

Program szkolenia

9.00 Rozpoczęcie szkolenia

9.00 – 10.45 Szkolenie

- Manifest Agile
- Czym agile różni się od tradycyjnych metod wytwórczych?
- Procesy powtarzalne vs. empiryczne

10.45 – 11.00 Przerwa kawowa ☕

11.00 – 12.45 Szkolenie

- Czym jest Scrum i jak powstał?
- Zespół Scrumowy
 - Scrum Master
 - Product Owner
 - Zespół Deweloperski
- Zdarzenia w Scrumie
 - Planowanie Sprintu
 - Codzienny Scrum
 - Przegląd Sprintu
 - Retrospektywa Sprintu
- Artefakty Scruma
 - Backlog Produktu
 - Backlog Sprintu
 - Przyrost

12.45 – 13.45 Przerwa obiadowa

13.45 – 15.00 Szkolenie

Gra symulacyjna – część 1.

Omówienie i praktyka: planowanie sprintów, koncepcja prędkości zespołu, szacowanie w story points, backlog produktu i sprintu, przyrost, definicja ukończenia, wykres spalania sprintu

15.15 – 15.30 Przerwa kawowa ☕

15.30 – 17.00 Szkolenie

Gra symulacyjna – część 2.

Omówienie i praktyka: rola Scrum Mastera i Product Ownera, praca z backlogiem produktu, planowanie na podstawie prędkości zespołu, samoorganizacja zespołu, interdyscyplinarność.

17.00 Zakończenie szkolenia