

ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΜΕΝΟΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗΣ ΕΡΓΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ
«Certified IT Project Manager»

SYLLABUS

©Vellum Global Educational Services A.E. 2015

Έκδοση 1.0



Εξεταστέα Ύλη 2015

Πνευματικά Δικαιώματα

Το παρόν έγγραφο αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία της Vellum Global Educational Services A.E. και όλα τα δικαιώματα είναι κατοχυρωμένα και προστατευμένα από την Ελληνική και Ευρωπαϊκή νομοθεσία. Απαγορεύεται η αναπαραγωγή του σχετικού εγγράφου, είτε μέρους είτε όλου, χωρίς την έγγραφη έγκριση της Vellum Global Educational Services A.E.. Η διάθεσή του επιτρέπεται μόνο ως αυτούσιου και για ενημερωτικούς σκοπούς.

Αποκήρυξη Ευθυνών

Η Vellum Global Educational Services A.E. προετοιμάζοντας το παρόν σχήμα πιστοποίησης και διενεργώντας συστηματικούς ελέγχους ώστε να καλύπτει την εγκυρότητα του περιεχομένου του, καμία ευθύνη δεν φέρει για οποιαδήποτε ζημία προκύψει από την χρήση του παρόντος είτε κατά τμήμα είτε κατά όλο. Το περιεχόμενο του παρόντος είναι δυνατόν να τροποποιηθεί ή καταργηθεί όποτε κριθεί απαραίτητο, και χωρίς προηγούμενη ενημέρωση.

Εξεταστέα Ύλη

Η εξεταστέα ύλη ανακοινώνεται στο δικτυακό τόπο της Vellum Global Educational Services A.E., www.cambridge-vellum.gr, ο οποίος είναι και ο μόνος που αναγνωρίζεται από την εταιρεία ως σημείο ενημέρωσης των ενδιαφερομένων.



Περιεχόμενα

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	3
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΤΙΚΟΥ.....	4
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΕΞΕΤΑΣΤΕΑ ΥΛΗ.....	6



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σήμερα οι μάντζερ έργου (Project managers) έχουν ρόλο “κλειδί” στην εισαγωγή νέων προϊόντων και την καθοδήγησή τους προς την επιτυχία. Ως ηγέτες στη βιομηχανία της Πληροφορικής, οι μάντζερ έργων πληροφορικής χαράσσουν στρατηγικές και οργανώνουν, προσεκτικά σχεδιασμένα, πλάνα δράσης για να ολοκληρώσουν τα έργα με επιτυχία, συχνά ενσωματώνοντας δυναμικές σύνθετες και εναλλασσόμενες απαιτήσεις. Το περιοδικό Fortune ονομάζει την διοίκηση και διαχείριση έργου Career Number 1, διότι το αντικείμενο αυτό εξελίσσεται σε κορυφαία επιλογή καριέρας για πολλούς επαγγελματίες με μμεγάλο ταλέντο. Τι μπορεί να είναι επομένως περισσότερο ικανοποιητικό από τη διαχείριση και παράδοση ενός έργου που παράγει υπεραξία και κέρδος; Η διοίκηση και διαχείριση έργου είναι ένα σύνολο συνεχόμενων πρωτοβουλιών βελτίωσης. Από την Βιομηχανική Επανάσταση και τις βελτιώσεις στη παράδοση προϊόντων και υπηρεσιών έως και τις αρχές της δεκαετίας του 1950 που η διαχείριση έργου έτρεχε σε τεράστιους υπολογιστές (mainframes) καθώς και την εξέλιξη μέχρι σήμερα που το εξειδικευμένο λογισμικό παρέχει στο μάντζερ άμεσα την εικόνα του έργου, έχουν γίνει τεράστια βήματα σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα. Παρόλο που τα εργαλεία και οι μέθοδοι έχουν ίσως αλλάξει και συνεχίζουν να εξελίσσονται, τα βασικά στοιχεία της διαχείρισης έργου παραμένουν ίδια. Αφορούν ανθρώπους, διαδικασίες και τεχνολογίες που συνεργάζονται σε ένα δυναμικό σύνολο για να κάνουν τα πράγματα καλύτερα, πιο γρήγορα και πιο αποτελεσματικά. Οι μάντζερ έργων είναι μια πολύ ειδική κατηγορία ανθρώπων. Έχουν πολύ μεγάλη ζήτηση, η οποία θα αυξάνεται όσο η ανάγκη για αποτελεσματικούς τεχνοκράτες θα διογκώνεται. Οι καλοί μάντζερ διαχείρισης έργων πληροφορικής είναι εκπαιδευμένοι και όχι γεννημένοι τεχνοκράτες. Αναπτύσσουν δεξιότητες μέσω της εμπειρίας και της εκπαίδευσης. Εξελίσσονται δυναμικά κάθε φορά που παραδίδουν ένα έργο. Μαθαίνουν νέες τεχνικές και τις εφαρμόζουν στα διάφορα έργα, πολλές φορές μέσα από δυσκολίες, ώστε να γίνουν καλύτεροι στο μέλλον.

