TÄIENDKOOLITUSASUTUSE NIMETUS:

Graphicmania Academy / Graphicmania OÜ

Täiskasvanute täienduskoolituse valdkonna majandustegevusteate number 250522.
https://academy.graphicmania.ee/

1. Õppekava nimetus:

„Digital Product Owner: digitaaltoote loomine ja juhtimine“

2. Õppekavarühm:

0413 Juhtimine ja haldus

Õppekeel:

Vene keel

3. Õppe eesmärk ja saavutatavad õpiväljundid

EESMÄRK. Õpetada osalejaid töötama digitaaltoote omanikuna (Product Owner): leidma kasutajate probleeme, kontrollima ideid, seadma prioriteete, kirjeldama meeskonnale nõudeid ja toodet käivitama.

Kursus on üles ehitatud praktikale: iga ülesanne on samm ühe toote suunas, mille õppija valib ise (oma projekt, oma ettevõtte toode või uus idee). Kursuse lõpuks on õppijal portfoolio jaoks valmis tootejuhtum: kasutajaintervjuudest käivitamisplaanini.

SAAVUTATAVAD ÕPIVÄLJUNDID.

Kursuse lõpuks õppija:

- selgitab Product Owneri rolli ja toote elutsükli etappe,
- viib läbi kasutajaintervjuusid, analüüsib turgu ja konkurente,
- sõnastab hüpoteesid, väärtuspakkumise ja toote mõõdikud,
- seab prioriteedid ja koostab toote arendusplaani,
- kirjutab meeskonnale nõuded ja kontrollib ideed prototüübil,
- planeerib katsed ja toote käivitamise ning esitleb toodet juhtkonnale.

4. Sihtgrupp ja õppe alustamise tingimused

Kursus sobib neile, kes soovivad saada digitaaltoote omanikuks (Product Owner) või tootejuhiks, samuti projektijuhtidele, turundajatele, ettevõtjatele, disaineritele ja arendajatele, kes soovivad liikuda tootejuhtimisse.

Õpingute alustamise tingimused: osaleja peab kindlalt kasutama arvutit (Windows või Mac), brauserit, tabeleid ja faile ning omama stabiilset internetiühendust. Tootejuhtimise kogemus ei ole vajalik.

5. Õppe kogumaht, struktuur, õpikeskkond ja õppevahendid

MAHT: 78 akadeemilist tundi, millest 52 tundi on auditoorne töö ja 26 tundi iseseisev töö.

KURSUSE KESTUS: 7 nädalat.

ÕPIKESKKOND: veebipõhine, Google Meet, salvestatud videod

ÕPPEVAHENDID: Arvuti/sülearvuti minimaalsete nõuetega (peab olema ise soetatud/olemas):

- Protsessor 2,1 GHz
- Muutmälu (RAM) 8GB
- SSD-kõvaketas 256GB
- Videokaart (suvaline)
- Windows 10, 11, macOS
- Monitor minimaalse värviedastusega RGB 92%

Tarkvara: Google Sheets või Excel, Figma (tasuta pakett), Google Slides või PowerPoint.

Programmide tasulised versioonid ei sisaldu õppetasus.

6. Õppeprotsessi kirjeldus, sh õppe sisu, õppemeetodid ja -materjalid

ÕPPEPROTSESS: Kursus koosneb kahest moodulist: toode ja kasutajad, ideest käivitamiseni. Kursus toimub 13 kohtumisena, igaüks 4 akadeemilist tundi. Loengud ja praktilised ülesanded vahelduvad: iga teema järel tuleb sellel teemal ülesanne ning kõik ülesanded on sammud õppija ühe toote suunas. Loengud toimuvad veebis Google Meetis ja on salvestatult kättesaadavad. 1. mooduli lõpus toimub suuline vestlus, 2. mooduli lõpus lõpuprojekti kaitsmine.

Tööprotsess (oktoobri 2026 seisuga): kasutaja probleem → intervjuud ja turu-uuring → hüpoteesid ja mõõdikud → prioriteedid ja plaan → nõuded → prototüüp ja test → katse → käivitamine. Iga otsus tugineb andmetele: intervjuudele, mõõdikutele või testi tulemustele.

