

Program szkolenia:

Product Ownership dla zespołów

Informacje:

Nazwa:	Product Ownership dla zespołów
Kod:	Agile-poTeams
Kategoria:	Agile Software Development
Odbiorcy:	Scrum Masters, analitycy, Product Owners, developerzy, management, testerzy, architekci
Czas trwania:	3 dni
Forma:	20% wykłady, 80% warsztaty

Szkolenie prowadzone jest w formie praktycznych ćwiczeń na bazie przygotowanego w tym celu projektu. Każdy temat jest wstępnie omawiany od strony teoretycznej, a następnie grupa pod kierunkiem trenera pracuje nad realnymi przypadkami związanymi z zagadnieniem.

Do kogo adresowane jest szkolenie?

- Do nowych zespołów, które rozpoczynają pracę nad produktem i chcą nim efektywnie zarządzać.
- Do istniejących zespołów, które chciałyby podnieść wydajność pracy nad produktem w metodyce Scrum.
- Do osób zaangażowanych w zarządzanie produktami i zespołami - kadra zarządzająca, architekci, liderzy zespołów, analitycy, kierownicy produktów i projektów.

Kluczowe umiejętności rozwijane podczas szkolenia

- Rozumienie roli PO w projekcie i organizacji
- Planowanie strategiczne
- Analiza wymagań
- Przygotowywanie specyfikacji zadań dla zespołu
- Planowanie i przebieg sprintów
- Odbiór i akceptacja wyników pracy zespołu
- Zarządzanie backlogiem
- Efektywna komunikacja
- Dobór właściwych narzędzi

Zalety szkolenia:

- Zorientowanie na wartość produktu
- Realistyczne scenariusze warsztatowe
- Metryki

Szczegółowy program:

1. Wstęp

- 1.1. Krótkie przypomnienie idei zwinności (agile) i metodyki Scrum
- 1.2. Rola Product Owner wg Scrum
- 1.3. Product Owner vs. Product manager

2. Planowanie strategiczne i faza analizy

- 2.1. Zbieranie wymagań od interesariuszy
- 2.2. Przygotowanie koncepcji rozwiązania
- 2.3. Definicja zakresu prac, wstępny podział na bloki funkcjonalne, estymacja
- 2.4. Zarządzanie backlogiem na poziomie funkcjonalności (features)
- 2.5. Priorytetyzacja i estymacja funkcjonalności (features)
- 2.6. Harmonogram produktu (product roadmap)
- 2.7. Komunikacja z interesariuszami dotycząca planowania strategicznego
- 2.8. Przygotowanie zespołu do pracy nad produktem

3. Praca nad specyfikacją zadań

- 3.1. Tworzenie historyjek - kryteria odbioru, dobre praktyki
- 3.2. Planowanie sprintu

4. Przebieg sprintu

- 4.1. Sesje groomingowe
- 4.2. Start sprintu
- 4.3. Zarządzanie historyjkami przez zespół w trakcie sprintu
- 4.4. Udział Product Ownera w bieżącej pracy zespołu
- 4.5. Sprint demo
 - 4.5.1. dla zespołu (wewnętrzne)

4.5.2. dla interesariuszy

5. Bieżące zarządzanie rejestrem produktu (backlog)

5.1. Priorytetyzacja i wstępny podział na fazy/sprinty

5.2. Szacowanie kosztu

5.3. Błędy/zadania/historyjki

6. Miary jakości i monitorowanie postępu

6.1. Sprint burndown

6.2. Version burnup

6.3. Epic burndown

6.4. Release burndown

6.5. Created vs resolved issues

6.6. Feature progress vs roadmap

7. Rola Product Ownera w kontekście całej organizacji - możliwe modele współpracy

7.1. PO vs zespół

7.2. PO vs kierownictwo

8. Narzędzia

8.1. Tablica i papier

8.2. Arkusz kalkulacyjny + dokumenty tekstowe

8.3. Jira