



EXIN Agile Scrum

Foundation

Příručka ke zkoušce

Vydání 201608

Copyright © 2016 EXIN

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být zveřejněna, reprodukována, kopírována nebo uložena v systému pro zpracování dat. Nesmí být dána do oběhu v jakékoliv formě tištěné, fotografické, na mikrofilmu nebo jakýmkoli jiným způsobem bez předchozího písemného souhlasu ze strany EXINu.



Preparation guide EXIN Agile Scrum Foundation
(ASF.CZ)

Obsah

1.	Přehled	3
2.	Požadavky na zkoušku	6
3.	Seznam základních pojmů	9
4.	Literatura ke zkoušce	11

Přehled

EXIN Agile Scrum Foundation [ASF.CZ]

Souhrn

EXIN Agile Scrum Foundation prokazuje uchazečovy znalosti Agile a agilního rámce Scrum. Podstatou Agile Scrum je spolupráce za účelem úspěšného dosažení cíle. Agile je populárním přístupem při vývoji softwaru a stále častěji se používá i v jiných oblastech. Rámec Scrum zahrnuje vytvoření mezioborových samostatně se řídících týmů, produkujících pracovní přírůstky softwaru na konci každé iterace (sprintu).

Kontext

Zkouška EXIN Agile Scrum Foundation je součástí kvalifikačního programu EXIN Agile Scrum a byla vyvinuta ve spolupráci s mezinárodními experty na tuto oblast.

Cílová skupina

Způsob myšlení Agile je nejpoužívanější v oblasti vývoje softwaru, jeho principy jsou však stále častěji uplatňovány i v jiných typech projektů. Scrum je nejpoužívanější agilní rámec, vhodný pro všechny odborníky, kteří chtějí být v souladu s nejnovějšími trendy v oblasti IT a řízení projektů, zejména pro ty, kteří vedou nebo se účastní práce na projektech. Tato certifikace je vhodná pro odborníky pracující v oblastech: projektový management, vývoj softwaru, řízení IT služeb a firemní management. Tato certifikace se doporučuje před zahájením projektu, ve kterém bude využíván Scrum.

Požadavky na certifikaci

Uchazeč musí složit zkoušku. Ta by měla následovat po školení.

Typ zkoušení

Počítačový nebo papírový test s otázkami s více možnostmi odpovědí.

Indikace studijní zátěže

60 hodin, v závislosti na stávajících znalostech.

Praktické zařazení

Nevztahuje se

Čas vyhrazený na zkoušku

60 minut



Podrobnosti o zkoušce

Počet otázek	40
Požadavek na splnění:	65 % (26 ze 40)
Otevřená kniha/poznámky:	ne
Povolené elektronické prostředky/pomůcky:	ne

Příklad otázek

Zkušební test je možné si stáhnout na adrese www.exin.com

Školení**Velikost skupiny**

Maximální počet účastníků je 25.
(To neplatí pro online školicí kurzy.)

Kontaktní hodiny

Minimální počet kontaktních hodin pro tento školicí kurz je 14. Zahrnuje rozřazení do skupin, přípravu na zkoušku a krátké přestávky. Tento počet hodin nezahrnuje domácí přípravu, logistiku na přípravu zkoušky a přestávky na oběd.

Poskytovatel školení

Seznam akreditovaných školitelů je na adrese www.exin.com.



1. Požadavky na zkoušku

Požadavky na zkoušku jsou sepsány ve specifikaci zkoušky. Následující tabulka obsahuje témata (požadavky na zkoušku). Váha různých témat ve zkoušce je vyjádřena jako procento z celku.

