

Przygotowanie do egzaminu Scrum Master

Scrum to uproszczone ramy postępowania, które pomagają poszczególnym osobom, zespołom i organizacjom wytwarzać wartość poprzez adaptacyjne rozwiązywanie złożonych problemów.

Szkolenie dedykowane jest dla obecnych Scrum Masterów, jak i osób chcących pełnić rolę Scrum Mastera, dla Właścicieli Produktu, kierowników projektów, produktu, liderów zespołów deweloperskich oraz deweloperów, a także do menedżerów działów, departamentów i zespołów, pragnących:

- Poznać i efektywnie stosować framework Scrum i jego elementy
- Zwiększyć efektywność i skuteczność swoich działań i projektów, dzięki zastosowaniu zasad i praktyk zwinnych.

„Szkolenie NIE JEST oficjalnym przygotowaniem pod certyfikację Professional Scrum Master™ I (PSM I) organizacji Scrum(.org). NIE JEST w żaden sposób powiązane ze znakami towarowymi Scrum(.org), które są zarejestrowane w Biurze Patentów i Znaków Towarowych Stanów Zjednoczonych oraz w innych krajach.”

Czego uczestnik nauczy się na szkoleniu?

Pozna główne założenia filozofii AGILE

Dowie się czym jest SCRUM, pozna jego filary i wartości

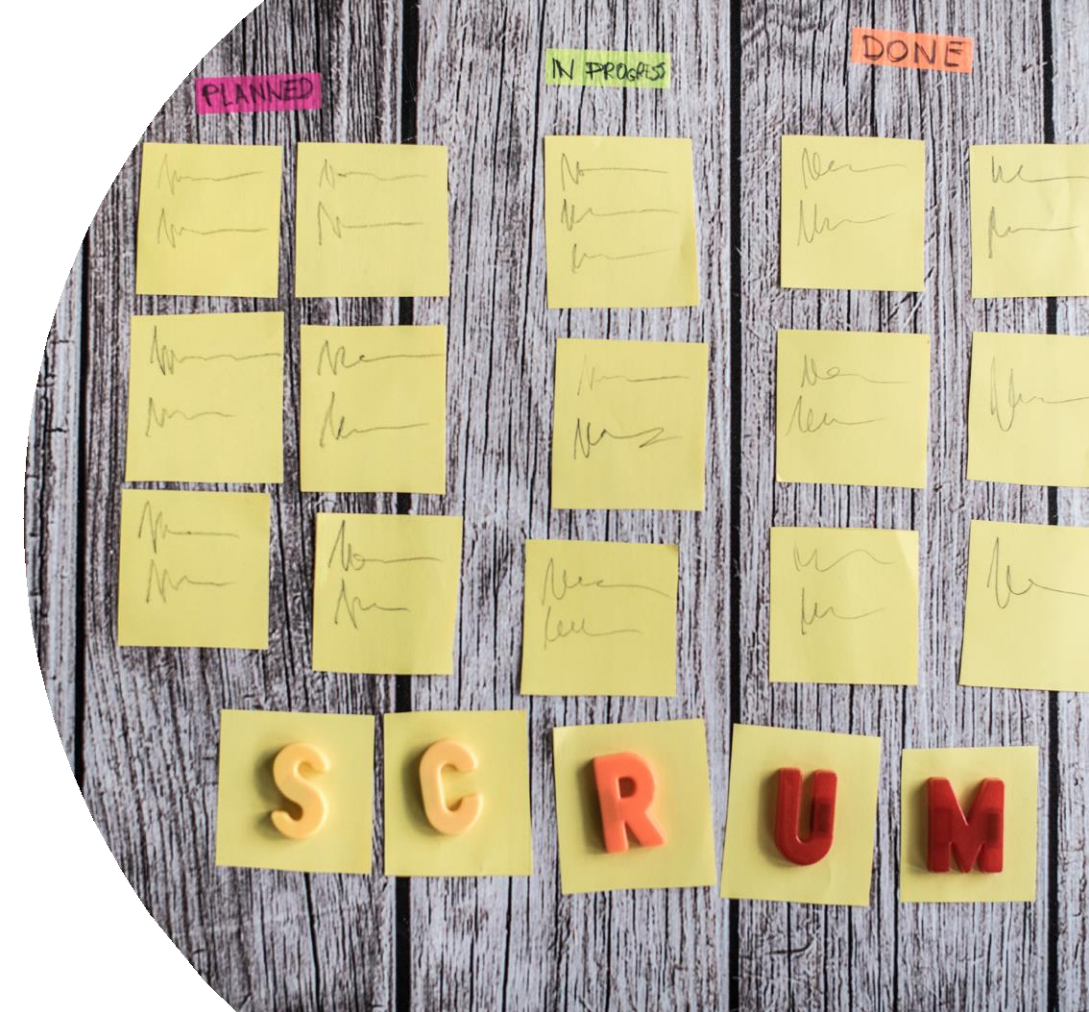
Pozna role i odpowiedzialności w SCRUMie

Pozna wydarzenia w SCRUM, ich cel i przebieg

Wejdzie w rolę uczestnika wydarzeń

Pozna zasady związane z egzaminem

Przećwicz rozwiązywanie pytań w stylu pytań certyfikujących



Cena:

1900 pln netto / 2 dni / os.

I. Czym jest Agile?

- Czym jest Agile, oraz czym nie jest?
- Skąd Agile w IT? – krótka historia rozwoju komputerów i geneza Manifestu Agile
- Manifest, filozofia i pryncypia Agile – główne postulaty sprawności
- Zdrowy rozsądek ponad wszystko – zasady uzupełniające Manifest Agile

II. Metodyka SCRUM

- Filary i wartości SCRUM
- Artefakty SCRUM: Product Backlog, Sprint Backlog, Przyrost
- Role w SCRUM: Product Owner, Scrum master, Deweloperzy
- Iteracyjność w SCRUM – podejście przyrostowe
- Zobowiązania i odpowiedzialności w SCRUM
- Sprint jako jednostka pracy w SCRUM Sprintu,
- Wydarzenia w SCRUM: Planowanie Sprintu, codzienny SCRUM, Podsumowanie Sprintu, Retrospektywa Sprintu

III. Zasady tworzenia wymagań wg zwinnej filozofii

- Product Backlog
- Pisanie Historyjek – (User stories) Kryteria akceptacji potrzeb i oczekiwań Klientów i użytkowników
- Definition of Ready, czyli kryterium gotowości do wykonania pracy (realizacji Historyjki)
- Definition of Done, czyli kryterium ukończenia

IV. Realizacja sposobu szacowania złożoności zadań w SCRUM

- Estymowanie pracy
- Story Points, czyli szacowanie w punktach.
- Velocity i korzystanie z danych historycznych

V. Przygotowanie do egzaminu Scrum Master

- Zasady związane z egzaminem
- Framework Scrum Guide 2020
- Dobre praktyki
- Pytania w stylu pytań certyfikujących

