

Scrum Product Owner

Nazwa kursu	SCRUM dla przyszłych Product Ownerów
Liczba godzin	16
Mnemonik	SCRUM-PO

OPIS

Założenia i cele	<p>Celem kursu jest zapoznanie uczestników z rolą Product Ownera. Po ukończeniu kursu uczestnicy będą potrafili:</p> <ul style="list-style-type: none">• Rozpocząć pracę jako Product Owner• Zbudować wizję produktu• Zarządzać Backlogiem Produktu
Adresaci kursu	Studenci, pracownicy i inne osoby, które zamierzają pełnić rolę Product Ownera.
Charakter kursu	zaawansowany
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	1650 PLN
Cena szkolenia po zniżce <i>Zniżka przysługuje: studentom i absolwentom PJATK</i>	550 PLN
Dla grup zorganizowanych istnieje możliwość uzgodnienia warunków organizacyjnych i cenowych	
Termin i realizacja	Termin rozpoczęcia: do uzgodnienia Realizacja: 2 dni po 8 godzin, dni robocze (poniedziałek – piątek) w godz. 9.00 – 17.00
Harmonogram spotkań	
Charakter kursu	Otwarty, Istnieje możliwość zorganizowania kursu dla zamkniętej grupy słuchaczy

WYMOGI

1. Wyzwania dla Product Ownera

- Złożoność projektów w zmieniającym się otoczeniu
- SCRUM vs waterfall
- Ograniczenia „żelaznego trójkąta” (zakres, czas, koszt)
- Zmiana paradygmatu
- Empiryzm

2. Adaptacyjne podejście do tworzenia produktów

Treści programowe

- Produkt – SCRUM – Product Owner
- Planowanie wielopoziomowe
- Zależności między rolami
- Iteracje a inkreментy
- Cel sprintu a jego zakres

3. Rola Product Ownera

- Budowanie wizji produktu
- Zarządzanie produktem w kontekście całej organizacji
- Współpraca z klientem

4. Narzędzia Product Ownera

- Persona · Scenariusz
- Wizualizacja
- Narzędzia Design Thinking

5. Zarządzanie wymaganiami

- Zbieranie wymagań
- Analiza wymagań
- User stories
- Zrozumienie kontekstu
- Kryteria akceptacyjne

6. Zarządzanie Backlogiem Produktu

- Budowa Backlogu Produktu
- Priorytetyzacja
- Model Kano
- Wartość biznesowa
- Mapa user stories
- Planowanie wydań

7. Planowanie i realizacja

- Planowanie i szacowanie
- Monitorowanie postępu
- Inspekcja i adaptacja
- Reagowanie na zmiany
- Przegląd iteracji

8. Inne aspekty

- Dług techniczny
- Częstotliwość wydań
- User Experience

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

Nieodzowna wiedza poprzedzająca

Pożądana wiedza poprzedzająca

Wykonanie ćwiczeń praktycznych
Świadectwo uczestnictwa w kursie PJATK i wyGRAMy.co

Dzięki kursowi uczestnicy zyskają:

- Umiejętność budowy wizji produktu
- Techniki do efektywnego zarządzania budową i rozwojem produktu
- Sposoby zwiększania wartości produktu
- Narzędzia wspierające pracę Product Ownera

Nie dotyczy

Podstawowa wiedza z zakresu SCRUM (SCRUM-DT).

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

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

Wykaz literatury

KONTAKT

Strona kursu

Kontakt do prowadzących kurs

Kontakt do celów organizacyjnych

Dziekanat
mail: gdansk@pja.edu.pl
tel. 58 6835987