Požadavek na zkoušku	Specifikace zkoušky	Váha
1. Agilní způsob myšlení		10 %
	1.1 Koncepty Agile a Scrum	10 %
2. Postupy Scrum		45 %
	2.1 Role Scrumu	22,5 %
	2.2 Události Scrumu	12,5 %
	2.3 Důležitost backlogu	7,5 %
	2.4 Definice „Hotovo“	2,5 %
3. Plánování a odhadování ve Scrumu		22,5 %
	3.1 Plánování ve Scrumu	15 %
	3.2 Odhadování ve Scrumu	7,5 %
4. Monitorování postupu ve Scrumu		12,5 %
	4.1 Monitorování ve Scrumu	12,5 %
5. Pokročilé koncepty ve Scrumu		10 %
	5.1 Scrum v různých situacích	10 %
Celkem		100 %

Specifikace zkoušky

1. Agilní způsob myšlení	
1.1. Koncepty Agile a Scrum	10 %
1.1.1 Pochopení, jak funguje přizpůsobení prostředí Agilu	
1.1.2 Pochopení, jak agilita přináší předvídatelnost a flexibilitu	
1.1.3 Popis Agilního manifestu	
1.1.4 Pochopení agilních praktik, například párového programování, vývoje řízeného testováním, průběžné integrace, kontinuální refaktorizace a společného vlastnictví kódu	
2. Postupy ve Scrumu	
2.1 Role Scrumu	22,5 %
2.1.1 Vysvětlení role vlastníka produktu	
2.1.2 Vysvětlení role Scrum mastera	
2.1.3 Vysvětlení role vývojového týmu	
2.1.4 Pochopení role tradičního projektového manažera	
2.2 Události ve Scrumu	12,5 %
2.2.1 Vysvětlení charakteristik timeboxu	
2.2.2 Vysvětlení charakteristik sprintu	
2.2.3 Vysvětlení charakteristik denních schůzek týmu (Daily Scrum)	
2.2.4 Vysvětlení charakteristik vyhodnocení sprintu a retrospektivy sprintu	
2.3 Důležitost backlogu	7,5 %
2.3.1 Vysvětlení charakteristik dobrého produktu a backlogu sprintu	
2.3.2 Rozpoznání dobrých uživatelských příběhů (user stories) a položek backlogu	
2.3.3 Vysvětlení, jak upřesnit položky backlogu produktu	
2.4 Definice „Hotovo“	2,5 %
2.4.1 Vysvětlení významu správné definice „Hotovo“	

3. Plánování a odhadování ve Scrumu	
3.1 Plánování ve Scrumu	15 %
3.1.1 Vysvětlení, co se odehrává během plánovací schůzky sprintu	
3.1.2 Pochopení rituálů a důležitosti denních schůzek týmu (Daily Scrum)	
3.1.3 Pochopení, jak určit délku sprintu	
3.2 Odhadování ve Scrumu	7,5 %
3.2.1 Vysvětlení technik odhadování: Plánovací poker, triangulace a odhadování na základě podobnosti	
3.2.2 Pochopení, jak se řadí položky backlogu	
4. Monitorování postupu ve Scrumu	
4.1 Monitorování ve Scrumu	12,5 %
4.1.1 Pochopení Burn-down grafů	
4.1.2 Pochopení způsobu sledování průběhu sprintu	
4.1.3 Pochopení, jak vypočítat rychlost týmu	
4.1.4 Pochopení Kanban nástěnky	
4.1.5 Pochopení konceptu a hodnoty informačních radiátorů	
5. Pokročilé koncepty Scrumu	
5.1 Scrum v různých situacích	10 %
5.1.1 Rozpoznání, jak uplatnit Scrum ve velkých a složitých projektech	
5.1.2 Rozpoznání, jak uplatnit Scrum pro rozptýlené týmy	
5.1.3 Pochopení různých typů smluv v prostředí využívající Scrum	
5.1.4 Pochopení, jak vytvořit agilní pracovní prostředí	

2. Seznam základních pojmů

Tato kapitola obsahuje pojmy, se kterými by měli být uchazeči obeznámeni.

Vezměte na vědomí, že samotná znalost těchto pojmů není dostatečná ke zkoušce; uchazeč musí rozumět významu těchto pojmů a být schopen poskytnout příklady.

