

Scrum dla początkujących

Nazwa kursu	SCRUM dla początkujących
Liczba godzin	16
Mnemonik	SCRUM-DT

OPIS

Założenia i cele	<p>Celem kursu jest zapoznanie uczestników ze sposobem pracy w metodyce SCRUM. Po ukończeniu kursu uczestnicy będą potrafili:</p> <ul style="list-style-type: none">• Rozpocząć pracę w metodyce SCRUM• Organizować i prowadzić ceremonie SCRUMowe• Tworzyć i korzystać ze SCRUMowych artefaktów• Pełnić SCRUMowe role w zespole <p>Wiedza i umiejętności zdobyte w ramach tego kursu można traktować jako wstęp do przygotowania słuchacza do kursów: SCRUM-SM i SCRUM-PO.</p>
Adresaci kursu	Studenci, pracownicy i inne osoby, które zamierzają rozpocząć pracę z wykorzystaniem SCRUMa.
Charakter kursu	podstawowy
Jednostka prowadząca	Zamiejscowy Wydział Informatyki PJATK, Gdańsk wyGRAMy.co Postdata S.A.
Język wykładowy	polski
Kierownik kursu	mgr Maria Lachowicz, wyGRAMy.co
Warunki uruchomienia	Skompletowanie grupy słuchaczy
Plan godzinowy	Wykłady 4 godzin; Zajęcia praktyczne 12 godzin
Cena szkolenia	1500 PLN
Cena szkolenia po zniżce	500 PLN
<i>przysługuje: studentom i absolwentom PJATK</i>	
	Dla grup zorganizowanych istnieje możliwość uzgodnienia warunków organizacyjnych i cenowych
Termin i realizacja	Termin rozpoczęcia: Do uzgodnienia; Realizacja planowana w dni robocze (od poniedziałku do piątku) w godzinach 9:00-17:00
Harmonogram spotkań	
Charakter kursu	Otwarty, Istnieje możliwość zorganizowania kursu dla zamkniętej grupy słuchaczy

WYMOGI

Treści programowe	1. Wartości AGILE <ul style="list-style-type: none">· Tradycyjne modele zarządzania· Manifest AGILE
-------------------	---

2. SCRUMowe podstawy

- Proces
- Ceremonie
- Role
- Artefakty

3. SCRUMowy zespół

- Scrum Master
- Product Owner
- Zespół Deweloperski

4. SCRUM w praktyce

- Praca w sprintach
- Organizacja zespołu
- Backlog produktu
- Historyjki z wymaganiami
- Tablica zespołu
- Planowanie i szacowanie
- Monitorowanie postępu
- Daily Scrum
- Planning
- Grooming
- Review
- RETROspekcja

5. Narzędzia i techniki

- Definition of Done i Definition of Ready
- Wizualizacja
- Prototypowanie
- Planning Poker i Magic Estimation
- Burndown Chart

Podczas kursu uczestnicy będą realizować wiele ćwiczeń składających się na symulację biznesową, która rozwijać się będzie w miarę postępu kursu. Celem symulacji jest pokazanie, w jaki sposób omawiane metody, techniki, czy narzędzia podnoszą efektywność i organizację pracy. Wszystkie ćwiczenia będą powiązane ze sobą – kolejne ćwiczenia będą następstwem bądź rozwinięciem poprzednich. Ćwiczenia będą rozłożone w miarę równomiernie podczas kursu i będą odpowiadały omawianym kolejno tematom.

Opis ćwiczeń

Podstawowe środowiska i narzędzia

Warunki zaliczenia

Świadectwa i certyfikaty

Korzyści

Wykonanie ćwiczeń praktycznych

Świadectwo uczestnictwa w kursie PJATK i wyGRAMy.co

Dzięki kursowi uczestnicy zyskają:

- sposoby na szybsze dostarczanie produktów lub usług
- techniki szybkiego reagowania na zmiany
- narzędzia do jasnej i czytelnej wizualizacji pracy
- podejście maksymalizujące wartość produktów dla klientów metody skutecznej organizacji pracy zespołu

**Nieodczowna wiedza
poprzedzająca**

Nie dotyczy

Pożądana wiedza poprzedzająca

Podstawowa wiedza z zakresu AGILE Podstawowa wiedza z zakresu zarządzania projektami i dostarczania produktów (np. software)

Wykaz literatury

Źródła:

1. <http://wygramy.co/blog/> blog o m.in. AGILE, SCRUM, KANBAN
2. <http://www.scrumguides.org/> do pobrania podręcznik SCRUM Guide (również po polsku)
3. <https://www.scrum.org/> oficjalna strona z informacjami o SCRUM, testami itp.
4. <http://www.poddrzewem.pl/> ważne informacje i blog
5. <http://www.agile247.pl/> informacje i aktualności dotyczące AGILE i SCRUM

KONTAKT

Strona kursu

Kontakt do prowadzących kurs

**Kontakt do celów
organizacyjnych**

Dziekanat

mail: gdansk@pja.edu.pl

tel. 58 6835987