Ο πιστοποιημένος Vellum IT Project Management Certified δημιουργήθηκε σε συνεργασία με Leaders στο χώρο της πληροφορικής για να πιστοποιήσει τις γνώσεις και τις δεξιότητες ενός σύγχρονου μάντζερ έργων πληροφορικής. Το σχήμα πιστοποίησης έχει ως βάση την εμπειρία της Vellum Global Educational Services σε θέματα πιστοποίησης γνώσεων και δεξιοτήτων πληροφορικής.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΤΙΚΟΥ

2.1 Σκοπός

Σκοπός του Vellum Certified IT Project Manager είναι να αξιολογήσει την ικανότητα ενός υποψηφίου να διαχειρίζεται και να διοικεί έργα πληροφορικής αποτελεσματικά σε ρεαλιστικές, πρακτικές καταστάσεις, σχετικές με το χώρο εργασίας, χρησιμοποιώντας γνώσεις και δεξιότητες του σύγχρονου εργασιακού περιβάλλοντος.

Θα ζητηθεί από τους υποψήφιους να αποδείξουν γνώσεις και δεξιότητες στη διαχείριση έργων, στη διοίκηση ομάδων εργασίας, στο συντονισμό του εξειδικευμένου τεχνικού προσωπικού.

2.2 Ομάδα στόχος

Το Vellum Certified IT Project Manager είναι σχεδιασμένο για όσους ήδη γνωρίζουν τις εφαρμογές της Τεχνολογίας των Πληροφοριών και Επικοινωνιών και θέλουν να συνδυάσουν διάφορες διευκολύνσεις της για να σχεδιάσουν, να δομήσουν, να διαχειριστούν, να παρουσιάσουν και να διατηρήσουν τη βιωσιμότητα έργων πληροφορικής.

Είναι κατάλληλο για φοιτητές, διευθυντικά στελέχη επιχειρήσεων και οργανισμών, προγραμματιστές και αναλυτές συστημάτων πληροφορικής, διαχειριστές έργων κ.ά.

2.3 Δομή του διπλώματος

Οι ενότητες που εξετάζονται στο **Certified IT Project Manager** από τη Vellum είναι οι παρακάτω:

Ενότητα	Κατάσταση	Διάρκεια
Θεωρητικό μέρος IT Project Management	Βασική ενότητα	45 λεπτά
Τεχνικό μέρος IT Project Management	Βασική ενότητα	120 λεπτά

Η πρακτική αξιολόγηση του Vellum Certified IT Project Manager που αφορά την επίλυση case studies είναι σχεδιασμένη ώστε να ολοκληρωθεί σε 2 ώρες κάτω από επιβλεπόμενες συνθήκες. Η αξιολόγηση γνώσεων με βάση το αυτοματοποιημένο σύστημα πολλαπλών επιλογών (Multiple choice) είναι σχεδιασμένη ώστε να ολοκληρωθεί σε 45 λεπτά. (Τεχνικό μέρος: 2 ώρες Θεωρητικό μέρος: 45 λεπτά)

Αποτελέσματα

Τα αποτελέσματα της αξιολόγησης με τη σχετική αναφορά (Feed Back) αποστέλλονται στο κέντρο περίπου σε 3 εβδομάδες. Τα πιστοποιητικά των επιτυχόντων αποστέλλονται στο κέντρο σε διάστημα μικρότερο των 45 ημερών.



