



SCRUM Master w praktyce

*Program rozwojowy kompetencji
w obszarze IT*



SCRUM Master w praktyce



Jednym z najpopularniejszych sposobów realizacji pracy zespołu IT jest metodyka zwinna SCRUM. Pojęcie to odnosi się do zestawu reguł umożliwiających pracę nad produktem w dynamicznie zmieniającym się środowisku biznesowym. SCRUM obejmuje ogólnie zdefiniowane zasady, wydarzenia, narzędzia i role, z których najważniejszą jest SCRUM Master.

SCRUM Master to osoba wspierająca zespół w realizacji pracy zwinnej, zarówno wewnątrz zespołu, jak i w interakcji z organizacją. Jego zadaniem jest pomaganie zespołowi w poszukiwaniu rozwiązań, uczeniu się na błędach oraz pracy zespołowej. Powinien stanowić wsparcie w dyskusjach z biznesem, pomagając usuwać bariery i problemy wpływające na efektywność.

Ze względu na wytyczne SCRUM, często popełniam błędy przy praktycznym wdrożeniu, które później znacząco wpływają na funkcjonowanie całego systemu. Często mylona jest również rola i zadania samego SCRUM Mastera. Na tym warsztacie wskażemy najważniejsze błędy i niewłaściwe mechanizmy, pomożemy je skorygować oraz zaprezentujemy najlepsze doświadczenia wypracowane w praktyce biznesowej.

Warsztat będzie praktyczny to znaczy części teoretyczne będą przeplatane ćwiczeniami warsztatowymi w zakresie zarządzania Product Backlogiem i prowadzenia Retrospekcji.

Warsztat obejmuje szeroką praktykę prowadzenia projektu wg metodyki SCRUM i odpowiada na najważniejsze pytania:

- Jakie są metody i frameworki Agile oraz które podejście lepiej pasuje do Twojej konkretnej sytuacji?
- Jaka jest rola i zadania SCRUM Master w zależności od wielkości organizacji?
- Jak wpasować SCRUM w funkcjonujące w organizacji inne procesy (analiza biznesowa, testowanie, wdrożenie)?
- Jak praktycznie zarządzać Product BackLogiem w zmiennej organizacji?
- Jak powiązać analizę biznesową i procesową z User Story i Product Backlogiem?
- Jak włączyć Product BackLog do prototypowania?
- Jak priorytetyzacji i szacować User Story?
- Jak dostosować KANBAN do własnej specyfiki?
- Jak testować w SCRUMie i jak powiązać z centralnymi testami oraz skryptami i scenariuszami testowymi?
- Co robić, żeby uniknąć najczęstszych błędów i jak sprawdzać postęp i reagować na zmiany?
- Na czym polega Agile Coaching?

Warsztat zawiera ponad 10 godzin doświadczenia w pracy z praktykami i międzynarodowymi zespołami w

SCRUM Master w praktyce



Dla kogo

- ▶ Szkolenie skierowane jest zarówno do początkujących SCRUM Masterów, jak i doświadczonych, chcących zweryfikować własne umiejętności i porównać swoje metody pracy z praktykami innych.
- ▶ Jest przeznaczone dla managerów, kierowników procesów oraz liderów projektów odpowiedzialnych za zarządzanie projektami zarówno po stronie biznesu, jak i IT, zaangażowanych w proces dostarczania rozwiązań. Szkolenie jest odpowiednie dla osób pracujących w paradygmacie Agile, jak również dla tych, którzy chcą przejść z tradycyjnego modelu Waterfall.
- ▶ Jest skierowane do analityków biznesowych i procesowych, chcących poszerzyć swoją wiedzę o metodach wytwórczych.
- ▶ Szkolenie jest idealne dla organizacji, które chcą wytwarzać oprogramowanie wysokiej jakości i często dostarczać nowe wersje na rynek. Polecane jest również dla startupów.

