

Tytuł szkolenia: Zwinne zarządzanie projektami ze Scrum

Kod szkolenia: AGILE-SCRUM

Wprowadzenie

Adresaci szkolenia

Grupa docelowa szkolenia to zarówno stanowiska wyższego szczebla zarządczego jak dyrektorzy IT, kierownicy projektów, oraz osoby pełniące kluczowe aktywności przy realizacji projektu już w samym zespole projektowym. Na poziomie zespołu adresatami szkolenia są liderzy zespołów, analitycy, jak również programiści, testerzy. Szczególnie w kontekście zespołów zwinnych kiedy zespół jest interdyscyplinarny (posiada wiele kompetencji nie tylko programistycznych) w szkoleniu mogą wziąć udział również graficy, czy też administratorzy.

Wymagania przed szkoleniem

Minimalna znajomość podstawowych zwrotów z zakresu zarządzania projektami, udział w projektach w których współpracuje kilku osobowy zespół.

Cel szkolenia

Celem szkolenia jest nabycie wiedzy i przećwiczenie w warsztatowej formie zagadnień metodyki Scrum i fundamentów Agile.

Czas i forma szkolenia

- 14 godzin (2 dni x 7 godzin), w tym wykłady i warsztaty praktyczne.

Plan szkolenia

1. Wstęp do Agile
 - a. Dlaczego Agile?
 - b. Jakie są główne założenia Agile?
 - c. Jak działają mechanizmy Agile?
 - d. Jak Agile może pomóc?
2. Command & Control vs. Agile
 - a. Model fabryki
 - b. Funkcjonowanie działu
 - c. Funkcjonowanie rakiety
 - d. Filary Scrum
 - e. Big Picture
3. Proces
 - a. Role
 - b. Artefakty
 - c. Wydarzenia
 - d. Reguły
 - e. + praktyki techniczne
4. Wydarzenia
 - a. Release Planning Meeting
 - b. Sprint (Sprint Planning Meeting, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective)
 - c. Backlog Grooming
5. Praca zespołowa
 - a. Wspólna odpowiedzialność
 - b. Samoorganizacja
 - c. Interdyscyplinarność
 - d. Korzyść „właściwej” pracy zespołowej
6. Role w Scrum
 - a. Zespół
 - b. Product Owner
 - c. Scrum Master
7. Zaangażowanie klienta
 - a. Najczęstsze marnotrawstwo
 - b. Strumień wartości
8. Artefakty Scrum
 - a. Product Backlog
 - b. Sprint Backlog
 - c. Product Increment
 - d. Burndown
9. Planowanie i szacowanie
 - a. Historyjki użytkownika
 - b. Jak tworzyć „dobre” historyjki
 - c. Korzyści wymagań w formie historyjek
 - d. Po co planować i kiedy planowanie zawodzi?
 - e. Planning Poker
 - f. Wizualizacja postępu prac
10. Symulacja
 - a. Gra symulacyjna
 - b. Dyskusja
 - c. Tematy zaawansowane