Στις περιπτώσεις υποψηφίων με αναπηρία και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, ορισμένες από τις οποίες αναφέρονται και στο Ν.3699/2008 (ΦΕΚ 199Α), η εξέταση διεξάγεται κατά περίπτωση όπως περιγράφεται πιο κάτω.

Σε κάθε περίπτωση θα πρέπει ο υποψήφιος:

1. Να ενημερώσει έγκαιρα το εξεταστικό κέντρο, για να προβεί στις απαραίτητες ενέργειες ως προς τον ειδικό εξοπλισμό που ίσως χρειαστεί να προμηθευτεί, για τον δεύτερο επιτηρητή που θα πρέπει να ορισθεί, καθώς και για την εύρεση ή τον ορισμό του κατάλληλου ατόμου που θα λειτουργήσει ως βοηθός/γραφέας, ο οποίος δεν θα πρέπει να είναι ο καθηγητής του τμήματος.
2. Να προσκομίσει βεβαίωση που χορηγείται με γνωμάτευση Υγειονομικής Επιτροπής ή από Κρατικό Νοσηλευτικό Ίδρυμα ή από το αναγνωρισμένο από το Υπουργείο Παιδείας, Δια Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων Ιατροπαιδαγωγικό Κέντρο, στην οποία πρέπει να αναγράφεται η πάθηση.

Συγκεκριμένα οι εξεταζόμενοι:

- α. που έχουν σοβαρά προβλήματα ακοής (κωφοί, βαρήκοοι) σε ποσοστό 67% και πάνω εξετάζονται κανονικά με την παρουσία ατόμου που γνωρίζει τη νοηματική μέθοδο για την παροχή οδηγιών και διευκρινήσεων προς τον εξεταζόμενο.
 - β. που έχουν αδυναμία αντίληψης των χρωμάτων, συμμετέχουν κανονικά στις εξετάσεις καθώς εφόσον θα υπάρξουν ερωτήσεις που αφορούν χρώματα, θα αναφέρονται και ονομαστικά στο ζητούμενο χρώμα.
- γ.1 που έχουν ποσοστό αναπηρίας στην όρασή τους τουλάχιστον 67% ή είναι αμβλύωπες με ποσοστό αναπηρίας στην όρασή τους τουλάχιστον 67%, ή
 - γ.2 έχουν κινητική αναπηρία τουλάχιστον 67% μόνιμη ή προσωρινή που συνδέεται με τα άνω άκρα, ή
 - γ.3 πάσχουν από σπαστικότητα των άνω άκρων, ή
 - γ.4 πάσχουν από κάταγμα ή άλλη προσωρινή βλάβη των άνω άκρων που καθιστά αδύνατη τη χρήση τους για γραφή, ή
 - γ.5 παρουσιάζουν ειδικές μαθησιακές δυσκολίες όπως δυσλεξία, δυσγραφία, δυσαριθμησία, δυσαναγνωσία, δυσορθρογραφία και
 - γ.6 παρουσιάζουν το φάσμα αυτισμού,
- εξετάζονται σε ξεχωριστή αίθουσα με τη βοήθεια βοηθού/γραφέα. Ο βοηθός γραφέας διαβάζει τις ερωτήσεις και πληκτρολογεί τις απαντήσεις του εξεταζόμενου.

Στους μαθητές των περιπτώσεων γ.1 έως γ.6 παρέχεται επιπλέον χρόνος εξέτασης 30 λεπτών και αν χρειαστεί μικρό διάλειμμα.

Για τους μαθητές της περίπτωσης γ.1 αν δεν υπάρχει εγκατεστημένο ειδικό λογισμικό (Screen magnification software) τότε μπορούν να χρησιμοποιήσουν επίσης από τα Βοηθήματα των Windows τον Μεγεθυντικό φακό.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΗΣ ΕΞΕΤΑΣΤΕΑΣ ΥΛΗΣ

3.1 Αντικείμενα αξιολόγησης και κριτήρια απόδοσης

Ακολουθούν λεπτομέρειες για τις ενότητες στις οποίες οφείλει να εξεταστεί ένας υποψήφιος, ώστε να αποκτήσει ο **Certified IT Project Manager** της Vellum.

Ειδικότερα, για κάθε μία ενότητα, προσδιορίζονται τα σχετικά Αντικείμενα Αξιολόγησης και δίνονται τα Κριτήρια Απόδοσης που αξιολογούνται και παρατίθενται οι Δεξιότητες που θα εξεταστούν.

