**Основные тезисы:**

1. В большинстве компаний проджект-менеджер — связующее звено между всеми подразделениями, куда входят аналитики, дизайнеры, тестировщики, программисты, заказчики, подрядчики.  
2. Хороший проджект-менеджер определяется незаметностью своей деятельности. Его задача — обеспечить стабильность работы всей команды. А если он работает плохо, то сразу возникает множество ошибок и проблем, связанных с коммуникацией и сбором требований, реализуется не тот продукт, который ожидает заказчик.  
3. На курсе «Проджект-менеджер» вы освоите те компетенции, которые потребуются, чтобы довести продукт до релиза и конечного пользователя, а правильно сформированное ожидание заказчика превратилось во что-то осязаемое и твёрдое.  
4. Python — довольно лёгкий язык для входа в профессию и понимания основных концепций программирования. Освоив его, вы сможете говорить на одном языке с разработчиками и предлагать какие-то более подходящие решения задач.  
5. Не обязательно быть экспертом в каком-то языке программирования, главное — понять работу алгоритмов и то, как разработчики пишут код. Синтаксис Python как раз позволит это изучить.  
6. Agile представляет собой семейство гибких методологий, куда входят SCRUM, Канбан и прочие. Это также набор принципов и правил по работе с продуктом.  
7. Гибкие методологии пришли на смену традиционной системе управления проектами — Waterfall, когда разные зоны выполняются по очереди. Например, сначала идёт проектирование, затем — дизайн, разработка, тестирование и т. д.  
8. От метода Waterfall сейчас отказываются, так как ожидаемый и реальный результаты почти всегда не сходятся, на это затрачивается много времени, а проекты в итоге получаются массивными, неповоротливыми и негибкими.  
9. Тема «Веб-технологии» отвечает на вопросы, что такое интернет, как работают хостинги, сайты и домены, а также как собираются и рендерятся страницы.  
10. Жизненный цикл проекта — это некий набор этапов, который повторяется из раза в раз даже на базе одной компании. В рамках жизненного цикла проекта есть пять основных этапов — инициирование, планирование, исполнение, контроль и завершение проекта.  
11. Жизненный цикл продукта — это последовательность этапов, через которые проходит каждый выпущенный товар с момента своего появления на рынке до момента ухода с рынка. Зачастую продукт формируется исходя из какой-то проблемы и боли пользователя.  
12. Технология разработки в ИТ — процесс создания продукта в ИТ с нуля до готового продукта. В зависимости от типа вашей компании, будете работать в совершенно разном составе, что также зависит от проекта.  
13. Основные этапы жизненного цикла проекта — инициирование и планирование. На этапе инициирования вы обладаете только гипотезой, что конкретно хотите сделать. Ваши задачи, как проджекта — создать финансовую модель, понять, сколько примерно будет стоить продукт, как его разрабатывать и каким образом он будет выглядеть. Зачастую это работа в команде, но владеть этими компетенциями надо.  
14. Планирование — этап, на котором вы знаете, какой продукт хотите получить. На этом этапе планируется бюджет, сколько человеческого и временного ресурса потребуется, а также определяются реперные точки для формирования того или иного решения.  
15. Одна из важных компетенций в работе проджект-менеджера — понимание критического пути. Это последовательность задач, которая влияет на реализацию следующих задач.  
16. Финансовый менеджмент — это система управления финансами компании или проектов, направленная на достижение стратегических тактических целей, структурирование расходов, прогнозирование рисков и дохода. Важно понимать, насколько эффективно работает команда и сколько стоит ваше подразделение или модуль.  
17. MVP — минимально жизнеспособный продукт — тестовая версия товара, услуги или сервиса с минимальным набором функций, которая несёт ценность для конечного потребителя. Это концепция, с которой вам придётся работать постоянно, так как продукту зачастую нужно проверить какую-то тестовую гипотезу в сжатые сроки, потому что разработка стоит дорого, а выполнить задачу надо быстро.  
18. Зачастую самые классные ИТ-продукты создаются по основной концепции MVP. Сначала делается минимальная версия, она тестируется на пользователе, далее пробник идёт в массовую разработку, где наращиваются различные дополнения.  
19. Диаграммы состояний помогают описать поведение отдельно взятого объекта. Используются для описания последовательности переходов объекта из одного состояния в другое.  
20. Работа проектного менеджера сопряжена с разного рода коммуникациями. Поэтому важно быть спокойным, уметь думать на шаг вперёд и быть тем, к кому можно обратиться за помощью.  
21. Soft skills для проектного менеджера — одна из важнейших компетенций в рамках визуальной успешности работы. Но есть и трудности, связанные с умением отказать заказчику, например, в построении космолёта за месяц, а также с поддержанием эмоционального баланса в работе самой команды.  
22. Мониторинг и контроль — важные этапы в жизненном цикле проекта, отвечающие за его реализацию. Этап мониторинга связан со входом в операционные процессы работы команды, с ежедневной коммуникацией с сотрудниками и сверкой с установленными сроками. Контроль — этап, отвечающий за правильное формирование текущего состояния и отчётности — команда работает эффективно, все понимают, что делают.  
23. Проджект-менеджер должен быть готов к решению проблем, массово поступающих от коллег из разных отделов. Поэтому коммуникация — один из блоков создания и реализации продуктов.  
24. Сервис-менеджмент считается базисом в рамках проектного управления. Вы должны понимать, где и как работают специалисты разных отделов, например, дизайнеры, разработчики, тестировщики, чтобы в сложной ситуации суметь сориентироваться.  
25. Проджект-менеджер должен знать, как используются разные онлайн-сервисы для эффективной работы команды.  
26. SQL — язык управления базами данных. С его помощью можно извлекать, структурировать и выводить необходимую информацию.  
27. Завершение проекта — это заключительная стадия в рамках жизненного цикла проекта. Во время написания документации вы будете проводить рефлексию того, как сработали выстроенные вами процессы, насколько получившийся продукт эффективен и многое другое.

