

# Scrum dla zapracowanych

Scrum w 90 minut



# Backlog

- A** Kontekst i historia
- B** Plan warsztatów w pięciu odsłonach
- C** Przyszłość
- D** Rura
- E** Pick your brain
- F** Prezentacja wybranej gry
- G** Pick your brain



# TimeBox

17.45 - 18.45

**A** **B** **C** **D** **E**

18.45 - 19.00

Networking

19.00 - 20.15

**F** **G**



# A Kontekst - Organizacja



# A Kontekst - Organizacja

Największa grupa uczelni niepublicznych w Polsce - ok. 70 000 studentów i słuchaczy

6 uprawnień doktorskich, jedno habilitacyjne, kilkaset kierunków i specjalności


Kilka tyś. pracowników, ok. 120 w samym TEB Akademia

1 scrum studio w IT - ok. 30 osób

ok. 300 osób zaangażowanych w pracę z zespołami Scrumowymi

10+ zespołów zwinnych (w IT 5)

2 Scrum Masterów

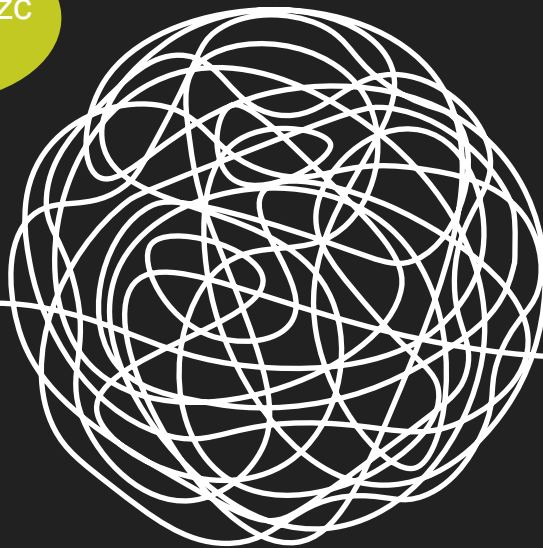
- 
- TEB Akademia
  - Wyższe Szkoły Bankowe
  - Dolnośląska Szkoła Wyższa
  - Wyższa Szkoła Filologiczna

# A Kontekst

Brak czasu  
na szkolenia



Jak znaleźć  
czas ?



Warsztaty w  
60 minut !

# A Historia - pierwsze warsztaty

---

5 spotkań  
warsztatowych  
po 60 minut

---

Na każdym około  
45 minutowa gra  
pokazująca  
wybrany element  
SCRUM



---

Na każdym  
około 15 minut  
wprowadzenia  
do SCRUM

---

Grupa testowa  
składająca się  
głównie z  
pracowników IT

# A Historia - zmiany

- 5 Warsztatów po 60 minut
- Dodatkowe 30 minut na dyskusję po zakończeniu warsztatów



- Wydłużenie warsztatów do 90 minut
- Dostosowywanie mechaniki gier



# B Plan warsztatów...

01



02



03



01

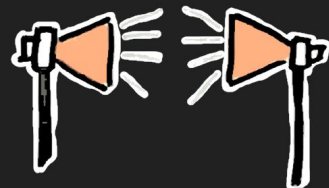
02

03

04

05

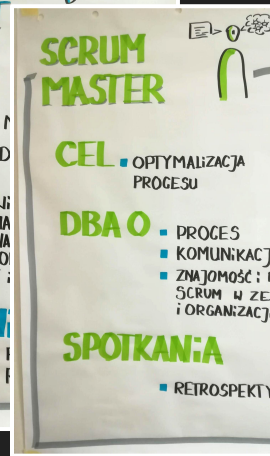
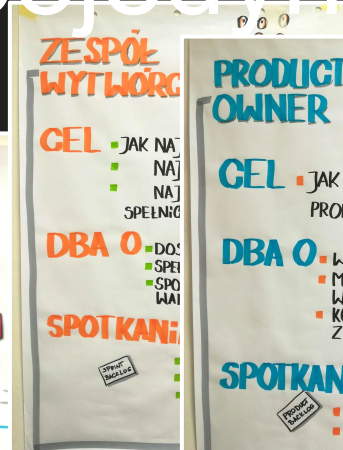
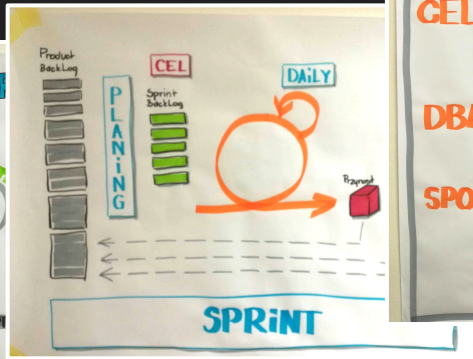
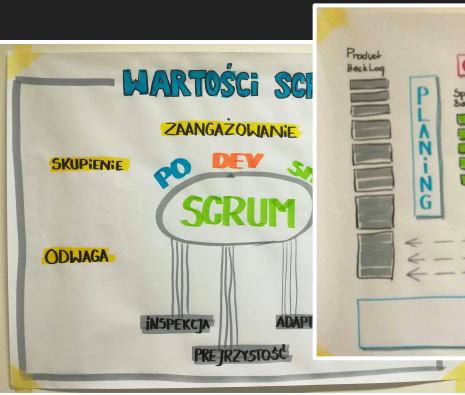
04