ÕPPE SISU:

Õpiväljundid	**Õppe sisu / Teemad**	**Õppemeetodid ja -vormid**	**Maht akad. tundides**
Auditoorne töö, praktiline töö, individuaalne töö	**Moodul 1. Toode ja kasutajad: mida teha ja miks**	Loeng, arutelu, ajurünnakud, praktilised ülesanded, analüüs	Auditoorne töö: 26 akad. tundi
Selgitab, millega Product Owner tegeleb ja kuidas ta meeskonnaga töötab.	<u>Kes on Product Owner</u> 1. Product Owneri roll: toode, kasutajad, äri, meeskond. 2. Toote elutsükkel: ideest arenduseni. 3. Product Owneri tööriistad: dokumendid, tabelid, prototüübid.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Analüüsib olemasolevat toodet: kellele see on, millist ülesannet lahendab, kuidas teenib.	<u>Ülesanne 1. Toote analüüs</u> 1. Valime tuttava toote (rakendus, teenus, veebileht). 2. Kirjeldame kasutajaid, nende ülesannet ja toote väärtust. 3. Vormistame analüüsi ühele leheküljele.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Sõnastab kasutaja probleemi ja koostab intervjuuküsimused.	<u>Probleem ja kasutaja</u> 1. Kasutaja ülesanded (Jobs to be Done) ja valupunktid. 2. Kuidas küsida, et vastust mitte ette öelda. 3. Kasutajaprofiilid faktide, mitte oletuste põhjal.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Viib läbi kasutajaintervjuud ja võtab vastused kokku.	<u>Ülesanne 2. Kasutajaintervjuud</u> 1. Kirjutame intervjuu stsenaariumi. 2. Viime läbi 3 intervjuud. 3. Võtame vastused kokku ja teeme järeldused.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2

Hindab turgu ja konkurente avalike andmete põhjal.	Turg ja konkurendid 1. Turu suurus: lihtne arvutus ülalt ja alt. 2. Otsesed ja kaudsed konkurendid, tugevused ja nõrkused. 3. Avalikud andmed: kuidas kontrollida allikaid ja numbreid.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Koostab konkurentide kaardi ja leiab vaba niši.	Ülesanne 3. Konkurentide analüüs 1. Leiame 5 konkurenti. 2. Võrdleme neid tabelis 6 tunnuse järgi. 3. Sõnastame, mille poolest meie toode erineb.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Sõnastab hüpoteesid ja toote väärtuspakkumise.	Hüpoteesid ja väärtuspakkumine 1. Kuidas kirja panna kontrollitav hüpotees. 2. Väärtuspakkumine: ülesanne, valu, kasu. 3. Minimaalne toode (MVP): mis tuleb esimesse versiooni.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Loob oma tootele väärtuspakkumise ja hüpoteeside loetelu.	Ülesanne 4. Väärtuspakkumine 1. Valime lõpuprojekti toote. 2. Kirjutame väärtuspakkumise. 3. Koostame 5 hüpoteesi ja igaühe kontrollimise viisi.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Valib mõõdikud, mis näitavad, kas toode töötab.	Toote mõõdikud 1. Toote põhimõõdik ja abimõõdikud. 2. Lehter: kasutajate saamine, aktiveerimine, hoidmine, tulu. 3. Kust andmeid saada ja kuidas numbritega ennast mitte petta.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2