**Роман Рыбкин рекомендует:**

**Телеграмм каналы:**  
  
1. [No Flame No Game](https://t.me/proproduct)  
2. [UX Horn](https://t.me/uxhorn)  
3. [Индекс дятла](https://t.me/dindex)  
4. [Менеджер от боженьки](https://t.me/pm_god)  
5. [Junior PM](https://t.me/junior_pm)  
6. [Project management | IT](https://t.me/pm_and_it)  
7. [Сергей Колганов - psilonsk - об управлении проектами](https://t.me/psilonsk)  
8. [PMCLUB — про проекты, продукты и людей](https://t.me/pmclub)  
9. [Тимлид Леонид](https://t.me/teamleadleonid)  
10. [Владимир Завертайлов | Управление digital-проектами и продуктами](https://t.me/sibirix)  
11. [Нормально делай, нормально будет](https://t.me/normalno_delaj)  
  
**Литературу:**  
  
1. [«Deadline», Том ДеМарко](https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/biznesroman/deadline1)  
2. [«Сделано», Скотт Беркун](https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/sdelano)  
3. [«Основы проектного менеджмента», Джозеф Хигни](https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/osnovyi-proektnogo-menedzhmenta)  
4. [«Путь scrum-мастера», Зузана Шохова](https://clck.ru/sM5GU)  
5. [«Канбан», Дэвид Андерсон](https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/kanban)  
6. [«Человеческий фактор: успешные проекты и команды», Том ДеМарко, Тимоти Листер](https://clck.ru/avy4h)  
7. [«Цели и ключевые результаты. Полное руководство по внедрению OKR», Пол Нивен и Бен Ламорт](https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/celi-i-klyuchevye-rezultaty)  
8. [«Эмоциональный интеллект для менеджеров проектов», Энтони Мерсино](https://www.chitai-gorod.ru/catalog/book/1014639)  
9. [«Исследование трендов», Мартин Реймонд](https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/issledovanie-trendov)  
10. [«Постигая Agile», Эндрю Стэллман, Дженнифер Грин](https://www.chitai-gorod.ru/catalog/book/1181653)  
11. [«Управление продуктом в Scrum», Роман Пихлер](https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/upravlenie-produktom-v-scrum)  
12. [«Цель. Процесс непрерывного совершенствования», Элияху Голдратт](https://clck.ru/reQVv)  
13. [«Цель-2. Дело не в везении», Элияху Голдратт](https://www.litres.ru/eliyahu-goldratt/cel-2-delo-ne-v-vezenii)  
14. [«Как привести дела в порядок», Дэвид Аллен](https://clck.ru/QdGrQ)  
15. [«Управление проектами, людьми и собой», Николай Товеровский](https://clck.ru/sM5PC)  
16. [«Спроси маму: как общаться с клиентами и подтвердить правоту своей бизнес-идеи, если все кругом врут», Роб Фитцпатрик](https://alpinabook.ru/catalog/book-sprosi-mamu)  
17. [«От хорошего к великому» Джим Коллинз](https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/sse/good-great)  
18. [«Путь камикадзе», Эдвард Йордон](https://www.chitai-gorod.ru/catalog/book/1028345)  
19. [«Руководство PMBOK + Agile», Хеннер Ширенбер, Мойра Листер, Штефан Кирмсе](https://clck.ru/sM5TS)  
20. [«Scrum. Революционный метода управления проектами», Джефф Сазерленд](https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/scrum)  
21. [«Управление повседневным хаосом», Александр Фридман](https://clck.ru/sM5VC)  
22. [«Черная книга менеджера», Слава Панкратов](https://ru.bookmate.com/books/ZlzbUFjl)  
  
**Сайты:**  
  
1. [GoPractice](https://gopractice.ru/)  
2. [No Flame No Game](https://nfng.pro/)

**Рекомендации от GeekBrains:**

**Книги:**  
  
1. [Подборка книг по программированию](https://frontendblok.com/tools/book)  
2. [«Персональная стратегия» Александр Кравцов](https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/personalnaya-strategiya/)  
  
**Подкасты:**  
  
1. Fragmented — подкаст о том, как стать лучшим разработчиком ПО  
2. Сушите вёсла — о разработке, аналитике, тестировании и других аспектах создания приложений  
3. CoRecursive — истории, скрывающиеся за кодом, от экспертов в мире разработки  
4. Signals And Threads — интервью о тонкостях разработки с инженерами из глобальной торговой компании Jane Street  
5. Software Engineering Radio — еженедельные беседы о ПО  
6. Microsoft Research Podcast — о передовых технологиях Microsoft Research