

Kod szkolenia: **AGILETEST**

Tytuł szkolenia: **Agile Testing**

Dni: 3

## Opis:

### Adresaci szkolenia

Szkolenie jest skierowane do wszystkich osób, których interesuje temat wykonywania testów w środowisku metod zwinnych. Propozycja dotyczy zarówno osób, dla których Agile jest nowe jak i osób, które już posiadają pewne doświadczenie, ale chcą uporządkować swoją wiedzę. W szczególności zapraszamy testerów, którzy chcą dowiedzieć się na czym polega testowanie w Agile i jak zmienia się ich rola. Jeśli zastanawiałeś się/zastanawiałaś się jak zmieścić aktywności testowe i techniki, o których mówi ISTQB w dwu-tygodniowych nawet jedno-tygodniowych iteracjach to jest to zdecydowanie propozycja dla Ciebie.

### Cel szkolenia

To szkolenie ma dwa główne cele. Pierwszym celem jest przekazanie niezbędnej wiedzy na temat metod zwinnych, głównie Programowania Ekstremalnego i Scrum w kontekście pracy testera. Uczestnicy powinni zrozumieć jak zmienia się ich rola i jak najlepiej mogą wspomagać swoje zespoły w dostarczeniu ukończonego Przyrostu Produktu na koniec iteracji. Drugim celem jest pokazanie technik i narzędzi, które każdy Agile Tester powinien znać i wykorzystywać w swojej pracy. Dodatkowo omawiane są przypadki z praktyki i problemy, które uczestnicy szkolenia znają z własnych doświadczeń.

### Dzięki szkoleniu:

- dowiesz się jak poruszać się w świecie Agile,
- dowiesz się jak najlepiej wspierać swój zespół i czego możesz oczekiwać od pozostałych członków zespołu,
- nauczysz się planować i szacować swoją pracę,
- nauczysz się szybko tworzyć dokumentację testową i raporty,
- dowiesz się jak i kiedy wykonywać zadania testowe w trakcie trwania iteracji.

### Mocne strony szkolenia

Szkolenie w dużej mierze jest prowadzone w formie warsztatu. Trener prowadzący szkolenie ma ponad 9 lat doświadczenia w testowaniu, ponad 8 lat doświadczenia z Agile i obszerną wiedzę potwierdzoną licznymi certyfikatami.

## Wymagania

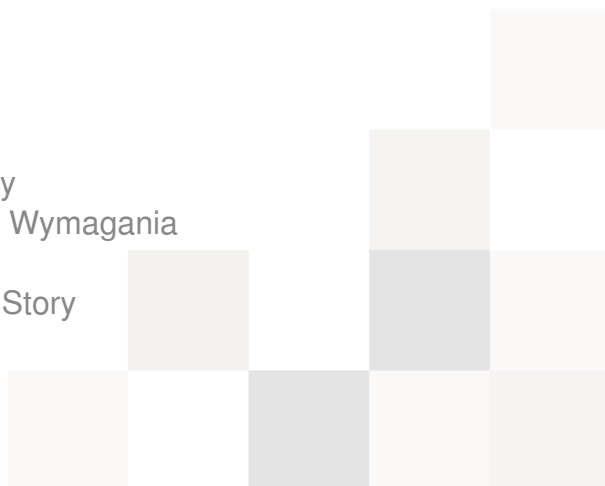
Uczestnicy powinni posiadać podstawową wiedzę z zakresu testowania oprogramowania.

## Parametry szkolenia

3 dni po 6 godzin szkolenia. Forma prowadzenia jest głównie warsztatowa. Maksymalna wielkość grupy to 16 osób.

## Program szkolenia:

1. Agile – Nowa rzeczywistość
  - a. Metody Tradycyjne
  - b. Rodzina Agile
    - \. Manifest Agile i 12 zasad Agile
    - \. Porównanie Agile kontra Waterfall
    - \. Omówienie podstawowych rodzajów Agile i zasad
    - \. Lean Software Development
    - \. Kanban Software Development
    - \. XP
    - \. FDD
    - \. DSDM
  - c. Scrum
    - \. Wprowadzenie do Scrum
    - \. Zespół i role w Zespole
    - \. Ramy czasowe Scrum
    - \. Artefakty Scrum
    - \. Definicja Gotowości
    - \. Definicja Ukończenia
    - \. Wykresy spalania
    - \. Pielęgnacja Rejestru
    - \. Scrum BUT
    - \. Rola Project Managera
2. Proces budowania produktu w Agile
  - a. Wizja
    - \. Wizja
    - \. Wizja produktu
    - \. Budowanie Wizji
  - b. Persony
    - \. Persona
    - \. Typy Person
  - c. User Story
    - \. Budowa i elementy User Story
    - \. User Story kontra Tradycyjne Wymagania
    - \. Model 3C
    - \. Programista i system w User Story



- \. Model INVEST
- \. Góra lodowa Rejestru Produktu
- \. Dzielenie User Story
- d. Szacowanie
  - \. Metody Szacowania
  - \. Planning Poker
- e. Planowanie
  - \. Planowanie z określonym zakresem
  - \. Planowanie z określoną datą
- 3. Zapewnienie Jakości w Agile
  - a. Rola Testera w Agile
    - \. Co się zmienia dla Testera?
    - \. Aktywności Testowe w Agile
    - \. Pair Testing i „Show me”
    - \. Kwadranty Testowania Agile
    - \. Piramida Testów
    - \. TDD - Test Driven Development
    - \. ATDD - Acceptance Test Driven Development
    - \. BDD – Behaviour Driven Development
    - \. Dokumentacja Testów w Agile
    - \. Metryki i wizualizacja – co, jak i po co?
    - \. Testowanie eksploracyjne
    - \. Najlepsze praktyki zapewnienia jakości
  - b. Tips & tricks
    - \. Pułapka mini-wodospadów
    - \. Najlepsze praktyki automatyzacji
    - \. Codzienna kolejność priorytetów
    - \. End Game
    - \. Oznaki problemów
  - c. Narzędzia
    - \. Ciągła Integracja
    - \. Hudson, Jenkins
    - \. Jira, Rally, Version One
    - \. Selenium
    - \. Fitnesse
    - \. JBehave
    - \. Mapy Myśli
  - d. Podstawy dobrej komunikacji w zespole
    - \. Precyzyjna komunikacja
    - \. Budowanie więzi z rozmówcą
    - \. Udzielanie informacji zwrotnej
- 4. Podsumowanie szkolenia i retrospekcja