Koostab oma toote mõõdikute puu.	Ülesanne 5. Mõõdikute puu 1. Valime põhimõõdiku. 2. Jaotame selle 6–8 mõõdikuks, mida meeskond mõjutab. 3. Teeme tabelis lihtsa töölaua.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Seab ülesanded tähtsuse järjekorda ja põhjendab oma valikut.	Prioriteedid ja arendusplaan 1. Prioriseerimise meetodid: RICE, MoSCoW, väärtus ja pingutus. 2. Toote arendusplaan (roadmap): eesmärkide, mitte kuupäevade järgi. 3. Kuidas öelda „ei“ ja kooskõlastada plaan juhtkonnaga.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Koostab toote arendusplaani kvartaliks.	Ülesanne 6. Kvartali arendusplaan 1. Kogume ideede ja ülesannete loetelu. 2. Hindame neid tabelis RICE järgi. 3. Vormistame 3 kuu arendusplaani.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Põhjendab oma otsuseid ja hindab edenemist.	Suuline vestlus. Järgmisse moodulisse pääsemiseks on vaja 70% õigeid vastuseid. 1. Näitame tehtud ülesandeid. 2. Vastame koolitaja küsimustele. 3. Saame ≥ 70 % õigeid vastuseid.	Arutelu, analüüs, ajurünnak	2
Auditoorne töö, praktiline töö, individuaalne töö	**Moodul 2. Ideest käivitamiseni**	Loeng, arutelu, ajurünnakud, praktilised ülesanded, analüüs	Auditoorne töö: 26 akad. tundi
Kirjeldab toote nõudeid nii, et meeskond mõistab neid ühtemoodi.	Nõuded ja kasutajalood 1. Nõuete dokument (PRD): eesmärk, kasutajad, stsenaariumid, mõõdikud. 2. Kasutajalood ja valmisoleku kriteeriumid. 3. Tüüpilised vead nõuetes ja kuidas neid vältida.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2

Kirjutab uue funktsiooni nõuete dokumendi.	Ülesanne 7. Nõuete dokument 1. Valime oma tootele funktsiooni. 2. Kirjutame nõuete dokumendi. 3. Lisame 5 kasutajalugu koos valmisoleku kriteeriumitega.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Kontrollib ideed prototüübil enne arendust.	Prototüüp ja idee kontroll 1. Milleks prototüüp: eksida odavalt enne arendust. 2. Klikitav prototüüp Figmas. 3. Test kasutajatega: ülesanded, vaatlus, järeldused.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Loob prototüübi ja testib seda kasutajatel.	Ülesanne 8. Prototüüp ja test 1. Teeme Figmas funktsiooni klikitava prototüübi. 2. Viime läbi testi 3 kasutajaga. 3. Paneme kirja, mida muuta.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Korraldab tööd disaineri ja arendajatega.	Töö meeskonnaga 1. Paindlik arendus: sprindid, tööjärjekord (backlog), meeskonna koosolekud. 2. Kuidas suhelda disaineri ja arendajatega. 3. Tähtaegade hindamine ja riskid.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Planeerib sprindi ja haldab tööjärjekorda.	Ülesanne 9. Tööjärjekord ja sprint 1. Koostame oma toote ülesannetest tööjärjekorra. 2. Planeerime kahenädalase sprindi. 3. Kirjeldame sprindi eesmärki ja riske.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Planeerib katse ja loeb selle tulemusi.	Katsed ja analüütika 1. A/B test: hüpotees, mõõdik, valimi suurus. 2. Kuidas tulemusi lugeda ja valejäreldusi vältida. 3. Andmete analüüs tabelis.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2

Koostab katse plaani ja analüüsib andmeid.	Ülesanne 10. Katse 1. Kirjutame oma tootele A/B testi plaani. 2. Analüüsime õppeandmestikku. 3. Sõnastame tulemuste põhjal otsuse.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Valmistab ette toote käivitamise ja arvutab selle majanduse.	Käivitamine ja toote majandus 1. Turule sisenemise plaan: kellele, kus, millise sõnumiga. 2. Hind ja lihtne ühikumajandus. 3. Mida teha pärast käivitamist: tagasiside ja parendused.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Koostab käivitamisplaani ja toote majanduse arvutuse.	Ülesanne 11. Käivitamisplaan 1. Kirjutame 1 kuu käivitamisplaani. 2. Arvutame tabelis ühikumajanduse. 3. Valmistame maandumislehe teksti.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Esitleb toodet juhtkonnale või investoritele.	Toote esitlus 1. Toote esitluse ülesehitus: probleem, lahendus, turg, mõõdikud, plaan. 2. Kuidas vastata keerulistele küsimustele. 3. Esitlus Google Slidesis või PowerPointis.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Kaitseb oma toodet: kasutaja probleemist käivitamisplaanini.	Ülesanne 12. Lõpuprojekt 1. Koondame kõik kursuse materjalid ühtseks tootejuhtumiks. 2. Esitleme juhtumit grupile. 3. Saame tagasisidet ja teeme parandused.	Projektiülesanne, arutelu, analüüs	4
	Kursuse eduka lõpetamise tunnistuse saamiseks tuleb esitada vähemalt 9 praktilist ülesannet 12-st.		