Τα Αντικείμενα Αξιολόγησης προσδιορίζουν τις συγκεκριμένες δεξιότητες που οι υποψήφιοι πρέπει να επιδείξουν για να επιτύχουν σε αυτή την ενότητα. Κάθε Αντικείμενο Αξιολόγησης υποδιαιρείται σε Κριτήρια Απόδοσης. Τα Κριτήρια Απόδοσης προσδιορίζουν τις γνώσεις που πρέπει να επιδείξουν ότι έχουν οι υποψήφιοι για να επιτύχουν στο Αντικείμενο Αξιολόγησης.

Οι Δεξιότητες που θα εξεταστούν εξηγούν περισσότερο τα κριτήρια απόδοσης και προσδιορίζουν ακριβώς τι πρέπει να μπορούν να κάνουν οι υποψήφιοι στην εξέταση. Για να προετοιμαστούν πλήρως για τις εξετάσεις, οι υποψήφιοι οφείλουν να δύνανται να ικανοποιήσουν όλα τα Αντικείμενα Αξιολόγησης.

3.2 Περιεχόμενα Εξεταστέας ύλης

3.2.1 Βασικές αρχές για την ανάπτυξη-διοίκηση και διαχείρισης έργων τεχνολογίας

Η παρούσα ενότητα έχει σχεδιαστεί με σκοπό να εξετάσει τις βασικές γνώσεις του υποψηφίου αναφορικά με την ανάπτυξη εφαρμογών σε Android, ενώ παράλληλα εξετάζονται και οι γνώσεις του στα εργαλεία που πρέπει να χρησιμοποιηθούν για την ανάπτυξη ιστοσελίδων.

Αντικείμενα Αξιολόγησης	Κριτήρια Απόδοσης	Δεξιότητες που θα εξεταστούν
1 Δεξιότητες Διαχειριστή Έργων	1.1 Καθήκοντα Διαχειριστή Έργου	1.1.1 Απαραίτητες Δεξιότητες Διαχειριστή Έργου
		1.1.2 Διαχείριση ενός έργου και Διαχείριση πολλών Έργων
		1.1.3 Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Διαχείρισης Έργου
		1.1.4 Δεξιότητες Επιτυχημένης Διαχείρισης



Αντικείμενα Αξιολόγησης	Κριτήρια Απόδοσης	Δεξιότητες που θα εξεταστούν
2 Σχεδιασμός και Αναφορά Έργου	2.1 Τεχνικό μέρος	2.1.1 Παραδοτέα στοιχεία Σχεδιασμού Έργου
		2.1.2 Προδιαγραφές Έργου (Standards)
		2.1.3 Κρίση των Λεπτομερειών
		2.1.4 Κατάσταση Έργου (Status)
		2.1.5 Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης (Use Case Diagrams)
		2.1.6 Χαρακτήρες (Actors)
		2.1.7 Περιπτώσεις Χρήσης (Use Cases)
		2.1.8 Επέκταση – Η σχέση «επεκτείνει» («extends»)
		2.1.9 Γενίκευση – Η σχέση Γενίκευσης / Εξειδίκευσης (Generalization / Specialization)



Αντικείμενα Αξιολόγησης	Κριτήρια Απόδοσης	Δεξιότητες που θα εξεταστούν
3 Ομάδες Έργου (Project Teams)	3.1 Τεχνικό μέρος	3.1.1 Έλλειψη σε Τεχνικό Προσωπικό
		3.1.2 Ανάγκη για Διατήρηση
		3.1.3 Ανάλυση της αντικατάστασης Τεχνικού προσωπικού σε σχέση με το κόστος
		3.1.4 Διατήρηση – Κάλυψη Αναγκών
		3.1.5 Διαγράμματα Τάξεων (Class Diagrams)
		3.1.6 Η σχέση «συσχέτιση» (association)
		3.1.7 Η ιεραρχία συνόλου-υποσυνόλου (Whole-part hierarchies)
		3.1.8 Η σχέση Γενίκευσης / Ειδίκευσης
		3.1.9 Πρακτική σε διαγράμματα UML Use Cases – Class Diagrams



