

ZWINNE ZARZĄDZANIE PRODUKTAMI



Kategoria	Czas trwania	Termin	Cena
Agile	40h / 5 dni	ustalamy indywidualnie	ustalamy indywidualnie

Program szkolenia:

Poniżej przedstawiamy przykładowy program szkolenia, który może zostać zmodyfikowany zgodnie z oczekiwaniami oraz poziomem grupy szkoleniowej. Przed przygotowaniem docelowego programu szkolenia, przeprowadzamy rozmowę techniczną, w której bierze udział trener oraz osoba techniczna lub cały zespół developerów reprezentujący klienta, w celu ustalenia szczegółów szkolenia.

Dzień 1 [8h] - Podstawy Scrum

1. Zasady działania Scrum

2. Odpowiedzialności

- Product Owner
- Scrum Master
- Developerzy

3. Sprint i backlogi

4. Eventy

- Sprint
- Planowanie Sprintu
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Retrospekcja
- Product Backlog Refinement

5. Filary i wartości Scrum

Dzień 1 [8h] c.d. - Podstawy Scrum

6. Niescrumowe narzędzia dodatkowe

- User stories
- Story Points i Planning Poker
- Wykresy wypalania
- Pair programming, TDD, iteracyjno-inkrementalna praca

7. Kiedy warto a kiedy nie warto stosować Scruma?

Dzień 2 [8h] - Scrum i Agile

1. Scrum vs Agile

- Manifest Agile i jego 12 zasad
- Najczęstsze przekłamania dot. Scruma
- Jak można zepsuć Scruma nie będąc zwinnym (Agile)

2. Ewolucja Scruma i najnowsze zmiany w Scrum Guide 2020

- Zmiany organizacyjne
- Zmiany dotyczące eventów
- Zmiany dotyczące wartości
- Zmiany porządkowe

Dzień 3 [8h] - Zarządzanie produktem

1. Zwinne zarządzanie produktem

2. Rozwój sterowany wartością

3. Product Owner w Scrum

- zadania
- narzędzia
- interesariusze

4. Praca z Product Backlogiem

- inicjalne budowanie
- porządkowanie
- szacowanie

5. Planowanie wydań, prognozy

6. Oferty i kontrakty

7. Dług techniczny

8. Najczęstsze nieporozumienia związane z produktem i PO

Dzień 4 [8h] - Niescrumowe techniki agile'owe

1. Agility Path & Agility Index

2. eXtreme Programming

- Podstawy i praktyki
- XP vs Scrum

3. Lean Canvas - szybka weryfikacja pomysłów biznesowych

4. Product Canvas

- Określanie produktu
- Przygotowanie przed pierwszym Sprintem

5. Persony

- Elementy
- Zastosowanie
- Przykłady
- AntyPErsony

6. Event storming

- Cel i zasada realizacji
- Domain Events
- Commands
- Actors
- Aggregates

7. Pretotypowanie

- Czym są pretotypy?
- 6 kategorii pretotypów

8. Lean Software Development

- Eliminate waste
- Amplify learning
- Decide as late as possible
- Deliver as fast as possible
- Empower the team
- Build integrity in
- Optimize the whole

Dzień 4 [8h] c.d. - Niescrumowe techniki agile'owe

9. AgilePM i PRINCE2 Agile

- Dynamic System Development Method
- Procesy, role i odpowiedzialności
- MoSCoW i inne praktyki

Dzień 5 [8h] - Scrum w skali

1. Skalowanie

- Czym jest skalowanie Scrum a czym nie?
- Dlaczego i jak unikać skalowania?

2. Przegląd porównawczy

- Konfiguracje
- Wydarzenia
- Role
- Artefakty

3. LeSS

- LeSS vs Scrum
- Proste skalowanie (do 8 zespołów)
- Huge LeSS (8+ zespołów)

4. Nexus

- Organizacja zespołów
- Organizacja pracy
- Używanie Nexusa
- Zarządzanie Nexusem

5. Scrum@Scale

- Komponenty
- Skalowana struktura
- Role i wydarzenia
- Executive/Meta Level

Dzień 5 [8h] c.d. - Scrum w skali

6. SAFe

- PI Planning
- Scrum of Scrums
- PO Sync
- System Demo
- Inspect & Adapt

7. Spotify Engineering Culture

infoShareAcademy.com/szkolenia-it-dla-firm

KONTAKT

Jesteś zainteresowany kursem wieczorowym
lub dedykowanym szkoleniem dla Twojej firmy?

Skontaktuj się z Przemkiem!



PRZEMYSŁAW WOŁOSZ

Key Account Manager



przemyslaw.wolosz@infoShareAcademy.com



(+48) 730 830 801