ÕPPEMEETODID:

Veebiloengud Google Meetis ja salvestatud videoloengud, päris toodete analüüs, arutelud ja ajurünnakud, praktiliste ülesannete iseseisev täitmine videojuhendite järgi, tööde analüüs ja koolitaja tagasiside.

7. Hindamine ehk õppe lõpetamise tingimused

Õppe lõpetamise eelduseks on osalemine vähemalt 70%-l auditoorsetest tundidest.

1. mooduli lõpus toimub vahehindamine suulise vestluse vormis, 2. mooduli lõpus lõpuprojekti kaitsmine. Positiivse tulemuse saamiseks tuleb esitada 9 praktilist tööd 12-st, st vastavalt hindamiskriteeriumitele.

Hindamismeetod	**Hindamiskriteerium**
Suuline vestlus 1. mooduli lõpus, lõpuprojekti kaitsmine 2. mooduli lõpus	Moodul 1. • **Kirjeldab** kasutajaid ja nende ülesandeid faktide põhjal, • **Analüüsib** turgu ja konkurente, • **Sõnastab** kontrollitavad hüpoteesid ja mõõdikud, • **Põhjendab** prioriteete ja arendusplaani. Moodul 2. • **Kirjutab** meeskonnale arusaadavad nõuded, • **Kontrollib** ideed prototüübil kasutajatega, • **Planeerib** katse ja teeb andmete põhjal järeldusi, • **Kaitseb** toote käivitamisplaani.
Tootedokumentide loomine tarkvara abil	Täidab praktilised ülesanded tabelite, dokumentide ja prototüübiprogrammi abil ning viib need valmis dokumentideni. Hinnatakse teoreetilist osa (otsuste selgitamine) ja praktilist osa (töö kvaliteet, vastavus nõuetele).
	Kursuse eduka lõpetamise tunnistuse saamiseks peavad esitatud 9 praktilist ülesannet 12-st vastama järgmistele kriteeriumitele: 1. Toetumine faktidele ja andmetele 2. Otsuste loogika ja põhjendatus 3. Arusaadavus meeskonnale 4. Tulemuste mõõdetavus 5. Vastavus ülesande tingimustele

8. Väljastatavad dokumendid

TUNNISTUS:

kui täidetud on õppe lõpetamise nõuded — esitatud on vähemalt 9 praktilist ülesannet 12-st vastavalt hindamiskriteeriumitele ja osaletud on vähemalt 70% auditoorsetest tundidest.

TÕEND:

kui õpiväljundeid ei saavutatud, kuid õppija osales õppetöös. Tõend väljastatakse vastavalt kontakttundide arvule, millel õppija osales, kuid mitte juhul, kui õppija osales vähem kui pooltel auditoorsetest tundidest. Tõendi saamiseks on vajalik kirjalik avaldus.

9. Koolitaja kvalifikatsioon

Emil Guseinov - Graafilise disaini, veebidisaini ja turunduse professionaal. Tugevaim külg — bränding. Omab täiskasvanuhariduse valdkonna mikrokvalifikatsiooni. Läbis edukalt koolituse (180 akad. tundi) Vestifexis täiskasvanute koolitamiseks Eestis ning sooritas riikliku eksami 6. taseme täiskasvanute koolitaja kutsele (2026).

Stock-platvormidel, näiteks Envato Marketplace, töötamise spetsialist. Tema tööde šabloone kasutatakse üle maailma, enam kui 33 riigis.

Graafiline disainer enam kui 20-aastase kogemusega. Visuaalse kommunikatsiooni loomise professionaal. Brändiagentuuri Graphicmania asutaja. Portfoolios üle 100 töö Eesti ettevõtetega.

Graphicmania Academy kursuste autor: „AI Visual Creator“, „AI Designer“, „AI Video Creator“, „Graafilise disaini alused: portfooliost kutseni“, „Sügavkursus graafilises disainis: tee juniorist middle-spetsialistiks“, „UIX & WordPress“ ja teised graafilise ja veebidisaini kursused.

Mitmeaastane tõendatud kogemus visuaalse kommunikatsiooni loomisel.