

## Program szkolenia:

# Scrum Foundation

### Informacje:

<b>Nazwa:</b>	<b>Scrum Foundation</b>
<b>Kod:</b>	<b>scrum-found</b>
<b>Kategoria:</b>	Scrum
<b>Odbiorcy:</b>	developerzy, testerzy, management, architekci, analitycy, Product Owners, Scrum Masters
<b>Czas trwania:</b>	2 dni
<b>Forma:</b>	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 ceremonii 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**