

Kod szkolenia: **PROD**

Tytuł szkolenia: **Podejście produktowe w wytwarzaniu oprogramowania**

Dni: 3

Opis:

Adresaci Szkolenia:

Szkolenie w sposób przekrojowy pokazuje z różnych perspektyw - członka Zespołu, Product Ownera oraz managera - na czym polega praca nad produktem i czym różni się ona od pracy projektowej.

Dla każdej z tych ról pokazane i przećwiczone jest, które czynniki wpływają na to, aby praca nad rozwojem produktu - od pomysłu do jego realizacji - była możliwie jak najkrótsza i prezentowała jakość akceptowaną przez odbiorcę.

Szkolenie przeznaczone jest również dla osób, które w najbliższej przyszłości mają rozpocząć pracę nad produktem w którejkolwiek z w/w ról.

Cel szkolenia:

Uczestnik szkolenia po jego ukończeniu powinien zdobyć następujące umiejętności / wiedzę:

- rozumieć pełen proces wytwarzania produktu - zaczynając od naszkicowania początkowej koncepcji, sformułowania wymagań, przedstawienia ich zespołowi, realizacji, a skończywszy na jego wdrożeniu na środowisko produkcyjne; potrafić umiejscowić siebie w tym procesie
- identyfikować tzw. "wąskie gardła" w procesie wytwarzania produktu i podejmować próby ich eliminacji za pomocą poznanych narzędzi
- znać wachlarz narzędzi na każdym etapie i umieć je zastosować w odpowiednim kontekście (np. odpowiednie formułowanie User Stories, "zwinne" release'y)
- poprawnie i efektywnie komunikować się z przedstawicielami innych ról.

Wymagania:

W szkoleniu mogą uczestniczyć zarówno programiści jak i ludzie związani z wytwarzaniem produktu - Product Owner / Product Manager. Umiejętności programistyczne są dodatkowym atutem, aczkolwiek nie są wymaganiem koniecznym do uczestnictwa w szkoleniu.

Parametry szkolenia:



3*8 godzin (3*7 godzin netto) w proporcji: 80% warsztaty, symulacje, dyskusje; 20% wykłady.

Wielkość grupy: maks. 8-10 osób.

Program szkolenia:

1. Wprowadzenie
 - I. różnice między podejściem projektowym a produktowym w wytwarzaniu oprogramowania
2. Definiowanie wymagań w duchu BDD
 - I. czym jest BDD?
 - II. podstawy BDD
 - III. jak pisać historyjki (stories)?
 - IV. BDD w praktyce
 - i. Cucumber
 - ii. Geb
 - iii. WebDriver lub Selenium IDE
3. Architektura systemu sprzyjająca łatwym release'om i deploymentom
4. Continuous Integration i Continuous Deployment z wykorzystaniem Jenkins
5. Release'y
 - I. polityka release'ów
 - II. automatyzacja releasów
 - III. architektura środowiska produkcyjnego na przykładzie paradygmatu blue-green deployment
6. Scrum
 - I. wprowadzenie
 - II. rola Product Ownera
 - III. symulacja LEGO 4 SCRUM (by Alexey Krivitsky)
 - IV. dyskusja
7. Kanban
 - I. podstawy
 - II. identyfikacja "wąskich gardeł"
 - III. WIP
 - IV. dyskusja
8. DevOps
 - I. wprowadzenie
 - II. zasady
 - III. metody
 - IV. praktyki
 - V. dyskusja

