

# Scrum Product Owner

SCRUM/PO

**Czas trwania: 2 dni**

Przygotowanie do pełnienia roli Właściciela Produktu (Product Ownera)

## Cele szkolenia

- Nauka procesów, technik i obsługi narzędzi wykorzystywanych w pracy Product Ownera
- Praktyczne przećwiczenie poszczególnych etapów pracy Product Ownera
- Przedstawienie pojęć i koncepcji związanych ze zwinnym zarządzaniem zespołem i projektem w Scrum
- Przećwiczenie wykonywania podstawowych zadań, rozwiązywania napotykaných problemów i metod współpracy Product Ownera z zespołem developerskim, interesariuszami oraz klientem
- Przekazanie uczestnikom praktycznej wiedzy z dziedziny zarządzania zespołem i wykorzystania elementów Scrum'a także w projektach zarządzanych klasycznie.
- Przygotowanie uczestników do zdawania egzaminu/certyfikatu PSPO I

## Zalety

- Szkolenie prowadzone będzie w formie warsztatów z naciskiem na praktyczne przykłady wykorzystania zdobytej wiedzy i przedstawionych technik.
- Uczestnicy poznają i przećwiczą wszystkie etapy pracy Product Ownera oraz zapoznają się z metodami rozwiązywania codziennych problemów.
- Poznane narzędzia i techniki pozwolą usprawnić pracę zarówno w projektach zwinnych jak i zarządzanych klasycznie.
- Uczestnicy dowiedzą się, jak przez właściwą organizację pracy mogą wpływać na motywację i efektywność zespołu developerskiego.

## Dla kogo?

- Programistów, Manager'ów IT, Product Owner'ów, Project Manager'ów
- Analityków biznesowych, inżynierów oprogramowania, testerów

## Wymagania

- Podstawowa znajomość języka angielskiego, gdyż część materiałów prezentowana będzie w języku angielskim.



## Program

---

1. Agile
  - a. Treść Manifestu Agile i główne założenia zwinnego podejścia do projektu.
  - b. Różnice między podejściem zwinnym, a kaskadowym.
2. Scrum - zgodnie ze Scrum Guide
  - a. Wartości w Scrum
  - b. Zdarzenia w Scrum
  - c. Artefakty w Scrum
  - d. Role, zadania, odpowiedzialność w Scrum
  - e. Celem tej części warsztatów jest:
    - Przedstawienie założeń i zasad Agile i Scrum'a zgodnych ze Scrum Guide oraz praktyką zespołów Scrum'owych.
    - Uczestnicy ugruntują wiedzę i nabiorą pewności odnośnie właściwego rozumienia zasad i pracy w Scrum.
3. Scrum - w praktyce
  - a. Ćwiczenie współpracy, ról i zdarzeń - przeprowadzimy Sprint od A do Z
  - b. Procesy i narzędzia pracy Product Ownera
  - c. Skupienie się na roli, zadaniach Właściciela Produktu ( Product Ownera)
  - d. Wykorzystanie technik i narzędzi do zarządzania zadaniami i zespołem w Scrum
  - e. Obserwacja oraz wychwycenie potencjalnych trudności i elementów wymagających wyjaśnienia przez Trenera
  - f. Omówienie przykładowego testu certyfikacyjnego PSPO I
  - g. Celem tej części warsztatów jest:
    - Poznanie zasad, struktury i metodyki pracy w praktyce.
    - Przećwiczenie całego Sprintu przez Zespół.
    - Ugruntowanie zdobytej wiedzy teoretycznej na konkretnych przykładach.
    - Zrozumienie przez uczestników jak poszczególne elementy Scrum'a i zachowanie Product Ownera mogą wpływać na Zespół, jego motywację i zaangażowanie.