05



# B Schemat pojedynczego warsztatu



Filary

Wartości

Ślimak :)

Role

Gra

Krótkie retro

1

2

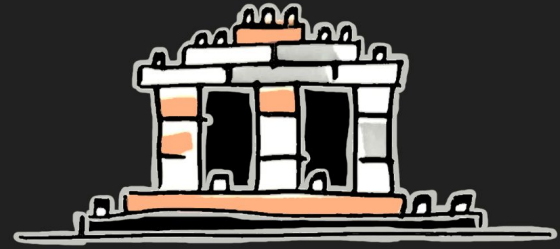
3

4

5

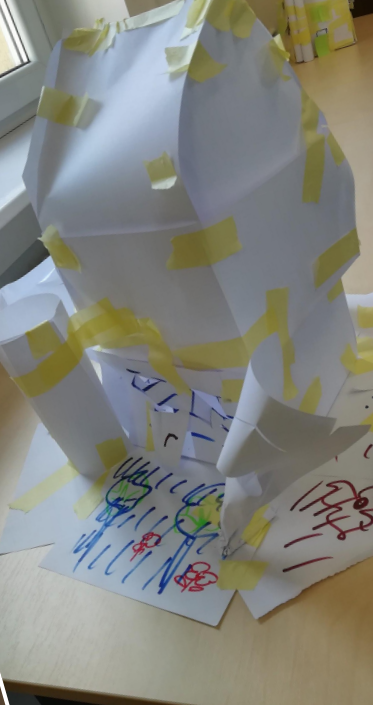
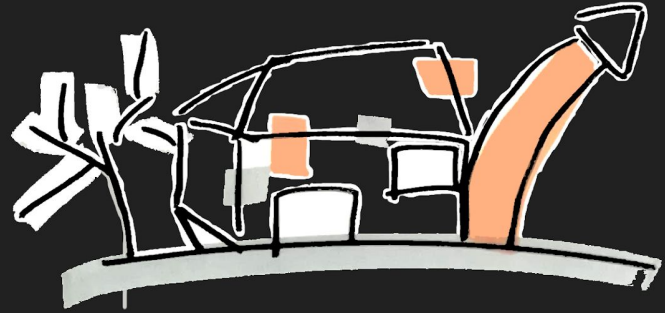
6

# 1. NA MOCNYCH FILARACH



# 2.

# KIERUJEMY SIĘ WARTOŚCIAMI!



# 3 - KROK PO KROKU



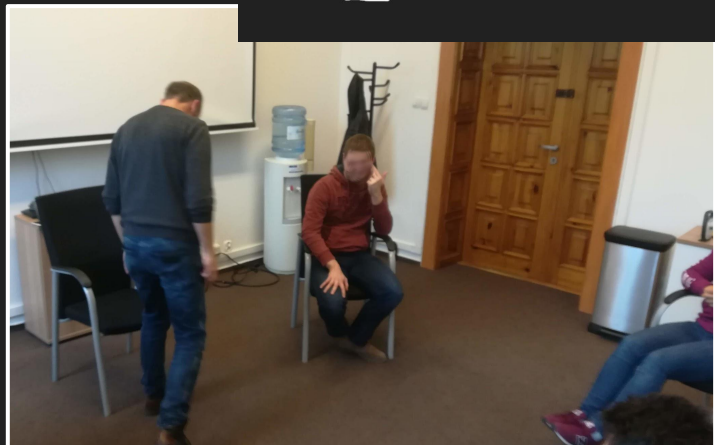
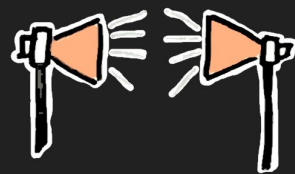
LAN	DONE	PRZYCHÓD Done = 7	W REALIZACJI				KOSZTY Done = 5 + I = 4 + II = 3 + III = 4 + IV = 5	ZYSK Przychód
			I	II	III	IV		
2								
3								

