

Program szkolenia:

Scrum Foundation

Informacje:

Nazwa:	Scrum Foundation
Kod:	scrum-found
Kategoria:	Scrum
Odbiorcy:	developerzy, architekci, testerzy, management, analitycy, Scrum Masters, Product Owners
Czas trwania:	2 dni
Forma:	20% wykłady/80% warsztaty

Symulacja pracy w Scrum przygotowana z myślą o nowych zespołach. W czasie warsztatu uczestnicy poznają cały cykl wytwarzania produktu – począwszy od planowania, poprzez pracę iteracyjną, a na wydaniu kończąc. Spróbują pracy w sprintach oraz ceremoni Scrumowych. Poznają role Product Ownera, Zespołu Developerskiego i Scrum Mastera. Nauczą się pracy z Product Backlogiem i wymaganiami oraz sprawdzą do czego można wykorzystać radiatory informacji, takie jak np. wykresy spalania.

Całość pozwoli odkryć się ciągłego usprawniania.

Dowiesz się:

- Jaka jest różnica między kaskadowym wytwarzaniem oprogramowania a iteracyjno-przyrostowym
- Jakie są korzyści wczesnego kontaktu z klientem/użytkownikiem końcowym
- Jak uczyć się i dostosowywać swój proces wytwórczy

Zalety szkolenia:

- Koncentrujemy się na wypracowaniu nawyków pracy mądrej i skutecznej, a nie tylko „zwyczajnie” ciężkiej
- Uczestnik uczy się teorii od samego początku poprzez udział w ćwiczeniach praktycznych
- Podczas symulacji uczestnicy rozwijają namacalny produkt, dzięki czemu zderzają się ze specyfiką prawdziwych sytuacji projektowych (problem z integracją, ograniczone zasoby, nie zawsze dostępny klient, brak lub dostępność niezbędnych kompetencji do wytwarzania przyrostów)
- Trener o bogatym doświadczeniu technicznym, oraz pracy z ludźmi. Potrafi znaleźć wspólny język z deweloperami nakręconymi na nowe technologie a ignorującymi wartość biznesową, jak również menedżerami, nieczułymi na tematy refactoringu lub redukcji długu technicznego.

Szczegółowy program:

1. Agile vs Waterfall – kiedy warto, w czym tkwi naprawdę różnica?

1.1. Ćwiczenie: iteracyjność

2. Omówienie frameworka Scrum i występujących w nich Spotkań

3. Omówienie Artefaktów – Backlog, Sprint Backlog, Wykresy spalania, Historie Użytkownika, Kryteria Akceptacyjne, Definition of Done

4. Brakująca ceremonia Scrum – Product Backlog Refinement i wprowadzenie do symulacji

5. Symulacja Scrum Liner – tworzenie papierowego produktu w 3 iteracjach, podczas których uczestnicy mają okazję nauczyć się sposobu pracy, a także popełniać błędy w przyjaznej atmosferze szkolenia

6. Podsumowanie ćwiczenia, oraz omówienie Ról w Scrum