



Scrum Master w praktyce



Academy of Business

Scrum Master w praktyce



01 | Wprowadzenie

Jednym ze sposobów realizacji metodyki pracy agile - i najpopularniejszym - jest Scrum. Pojęciem tym określamy zestaw reguł umożliwiających pracę nad produktem w sposób zwinny, a zatem zakładający dynamiczne dostosowywanie go do rzeczywistości. O ile definiując zwinność, nazywamy ją sposobem na tanią i szybką zmianę kierunku, o tyle w przypadku Scrumu możemy mówić już o konkretnych wydarzeniach, narzędziach i rolach. Najważniejszą z nich to Scrum Master.

Scrum Master to osoba wspierająca zespół w realizacji pracy zwinnej, tzn. dbająca, by posiadał on pełną przestrzeń do testowania i eksperymentowania, żeby nie był ograniczany czynnikami zewnętrznymi, a ponadto - aby jego członkowie mieli dostęp do odpowiednich informacji, potrafili uczyć się na błędach i pracować zespołowo. Mówi się, że Scrum Mastera charakteryzuje tzw. przywództwo służebne. Ma pomagać zespołowi w poszukiwaniu rozwiązań, ale ich nie narzucać. Powinien stanowić dla zespołu lustro, w którym może on przyjrzeć się swojej pracy i wyciągnąć wnioski.

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

- ▶ jakie są metody i frameworki Agile,
- ▶ które podejście lepiej pasuje do Twojej konkretnej sytuacji,
- ▶ w jaki sposób można najlepiej wykorzystać budżet,
- ▶ jak sprawić, żeby projekt odniósł sukces nawet jeśli nie wszystkie wymagania zostaną dostarczone,
- ▶ jak planować tworzenie wartościowych produktów,
- ▶ jak robić tylko tyle ile potrzeba i pracować produkt iteracyjnie i przyrostowo,
- ▶ co robić, żeby uniknąć najczęstszych błędów,
- ▶ jak sprawdzać postęp i reagować na zmiany,
- ▶ jak minimalizować straty i optymalizować pracę,
- ▶ jak kilkukrotnie zwiększyć wydajność zespołów,
- ▶ jak szacować, planować, zawierać kontrakty,
- ▶ na czym polega Agile Coaching,

Warsztat zawiera w sobie ponad dziesięć lat doświadczenia w pracy z polskimi i międzynarodowymi zespołami w organizacjach dużych i małych oraz setki godzin szkoleń.



02 | Cele i korzyści udziału w warsztacie

Warsztat, bazując na praktycznym doświadczeniu prezentuje zestaw zasad i narzędzi pozwalających w zwinny sposób prowadzić projekt informatyczny, nie popełniając najczęściej występujących błędów.

Warsztat przeznaczony jest dla zespołów projektowych, programistów, testerów, managerów, profesjonalistów z pasją do tworzenia niesamowitych produktów. Wiedza przedstawiona jest w przystępny sposób zarówno dla osób pracujących w paradygmacie Agile, jak również dla tych, którzy chcą przejść z tradycyjnego modelu Waterfall. Dla organizacji, które chcą wytwarzać oprogramowanie wysokiej jakości i często dostarczać nowe wersje na rynek jest to zakres obowiązkowy. Dla firm, które chcą się wyróżnić na rynku i dotrzymać kroku klientom, jest to pozycja konieczna.



03 | Program

DZIEŃ 1

- ▶ Manifest Agile
- ▶ 12 Zasad Agile
- ▶ Deklaracja współzależności
- ▶ Porównanie Agile z metodami tradycyjnymi
- ▶ Metody Agile (Lean Software Development, Kanban, Programowanie Ekstremalne, Feature-Driven Development, Dynamic Systems Development Method, Crystal)
- ▶ Scrum - podstawowe mechanizmy
- ▶ Framework Scrum (Filary Scrum, Role, Artefakty, Wydarzenia, Zasady)
- ▶ Wartości Scrum
- ▶ Wykresy Spalania (Sprintu i Wydania)
- ▶ Sprint Zero
- ▶ Scrum Board
- ▶ Pielęgnacja Rejestru Produktu
- ▶ Wizja
- ▶ Budowa Persony i Typy Person

DZIEŃ 2

- ▶ User Story (Budowa User Story, Wymagania Techniczne, Epiki i Tematy)
- ▶ Grupowanie
- ▶ Metody podziału (Role, Kroki Workflow, Warianty Reguł Biznesowych, Główny Wyśiłek, Prosta - Złożona, Różne Typy Danych, Różne Metody Wprowadzania Danych/Platformy, Różnice w Wydajności, Operacje CRUD, Wyciągnij Kolec, Wystarczająco Dobre/Piękne)
- ▶ Tradycyjne Metody Szacowania (COCOMO II, czyli COConstructive COst Model, Analiza Punktów Funkcyjnych, Wideband Delphi)
- ▶ Szacowanie w Agile
- ▶ Ustalanie priorytetów (MoSCoW, Monopoli Money, Point Method, Planning Poker dla Wartości, Analiza Kano, Relatywne Ważenie, Selekcja Tematów, Punktowanie Tematów, Priorytety Finansowe, Mapowanie Story)
- ▶ Planowanie (Wydania, Iteracji)

DZIEŃ 3

- ▶ Agile Coaching
- ▶ Kontrakty w Agile (Stopniowany Kontrakt z Ustaloną Ceną, Pakiety Pracy o Ustalonej Cenie, Money for Nothing and Change for Free)
- ▶ Kroki wprowadzania zmiany
- ▶ Podstawowe zasady skalowania Scrum
- ▶ Large-Scale Scrum - LeSS
- ▶ Nexus
- ▶ Scrum at Scale
- ▶ Scaled Agile Framework
- ▶ Najczęściej popełniane błędy
- ▶ Dlaczego Scrum nie wychodzi



Kontakt

Szkolenia otwarte, szkolenia zamknięte, projekty specjalne

Klaudia Pliszka
tel. +48 510 201 302

klaudia.pliszka@pl.ey.com



Zgłoszenia

Wypełnij formularz zgłoszeniowy
online: www.academyofbusiness.pl



Cena

3250 zł netto/osobę