Cele i korzyści

- ▶ Przeszkolony uczestnik zdobywa zaawansowaną wiedzę, która pozwala mu skutecznie prowadzić każdy zwinny projekt informatyczny, unikając najczęściej występujących błędów. Wiedza techniczna wspierana jest narzędziami z zakresu zarządzania zmianą (GRPI, model Tuckmanna, Attitude chart i Diversity game), które pozwalają doskonalić umiejętności menedżerskie.
- ▶ Praktycznie przechodzimy przez wszystkie elementy procesu Scrum (role, wydarzenia i artefakty). Duży nacisk kładziony jest na współpracę z Product Ownerem oraz efektywną pracę z Product BackLogiem, User Story i Kanban. Pokazujemy istotę definiowania i szacowania zakresu Sprintu oraz ścierania się interesów IT i biznesu w trakcie planowania, realizacji i przeglądu.
- ▶ Omawiamy dokładnie rolę Scrum Mastera i sposób prowadzenia Retrospekcji oraz narzędzia pracy warsztatowej.
- ▶ Definiujemy wymagane umiejętności miękkie wszystkich ról w procesie wytwórczym.
- ▶ Uczestnicy zdobywają wiedzę, jak zbudować wokół siebie silny i efektywny zespół scrumowy i zapewnić 105% zaangażowania wszystkich.
- ▶ Wskazujemy możliwości rozwoju kariery i transferu z obszaru biznesowego w stronę IT i najpopularniejszej obecnie metodyki wytwórczej Scrum.

SCRUM Master w praktyce

Program (agenda szkolenia):

DZIEŃ 1

- ▶ Historia i Manifest Agile
- ▶ Metodyki Agile (XP, LSD, DSDM, RUP) i porównanie z Waterfall (PMI, IPMA, Prince2)
- ▶ Wartości i filary SCRUM
- ▶ Podstawowe zasady SCRUM
- ▶ Przewodnik SCRUM
- ▶ Role SCRUM
- ▶ Profil kompetencyjny SCRUM Mastera
- ▶ Zakres wiedzy dla SCRUM Mastera
- ▶ Zakres zadań dla Project Managera, Scrum Master, Klienta, Product Ownera, Kodera, Testera
- ▶ Budowa i fasylitacja zespołu SCRUM
- ▶ Zasady komunikacji w zespole
- ▶ Proces rozwiązywania problemów
- ▶ Wsparcie narzędziowe w pracy SCRUM Mastera
- ▶ Artefakty w SCRUM
- ▶ Organizacja Product Backlogu - budowa, mechanizm działania, zarządzanie zmianą i delegowanie do Sprintu
- ▶ Wydarzenia w SCRUM - Proces wytwórczy i zarządzanie produktem
- ▶ Tablica KANABN - budowa, sposób optymalizacji i najpopularniejsze narzędzia
- ▶ Organizacja i zasady na Product Grooming
- ▶ SCRUM Board i miary efektywności programu SCRUM



SCRUM Master w praktyce

Program (agenda szkolenia):

DZIEŃ 2

- ▶ Retrospekcja - istota i funkcje oraz podstawowe zasady
- ▶ Warsztat problemowy - organizacja i prowadzenie
- ▶ Narzędzia Scrum Mastera na Retrospekcję
- ▶ Najczęściej popełniane błędy na Retrospekcji
- ▶ Wymagania biznesowe, Piramida procesów, Mapowanie procesu i definiowanie User Story
- ▶ User Story - grupowanie, podział, priorytetyzacja (parametry)
- ▶ Tradycyjne i alternatywne metody szacowania oraz pojemność Sprintu
- ▶ Organizacja Sprintu - planowanie i przegląd
- ▶ Realizacja Sprintu, komunikacja w zespole, War room i Stand up
- ▶ Sesje architektoniczne i bezpieczeństwa
- ▶ Zapewnienie jakości w SCRUM - DoD oraz test driven User Story
- ▶ Testowanie - skrypty i scenariusze testowe, obsługa błędów i CR.
- ▶ Testowanie centralne, realeasy i regresja
- ▶ Wdrażanie SCRUM - najważniejsze zasady, pierwsze Sprints, następne kroki
- ▶ Kontrakcja w SCRUM - najnowsze rozwiązania prawne i problem PZP
- ▶ Przykłady różnych wdrożeń i literatura
- ▶ Najczęściej popełniane błędy - dlaczego Scrum nie wychodzi

