

Kategoria	Czas trwania	Termin	Cena
Agile	64h / 8 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

Scrum i Agile

- **Zasady działania Scrum**
- **Odpowiedzialności**
 1. Product Owner
 2. Scrum Master
 3. Developerzy
- **Sprint i backlogi**
- **Eventy**
 1. Sprint
 2. Planowanie Sprintu
 3. Daily Scrum
 4. Sprint Review
 5. Retrospekcja
 6. Product Backlog Refinement
- **Filary i wartości Scrum**
- **Niescrumowe narzędzia dodatkowe**
 1. User stories
 2. Story Points i Planning Poker
 3. Wykresy wypalania
 4. Pair programming, TDD, iteracyjno-inkrementalna praca
- **Kiedy warto a kiedy nie warto stosować Scruma**

■ Dzień 2

Scrum i Agile

- **Scrum vs Agile**
 1. Manifest Agile i jego 12 zasad
 2. Najczęstsze przekłamania dot. Scruma
 3. Jak można zepsuć Scruma nie będąc zwinnym (Agile)
- **Ewolucja Scruma i najnowsze zmiany w Scrum Guide 2020**
 1. Zmiany organizacyjne
 2. Zmiany dotyczące eventów
 3. Zmiany dotyczące wartości
 4. Zmiany porządkowe

■ Dzień 3

Zarządzanie produktem

- **Zwinne zarządzanie produktem**
- **Rozwój sterowany wartością**
- **Product Owner w Scrum**
 1. zadania
 2. narzędzia
 3. interesariusze
- **Praca z Product Backlogiem**
 1. inicjalne budowanie
 2. porządkowanie
 3. szacowanie
- **Planowanie wydań, prognozy**
- **Oferty i kontrakty**
- **Dług techniczny**
- **Najczęstsze nieporozumienia związane z produktem i PO**

■ Dzień 4

Zwinne wytwarzanie oprogramowania

- **Cross-functional, Self-managing Development**
 1. Good enough vs Technical excellence
 2. integracja w Scrum
 3. dokumentacja w Scrum

■ Dzień 4 c.d.

Zwinne wytwarzanie oprogramowania

- **Emergent Architecture**
 1. architektura w Scrum
 2. architecture spike
 3. wzorce projektowe
 4. architektura wielowarstwowa
- **Technical Practices**
 1. codebase
 2. refaktoring
 3. dług techniczny
 4. git-flow
- **Testowanie**
 1. TDD, BDD, ATDD
 2. piramida testów i ich rodzaje
 3. mocki i testowalność kodu
 4. QA
 5. zgłoszenia błędów i ich obsługa w Scrum
- **Standardy**
 1. modelowanie
 2. Code coverage
 3. UML
 4. release notes
- **Application Lifecycle Management**
 1. CI/CD
 2. środowiska, pipeline
- **Najczęstsze nieporozumienia związane z agile developmentem**

■ Dzień 5

Samodoskonalenie zespołów i organizacji

- **Budowanie ludzi i zespołów**
 1. Facylitacja
 2. Liberating Structures
 3. Style przywództwa
 4. 8 postaw Scrum Mastera
 5. Feedback
 6. Wybrane narzędzia coachingowe

■ Dzień 5 c.d.

Samodoskonalenie zespołów i organizacji

- **Świadomy i ciągły rozwój**
 1. Etapy rozwoju Scrum Masterów
 2. Etapy rozwoju Product Ownerów
 3. Etapy rozwoju Zespołów
- **Optymalizacja przepływów**
 1. Limity pracy w toku
 2. Cycle Time
 3. Kanban w zespołach Scrum
- **Rozwój zwinnej organizacji**
 1. kultura organizacji
 2. kultura uczenia się
 3. Evidence-Based Management
- **Najczęstsze nieporozumienia związane ze Scrum Masterami**

■ Dzień 6

Kanban

- **Podstawy Kanban**
 1. Tablica, flow, kolejki
 2. Limity pracy w toku
 3. Awatary
 4. Szybka ścieżka
 5. Obsługa błędów
- **Ćwiczenia praktyczne**
- **Zaawansowany Kanban**
 1. Planowanie
 2. Prace równoległe
 3. Wielopoziomowy Kanban
- **Metryki**
 1. Lead Time
 2. Cumulative Flow Diagram
 3. Optymalizacja przepływu

■ Dzień 6 c.d.

Kanban

- **Kadencje Kanbana**
 1. Strategy Review
 2. Operations Review
 3. Risk Review
 4. Service Delivery Review
 5. Delivery Planning Meeting
 6. Replenishment Meeting
 7. Daily Meeting
- **Scrum vs Kanban – kiedy co wybrać**

■ Dzień 7

Niescrumowe techniki agile'owe

- **Agility Path & Agility Index**
- **eXtreme Programming**
 1. podstawy i praktyki
 2. XP vs Scrum
- **Lean Canvas – szybka weryfikacja pomysłów biznesowych**
- **Product Canvas**
 1. Określanie produktu
 2. Przygotowanie przed pierwszym Sprintem
- **Persony**
 1. Elementy
 2. Zastosowanie
 3. Przykłady
 4. AntyPErsony
- **Event storming**
 1. Cel i zasada realizacji
 2. Domain Events
 3. Commands
 4. Actors
 5. Aggregates
- **Pretotypowanie**
 1. Czym są pretotypy
 2. 6 kategorii pretotypów

■ Dzień 7 c.d.

Niescrumowe techniki agile'owe

- **Lean Software Development**
 1. Eliminate waste
 2. Amplify learning
 3. Decide as late as possible
 4. Deliver as fast as possible
 5. Empower the team
 6. Build integrity in
 7. Optimize the whole
- **AgilePM i PRINCE2 Agile**
 1. Dynamic System Development Method
 2. procesy, role i odpowiedzialności
 3. MoSCoW i inne praktyki

■ Dzień 8

Scrum w skali

- **Skalowanie**
 1. Czym jest skalowanie Scrum a czym nie
 2. Dlaczego i jak unikać skalowania
- **Przegląd porównawczy**
 1. Konfiguracje
 2. Wydarzenia
 3. Role
 4. Artefakty
- **LeSS**
 1. LeSS vs Scrum
 2. Proste skalowanie (do 8 zespołów)
 3. Huge LeSS (8+ zespołów)
- **Nexus**
 1. Organizacja zespołów
 2. Organizacja pracy
 3. Używanie Nexusa
 4. Zarządzanie Nexusem
- **SAFe**
 1. PI Planning
 2. Scrum of Scrums
 3. PO Sync
 4. System Demo
 5. Inspect & Adapt
- **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