Αντικείμενα Αξιολόγησης	Κριτήρια Απόδοσης	Δεξιότητες που θα εξεταστούν
4 Κύκλος Ζωής Διαχείρισης ενός Έργου	4.1 Κύκλος Ζωής Διαχείρισης Διαδικασίας	4.1.1 Πίνακας CRUD (Create, Read, Update, Delete) – Βασικές Αρχές
		4.1.2 Διάταξη και Δομή Τμήματος του Έργου
		4.1.3 Λίστες Ελέγχου Φάσης
		4.1.4 Πρακτική σε διαγράμματα UML Use Cases – Class Diagrams

Αντικείμενα Αξιολόγησης	Κριτήρια Απόδοσης	Δεξιότητες που θα εξεταστούν
5 Φάση Προγραμματισμού Έργου	5.1 Πρακτική σε διαγράμματα UML	5.1.1 Σκοπός
		5.1.2 Στόχοι
		5.1.3 Δραστηριότητες
		5.1.4 Ρόλοι
		5.1.5 Εισερχόμενα
		5.1.6 Εξερχόμενα
		5.1.7 Χρονικά ορόσημα
		5.1.8 Εργαλεία
		5.1.9 Πρακτική σε διαγράμματα UML Use Cases – Class Diagrams



Αντικείμενα Αξιολόγησης	Κριτήρια Απόδοσης	Δεξιότητες που θα εξεταστούν
6 Φάσεις Ανάλυσης και Σχεδιασμού	6.1 Φάσεις Ανάλυσης και Σχεδιασμού Περιληπτικά	6.1.1 Σκοπός
		6.1.2 Στόχοι
		6.1.3 Δραστηριότητες
		6.1.4 Ρόλοι
		6.1.5 Εισερχόμενα- Εξερχόμενα
		6.1.6 Χρονικά Ορόσημα
		6.1.7 Εργαλεία
		6.1.8 Φάση Σχεδιασμού

Αντικείμενα Αξιολόγησης	Κριτήρια Απόδοσης	Δεξιότητες που θα εξεταστούν
7 Φάσεις Κατασκευής, Προγραμματισμού Δοκιμών και Προετοιμασίας	7.1 Φάση Κατασκευής Περιληπτικά	7.1.1 Σκοπός
		7.1.2 Στόχοι
		7.1.3 Δραστηριότητες
		7.1.4 Ρόλοι
		7.1.5 Εισερχόμενα- Εξερχόμενα
		7.1.6 Χρονικά Ορόσημα
		7.1.7 Εργαλεία
		7.1.8 Διαγράμματα Αλληλεπίδρασης (Interaction Diagrams)
		7.1.9 Διαγράμματα Ακολουθίας-Συνεργασίας

Αντικείμενα Αξιολόγησης	Κριτήρια Απόδοσης	Δεξιότητες που θα εξεταστούν
8 Φάση Προγραμματισμού και Εφαρμογής τύπου Rollout	8.1 περιληπτικά	8.1.1 Σκοπός
		8.1.2 Στόχοι
		8.1.3 Ρόλοι
		8.1.4 Εισερχόμενα- Εξερχόμενα
		8.1.5 Χρονικά Ορόσημα
		8.1.6 Πρακτική σε διαγράμματα UML Διαγράμματα Ακολουθίας - Διαγράμματα Συνεργασίας

Αντικείμενα Αξιολόγησης	Κριτήρια Απόδοσης	Δεξιότητες που θα εξεταστούν
9 Μεθοδολογίες Διοίκησης – Διαχείρισης Έργου	9.1 Μεθοδολογία Περιληπτικά	9.1.1 Κέρδη - Πλεονεκτήματα
		9.1.2 Δομή Μεθοδολογιών
		9.1.3 Μελλοντικά Σχέδια
		9.1.4 Μελέτη Σεναρίου Εργασίας (Case Study)
		9.1.5 Πρακτική σε διαγράμματα UML Διαγράμματα Ακολουθίας - Διαγράμματα Συνεργασίας



