



## PODSTAWY SCRUM

Czas: 8 godzin szkoleniowych

**Cel:** przedstawienie metod, zasad działania i artefaktów najbardziej rozpoznawalnej metodyki agile – SCRUM

### Cele szczegółowe (operacyjne):

- zrozumienie specyfiki działania w oparciu o zmieniające się wymagania klienta projektu, rola i znaczenie właściciela produktu
- zrozumienie znaczenia samostanowiącego zespołu i roli scrum mastera jako menadżera służebnego
- umiejętność używania tablicy scrum-owej, tworzenie i interpretacja wykresów wypalania
- poznanie elementów sprintu

### PROPONOWANY PROGRAM:

- Prynypia, wartości i filary SCRUM
- Role i zadania – interesariusze, właściciel produktu, członkowie zespołu deweloperskiego, SCRUM Master
- Wydarzenia – inspekcja, sprint, planowanie sprintu, codzienne spotkania, praca wytwórcza, przegląd sprintu, retrospektywa
- Artefakty – backlog produktu, backlog sprintu, przyrosty
- Definicja ukończenia, wydanie
- Narzędzia i metody – user story, epiki, planing poker (game), metoda INVEST, Priorytetyzacja MosCOW, task board (kanboard), wykres wypalania
- Mapa działań SCRUM