Pojmy jsou seřazeny abecedně. U pojmů, u kterých je v seznamu uvedena zkratka i celý název, může být obojí zkoušeno samostatně.

Affinity estimation	Odhadování na základě podobnosti
Agile Manifesto	Agilní manifest
Backlog	Backlog
Burn-down chart	Burn-down graf
Coach	Kouč
Commitment	Závazek
Communication	Komunikace
Continuous integration	Průběžná integrace
Customer	Zákazník
Daily stand-up	Denní schůzky
Definition of Done (Done)	Definice "Hotovo"
Distributed team	Distribuovaný tým
Elapsed time	Uplynulý čas
Escaped defect	Uniklý defekt
Estimation	Odhadování
Extreme programming (XP)	Extrémní programování
Ideal hours/ Ideal days	Ideální hodiny/ Ideální dny
Increment	Přírůstek
Information radiator	Informační radiátor
MoSCoW	MoSCoW
Niko-niko calendar	Niko-niko kalendář
Osmotic communication	Osmotická komunikace
Pair programming	Párové programování
Planning	Plánování
Planning onion	Plánování po vrstvách
Planning poker	Plánovací poker
Priority	Priorita
Product Backlog Item (PBI)	Položka produktového backlogu
Product owner	Vlastník produktu
Refactoring	RefaktORIZACE
Release planning	Plánování vydání (releasů)

Report	Zpráva
Scrum	Scrum
Scrum Master	Scrum master
Scrum-of-Scrums	Scrum-of-Scrums
Splitting teams	Rozdělování týmů
Sprint	Sprint
Sprint Backlog Item (SBI)	Položka sprint backlogu
Sprint Planning	Plánovací schůzka
Sprint Retrospective	Retrospektiva sprintu
Sprint Review	Vyhodnocení sprintu
Stand-up	Stand-Up
Statement of value	Vyjádření hodnoty
Story	Příběh
Story point	Story point
Succession	Posloupnost
Succession Planning	Plánování posloupnosti
Team	Tým
Test-driven software development	Testováním řízený vývoj
Time-box/Time-boxing	Time-box/Time-boxing
Triangulation	Triangulace
Velocity of the team	Rychlost týmu
Waterfall/Crystal Clear method	Vodopád/ Crystal Clear metoda
Workspace	Pracovní prostor

3. Literatura ke zkoušce

- A. Nader K. Rad & Frank Turley
EXIN Agile Scrum Foundation Workbook (87 stran)
Amazon Digital Services, Inc. (2014)
- B. Ken Schwaber & Jeff Sutherland
The Scrum Guide (16 stran)
www.scrumguides.org (2014)

Matice literatury

Požadavek na zkoušku	Specifikace zkoušky	Literatura
1. Agilní způsob myšlení		
1.1	Koncepty Agile a Scrum	A. Agility Concept
2. Postupy ve Scrumu		
2.1	Role ve Scrumu	A. Část 2: Scrum Roles
2.2	Události ve Scrumu	A. Část 2: Scrum Events
2.3	Důležitost backlogu	A. Část 3: Artifacts 1 & 2
2.4	Definice „Hotovo“	A. Část 3: Artifact 4
3. Plánování ve Scrumu		
3.1	Plánování ve Scrumu	A. Část 1: Scrum Events A. Část 2: Scrum Artifacts
3.2	Odhadování ve Scrumu	A. Část 3: Scrum Artifacts
4. Monitorování postupu ve Scrumu		
4.1	Monitorování postupu ve Scrumu	A. Část 3: Artifacts 5 & 6 A. Část 3: Kanban
5. Pokročilé koncepty Scrumu		
5.1	Scrum v různých situacích	A. Část 3: Scaled Scrum A. Část 3: Scrum Prerequisites A. Část 3: Contract Types and Scrum

Kontakt EXIN

www.exin.com



Preparation guide EXIN Agile Scrum Foundation
(ASF.CZ)