Αντικείμενα Αξιολόγησης	Κριτήρια Απόδοσης	Δεξιότητες που θα εξεταστούν
10 Διοίκηση Ταχείας Ανάπτυξης Εφαρμογών (Rapid Application Development-RAD)	10.1 Τεχνικό μέρος	10.1.1 Η έννοια της RAD
		10.1.2 Στόχοι και Πλεονεκτήματα της RAD
		10.1.3 Ο Κύκλος Ζωής της RAD
		10.1.4 Παράγοντες της Διαχείρισης Έργου μέσω RAD
		10.1.5 Οι αρμοδιότητες των Μελών μιας Ομάδας RAD
		10.1.6 Διαγράμματα Κατάστασης (Statechart Diagrams)
		10.1.7 Κατάσταση
		10.1.8 Ενέργεια
		10.1.9 Μετάβαση



Αντικείμενα Αξιολόγησης	Κριτήρια Απόδοσης	Δεξιότητες που θα εξεταστούν
11 Διαχείριση κινδύνων / Risk Management	11.1 Πρακτική σε διαγράμματα UML	11.1.1 Τι μπορεί να πάει λάθος
		11.1.2 Στόχοι της Διαχείρισης Κινδύνων στην Πληροφορική
		11.1.3 Είδη Κινδύνων στην Διαχείριση Έργων
		11.1.4 Η Διαδικασία της Διαχείρισης Κινδύνων
		11.1.5 Σχέδιο Διαχείρισης Κινδύνων
		11.1.5 Προφίλ Επιχειρησιακών Κινδύνων
		11.1.6 Διαγράμματα Κατάστασης

Αντικείμενα Αξιολόγησης	Κριτήρια Απόδοσης	Δεξιότητες που θα εξεταστούν
12 Επίλυση Προβλημάτων	12.1 Πρακτική σε διαγράμματα UML	12.1.1 Το Μοντέλο Επίλυσης Προβλημάτων
		12.1.2 Επίλυση Προβλημάτων Περιληπτικά
		12.1.3 Άλλες Τεχνικές Διαχείρισης Προβλημάτων
		12.1.4 Πρακτική σε διαγράμματα UML Διαγράμματα Κατάστασης



Αντικείμενα Αξιολόγησης	Κριτήρια Απόδοσης	Δεξιότητες που θα εξεταστούν
13 Τεχνικές	13.1 Τεχνικό μέρος	13.1.1 Διασφάλιση Ποιότητας Λογισμικού – Software Quality Assurance
		13.1.2 Διαχείριση της σύνθεσης – Configuration Management
		13.1.3 Διαχείριση απαιτήσεων – Requirements Management
		13.1.4 Διαχείριση Απελευθέρωσης Έργου ή Λογισμικού – Release Management
		13.1.5 Διαχείριση Υπεργολαβίας Λογισμικού
		13.1.6 Απολογισμοί Ποιότητας
		13.1.7 Διαχείριση Κρίσεων
		13.1.8 Διαγράμματα Δραστηριοτήτων (Activity Diagrams)
		13.1.9 Παράδειγμα Παραγγελίας

Αντικείμενα Αξιολόγησης	Κριτήρια Απόδοσης	Δεξιότητες που θα εξεταστούν
14 Διαχείριση Τεχνογνωσίας	14.1 Πρακτική σε διαγράμματα UML Διαγράμματα Δραστηριοτήτων	14.1.1 Πηγές Τεχνογνωσίας
		14.1.2 Δυνατότητα Εκμετάλλευσης της Διαχείρισης Έργων
		14.1.2 Διαχείριση Τεχνογνωσίας Περιληπτικά

Αντικείμενα Αξιολόγησης	Κριτήρια Απόδοσης	Δεξιότητες που θα εξεταστούν
15 Διαδίκτυο και Διαχείριση Έργων	16.1 Πρακτική σε διαγράμματα UML Διαγράμματα Δραστηριοτήτων	16.1.1 Προσωπικοί υπολογιστές, Ανάπτυξη και Διαδίκτυο
		16.1.2 Επιπτώσεις για την Διαχείριση Έργων
		16.1.3 Το εικονικό γραφείο
		16.1.4 Μοντέλο Διαδικτυακής Διαχείρισης Έργου
		16.1.5 Επικοινωνίες
		16.1.6 Στελέχωση
		16.1.7 Εκπαίδευση



3.2.3 Προτεινόμενη βιβλιογραφία

1. Στελέχη διαχείρισης έργων πληροφορικής Εκδόσεις : Γκιούρδας Β.
ISBN:9789603875376
2. Εισαγωγή στη διαχείριση έργων Εκδόσεις: Κλειδάριθμος ISBN:
9789602094891