

Программа курса «Scrum Master» школы OKademy

2

Тема 1. Основы Agile и Scrum:

- Теория Agile
- Область применимости
- Когда Scrum работает, а когда нет
- Основы Scrum
- Три вида сервисов Scrum-мастера

Тема 2. Сервисы Scrum-мастера для Владельца продукта:

- Поиск стейкхолдеров и выявление требований
- Формирование ценностного предложения
- User Story, Acceptance Criteria
- Подготовка User Story Map, Product Roadmap
- Описание продукта через Lean Canvas

Тема 3. Грамотная подготовка спринта:

- Definition of done
- Зачем оценивать в story points? Planning Poker
- Практики приоритизации: WSJF, RICE, ICE
- Уточнение бэклога продукта
- Предупреждение рисков в спринте
- Формирование бэклога спринта

Тема 4. Проведение событий в Scrum:

- События Scrum
- Планирование
- Спринт-ревью
- Заблуждения в зонах ответственности
- Развитие команды
- Симуляция

Тема 5. Сервисы Scrum-мастера для команды

- Секреты успешной ретроспективы

- Компетенции и "шляпы" Scrum-мастера
- Путь развития Scrum-мастера
- Модель Брюса Такмана
- Метрики команды

Тема 6. Сервисы Scrum-мастера для организации

- Запуск Agile-команды
- StarMap, HeatMap
- Канвас команды
- Покер делегирования
- Обратная связь - 360, 5 пороков команды