# *Подробная программа курса «Методология Scrum для управления проектами»*

**Продолжительность**  – 3 дня

ВВЕДЕНИЕ

Обзор программы тренинга. Проект и операционная деятельность. Разнообразие проектов. Институт управления проектами PMI и его стандарты. Традиционный подход к управлению проектом.

Деловая игра.

Разработка программного обеспечения – новый путь. Гибкие методологии управления проектами.

ПРОБЛЕМЫ РАЗРАБОТКИ ПО

Традиционный жизненный цикл разработки ПО. Проблемы каскадного подхода. Проблема эстафетной палочки. С чего все начиналось. Такеучи и Нонака. Манифест Гибкой разработки программного обеспечения.

ПРИНЦИПЫ И ЦЕННОСТИ ГИБКИХ МЕТОДОЛОГИЙ РАЗРАБОТКИ

Чем больше Agile, тем больше беспорядка? Заблуждения и слухи. Итеративность и инкрементальность в проекте.

Деловая игра.

Ориентация на людей. Кросс-функциональная команда. Что сегодня находится под зонтиком Agile?

Деловая игра.

СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ SCRUM

Артефакты: Product backlog, Sprint backlog, Burndown diagram и другие мероприятия: Planning meeting, Daily standup, Retrospective, Review meeting. Команда Scrum и роли: разработчик, Scrum Master и Product Owner. Правила

Деловая игра

SCRUM ПОДРОБНОСТИ

Daily Scrum meeting. Цыплята и поросята. Доска задач, визуализация и информационный радиатор. Команда Scrum. Роли, полномочия и ответственность.Планирование спринта. Покер планирования и другие методы оценки. Как мы принимаем решения. Коммитмент.

Деловая игра.

ВНЕДРЕНИЕ AGILE

Как внедрять и развивать Scrum, а также примеры из жизни. Что дальше? Кому Scrum, а кому Kanban. PMI Agile Certification Program. Scrum и PMBOK.

Практическое упражнение.

PRODUCT BACKLOG

Пользовательские истории. Эпики, темы и просто истории. 3С и INVEST.

Деловая игра.

Методы расщепления пользовательских историй. Практика. Функции владельца продукта. Управление стейкхолдерами. Видение и стратегия продукта. Стратегическое планирование продукта и роль владельца продукта. Vision board. Бизнес-модель, бизнес-план и бизнес-цель.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