müəyyən məhdudiyyətlərin (limitlərin) olması
- Layihə günlük biznes fəaliyyətlərindən fərqlənir

Nümunə üçün, hər hansı bir bankda internet səhifəsinin yaradılması layihədir. Çünki, təyin edilmiş başlanğıc tarixində dizayn və kodlama işlərinə başlanılacaq və hansısa bir tarixdə bitəcək. Yeni bir məhsul – veb səhifə yaranacaq. Məhdudiyyətlər zaman, insan resursu və ayrılmış pul ola bilər. Günlük bir iş deyil, çünki hər gün internet səhifəsi kodlanmayacaq. Nümunə üçün 3 ay ərzində, kod yazılacaq və şirkətə təhvil veriləcək.

### Layihə və günlük iş.

müvəqqəti cəhd davam edən günlük iş

yeni orijinal iş təkrarlanan işlər

unikal fəaliyyət təkrarlanan fəaliyyət

məqsədlərə çatdıqdan sonra dayandırılır / nail olduqdan sonra yeni məqsədlər üçün çalışır

İndi isə 2 hal üzərindən Layihə ilə günlük işin fərqini anlayaq.

Hal 1) Starbucks Afrika şirkəti olan X-dən heç vaxt almadığı bir kofe dənəsi sifariş edir. X şirkəti bu kofe dənələrindən indiyədək digər kofe mağazalarına satıb. Starbucks onun üçün ilk olacaq.

Hal 2) Starbucks X şirkətinə yeni bir kofe dənəsi sifariş edir. Bu kofe dənələrində limon dadı da gəlməlidir. X şirkəti indiyədək heç vaxt belə dənə düzəltməyib. Starbucks-ın bu sifarişi onun üçün bir ilk olacaq.

Sual: X şirkəti üçün yuxarıdakı hallardan hansı Layihə olacaq?

### Niyə layihə yaradılır?

- 1. Uyğunluq göstəriciləri, qanun və ya sosial tələblərə görə
- 2. Maraqlı tərəflərin tələblərini və ya ehtiyaclarını qarşılamaq üçün
- 3. Məhsulları, prosesləri və ya xidmətləri yaratmaq, inkişaf etdirmək və ya düzəltmək\yaxşılaşdırmaq üçün
- 4. Biznes və ya texnoloji strategiyaları dəyişmək və ya yenisini tətbiq etmək üçün

# Layihələrin ən əsas 3 məhdudiyyəti.

Layihələrdə ən əsas 3 məhdudiyyət olur: Büdcə (Cost), Zaman (Time) və Əhatə dairəsi (Scope).

Ənənəvi (Traditional) Layihələrdə Əhatə dairəsini dəyişməməyə çalışırlar, Çevik Layihələrdə isə Zaman və Xərcləri.

Unutmayaq ki, üçbucağın hər hansı tərəfində dəyişiklik olsa, digərlərindən biri də mütləq dəyişəcək.

### Layihələrin idarə edilməsi nədir?

Zəruri biliklərin, alətlərin və texnikaların tətbiq edilməsi ilə layihənin tələblərini əldə etməyə Layihələrin İdarəedilməsi deyilir.

Effektiv Layihə idarəetməsi nəticəsində şirkətlər:

- Biznes hədəflərinə çatır
- Maraqlı tərəflərin gözləntilərini qarşılayır
- Düzgün məhsulları düzgün zamanda çatdırır
- Risklərə tam zamanında cavab verir
- Resursların istifadəsini optimallaşdırır
- Məhdudiyyətləri idarə edir
- Dəyişiklikləri düzgün idarə edir

#### Strategiya.

Bütün şirkətlərdə Strategiya olur. Nümunə üçün:

- Microsoft: Bütün ofislərdə Microsoft Office tətbqiləri olacaq.
- Apple: Ən minimalist dizaynla Ən çox funksionallıq.
- Spotify: Bütün dünya bizimlə musiqi dinləyəcək.

Bu şirkətlərin hər birində atılacaq növbəti addımlar, reallaşdırılacaq layihələr bir başa bu strategiya ilə uyğun olmalıdır. Nümunə üçün, Spotify tekstil layihəsi başlatmalı deyil. Düzgün layihələri isə şirkətlərdə yer alan PMO (Project Management Office) icra edir.

#### **Portfolio**

Hər bir şirkətin ən üst səviyyədə Portfoliosu olur. Apple üzərindən getsək, Apple cihaz və program təminatları onun xidmət portfoliosunu əmələ gətirir.

### Program

Portfolio daxilindo onlarla Proqram ola bilor, Apple-da: iPhone, MacBook, Apple Music vo s.

## Project (Layihə)

Hər bir Proqram daxilində bir və ya bir neçə project — layihə olur. Nümunə üçün, iPhone Proqramın daxilində, Kamera, Ekran və ya Ümumi Dizayn yaxşılaşdırmaları üzə layihələr.

# Layihələrin idarə edilməsi mərhələləri

- 1. Başlanğıc
- 2. Planlama
- 3. İcra
- 4. Bağlanış
- 5. Monitoring (bütün mərhələlərdə)

# Agile – Çevik idarəetmə üsulu

Şəlalə üsulundan biraz fərqli yeni üsul Çevik idarəetmə üsulu adlanır. Burada kiçik zaman aralıqları ilə bütün iş təkrar-təkrar planlanaraq hissə-hissə icra edilir. Beləliklə, Məhsulu bazara daha çevik çıxara bilirik. Nümunə üçün, randevu.its.gov.az saytı ilk dəfə istifadəyə veriləndə sadəcə tarix seçmək olurdu, amma dolu olan tarixləri yalnız seçim etdikdən sonra görmək olurdu. Daha sonra isə yenilənmə ilə gələn funksionallıqda, kalendarda dolu olan günlər (yer olmayan

günlər) fərqli rəngdə boyandı. Bu 2 həftə aralıqla edildi, lakin lap əvvəldən əsas funksionallıq istifadəyə verilmişdi.

Dövlət bu layihəni çevik üsulla idarə etdi, çünki **COVİD** bitdikdən sonra randevu saytı istifadəyə verməyin bir mənası olamayacaqdı. Buna da **Time2Market** (Time to Market) deyilir. Bir məhsulun uğurlu olmasını istəyiriksə, **Time2Market** dəyərinə diqqət etməliyik. Nümunə üçün, Apple öz ağıllı saatlarında COVİD zamanı qanda oksigen səviyyəsinin ölçülməsi funksiyasını təqdim etdi. COVİD zamanı siz bunu etməsəniz, mənası qalmır. O cümlədən, 8 mart əvvəli gül mağazalarının bayrama hazırlanması. Buketlər, 8 martda hazır olmasa, kampaniyanın bir mənası qalmır. <u>Düzgün zamanda düzgün yerdə olmaq lazımdır – bu da **Time2Market** adlanır.</u>

Çevik idarəetmə üsulunda, komanda layihənin işlək bir hissəsini hazırlamaq məqsədi ilə seçir və 2 həftə - 1 ay müddətində planlayıb, dizayn edib, kod yazıb, həmin hissəni bazara ötürür. İlk Bazara çıxan hissə isə **MVP** – **Minimum Viable Product** adlanır. Minimum tətbiq olunan məhsul. MVP-nin bazara çıxması bəzən bir neçə ay ala bilər, amma sonra bunu inkişaf etdirmək üçün 1 Aydan artıq period götürməməliyik.