

Программа семинара «Управление проектами по Scrum»

О программе

Семинар-практикум позволит Вам изучить самый популярный Agile-фреймворк, который называется Scrum. Этот фреймворк используют многие компании из Fortune-500, он сочетает в себе простоту в понимании и высокую результативность в использовании.

В итоге обучения Вы поймете, как работает Scrum и сможете начать внедрение этого подхода для Ваших проектов.

Длительность: 10 ак. часов

Целевая аудитория: руководители проектов по созданию новых продуктов (услуг), участники команды проекта, менеджеры, ответственные за развитие продукта (продакт-менеджеры), топ-менеджеры компании.

Цель семинара: обучить слушателей тому, какие процессы надо внедрить для работы по Scrum, научить использованию ключевых документов для планирования и контроля проекта, передать знания по ролям, используемым в Scrum.

Особенности проведения:

- Семинар-практикум построен на теории, проверенной на практике автором
- Для получения знаний участники семинара выполняют практические задания (игры), которые позволяют на примерах разобрать предлагаемые на семинаре инструменты.
- Теория занимает 60 % семинара, практика – 40 %.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение в Agile

- Что такое проект?
- Жизненные циклы проектов: водопад, итеративный подход, Agile.
- Статистика успешности проектов.
- Причины неудач проектов.
- Что такое Agile?
- Манифест Agile.
- Популярность Agile-подходов.
- Как понять, подходит ли вашему проекту Agile?

Практическое задание 1. Оценка применимости Agile к Вашему проекту

Основы Scrum

- Что такое Scrum?
- Какие российские и белорусские компании внедрили или внедряют Scrum – опыт с передовой.
- Понятие Спринта.
- Роли в Scrum:
 - Владелец продукта. Его функции и требуемые навыки;
 - Скрам мастер. Его функции и требуемые навыки;
 - Участники команды. Требования к участникам команды.
- Документы в проекте по Scrum:
 - Иерархия требований в Scrum;
 - Журнал продукта. Примерный вид журнала.

Практическое задание 2. Установка приоритетов для задач игрового проекта

- Журнал спринта. Как он разрабатывается?
- Burndown chart. Смысл диаграммы и как она обновляется.

События в Scrum.

- Груминг журнала продукта. Цель этого события. Подход SPIDR для декомпозиций больших требований на маленькие.

Программа семинара «Управление проектами по Scrum»

- Планирование Спринта. Учет производительности команды при планировании спринта.

Настольная игра 1. Scrum Card Game
Оценка трудоемкости задач методом покерного планирования.

Практическое задание 3. Планирование спринта игрового проекта
Что такое ежедневный Скрам-митинг. Правила его проведения.

Практическое задание 4. Создание Burndown chart игрового проекта.

- Обзор Спринта. Кто присутствует и как его проводить?
- Ретроспектива Спринта. Зачем это надо и как это внедрить?

Как внедрять Scrum?
С какими проблемами вы столкнетесь?
Как решать эти проблемы?

Сайт: maxyakubovich.ru

Блог: <http://project-management.zis.by>

Контакт: max.yakubovich@gmail.com