STANOWISKO 3

LT

# 4.

# KOMUNIKACIJA



5.

SPRINT



Twoja  
historia  
użytkownika



# C Przyszłość

---

Dopracowanie  
graficzne gry o  
roboczym  
tytule "RURA"

01

---

Przegląd i  
testowanie gier  
dostępnych na  
rynku

03

02

04

---

Dopracowanie  
mechaniki  
nowej gry  
dotyczącej pracy  
nad backlogiem

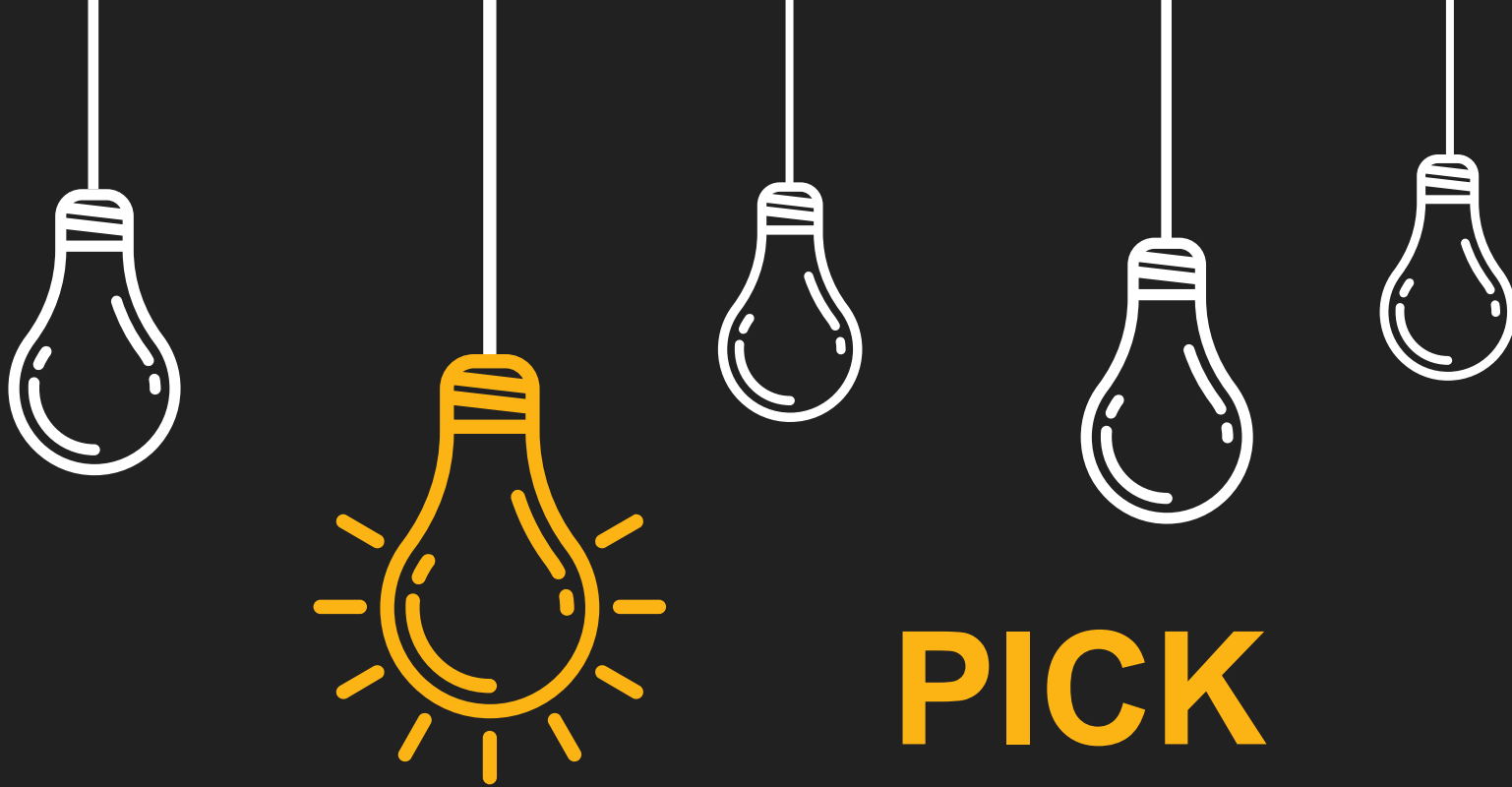
---

Przygotowanie  
i testowanie  
nowych  
warsztatów



# D Rura



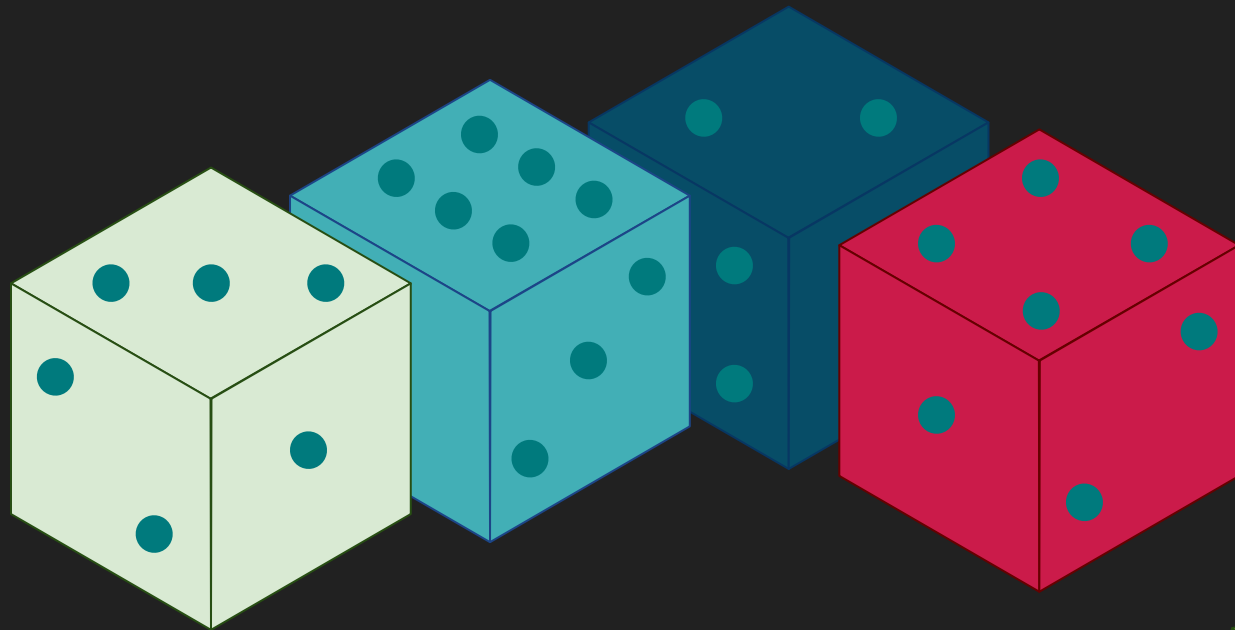


**PICK**  
**YOUR BRAIN**

# Przerwa - wymiana kontaktów




# F Prezentacja wybranej gry



**ZASADY GRY**

**CEL:** optymalizacja procesu - wykonanie zadań/kartek

**ZALOZENIA STARTOWE:** 

1. Każdy członek zespołu odpowiada za jeden etap pracy
2. Każdy członek zespołu rzuca kostką - wykonuje zadanie
3. Nie przekazujemy niewykorzystanych

**TIME BOXY:** SPRINT - 10 RUND RZUTÓW  
LICZBA SPRIŃTÓW: 3

**MIERNIKI:** - PRZYCHÓD  
- KOSZTY  
- ZYSK



**PICK**

**YOUR BRAIN**

# Kontakt do nas



[www.beshesha.com](http://www.beshesha.com)



+48 884 229 019 (Łukasz)

+48 791 507 617 (Michał)

+48 505 443 584 (Marcin)



Poznań

