

*Regulamin
Kuzni Talentów*

Misja

Kuźnia powstała by dostarczać młodym Talentom wiedzę, doświadczenie oraz miejsce i środki do ich rozwoju, w tak wielu aspektach dotyczących się przyszłej pracy zawodowej, jak to tylko możliwe.

Misję swą Kuźnia realizuje prowadząc Projekty, w czasie realizacji których Uczniowie, zwani Terminatorami, rozwiązują pod czujnym okiem Mistrzów nieskomplikowane, bardzo typowe problemy, z jakimi każdy Rzemieślnik styka się w swej pracy na co dzień. Rezultatami tych prac są wykuwane w ogniu zdobywanego doświadczenia Produkty.



Słownik

Terminator, Uczeń - uczestnik programu szkoleniowego Kuźni; zdobywa wiedzę zawodową tworząc, współtworząc lub obserwując tworzenie rozwiązań typowych zagadnień spotykanych w swym przyszłym zawodzie.

Mistrz - mentor dla Terminatorów; jego wiedza i doświadczenie, przekazane we właściwy sposób, pomagają Uczniom rozwijać kluczowe umiejętności.

Projekt - zagadnienie do zrealizowania, postawione przed Zespołem Terminatorów; posiada ściśle określone ramy czasowe oraz zakres.

Produkt - rezultat Projektu, posiadający wartość biznesową dla Właściciela Produktu; zostanie wykuty w toku prac Terminatorów nad Projektem w Kuźni.

Właściciel Produktu (ang.: PO) - podmiot zlecający Projekt do realizacji; posiada rozległą wiedzę biznesową o wszystkich obszarach Projektu oraz potrafi zmierzyć zgodność zarówno powstającego, jak i wykutego już Produktu z Projektem.

Agile - ogólna nazwa stosowanej przy produkcji metodyki pracy; odwołuje się do technik "zwinnych".

Sprint - jednostka pracy zespołu Terminatorów; najkrótszy, dobierany doświadczalnie cykl pracy skutkujący mierzalnym efektem.

Historia Użytkownika (w skrócie: Historia) - minimalny lecz kompletny opis pojedynczej funkcjonalności; posiada kryteria akceptacji, które PO sprawdza podczas odbioru prac.

Epik - zbiór Historii opisujący pewien cel biznesowy; mogą to być np. wszystkie Historie potrzebne do wdrożenia Produktu.

Założenia

Kuźnia Talentów jest patronem dla Terminujących w niej Uczniów.

W toku realizacji Projektów Zespół wykuwa Produkty.

Każdy Projekt, wraz z powiązaniem Produktem, otrzymuje wsparcie Kuźni niezbędne do przeprowadzenia prac do końca oraz pomyslnego wdrożenia Produkту.

Kuźnia dostarcza wsparcia merytorycznego (mentoring, doradztwo) oraz finansowego (hosting, infrastruktura, etc.).

Terminatorzy pracują w metodyce Agile, niekoniecznie nazywanej Scrum-em, lecz czerpiącej z jego założeń. Głównym założeniem jest praca w iteracjach zwanych Sprintami.

Sprint trwa jeden tydzień roboczy. W czasie Sprintu Zespół realizuje wybrany zestaw Historii Użytkownika. Warunkiem pomyslnego zakończenia Sprintu jest zakończenie wszystkich przypisanych do niego Historii.

Przed rozpoczęciem każdego Sprintu odbywają się spotkania typu Estymacja i Planowanie.

Historie są realizowane zgodnie z określonymi w nich wymaganiami. Każda poważna zmiana w oszacowanej Historii może być podstawą do anulowania Sprintu.

Estymacja to okazja do określenia kosztu poszczególnych Historii. W czasie szacowania kosztów może się okazać, że zbyt dużą Historię należy podzielić na mniejsze.



Planowanie to przygotowanie do umieszczenia Historii w Sprincie oraz uzgodnienie szczegółów jej implementacji.

Na zakończenie każdego Sprintu odbywają się spotkania typu Demo i Retro. Uczestniczy w nich cały Zespół Terminatorów, ich Mistrzowie oraz Właściciel Produktu.

Demo służy prezentacji poszczególnych Historii Właścicielowi Produktu. Zespół pokazuje Historie w działaniu i objaśnia ich mniej oczywiste aspekty.

Retro to podsumowanie ostatniego Sprintu. Na tym spotkaniu omawia się pozytywne oraz negatywne doświadczenia Zespołu w pracy nad Historiami. Pozytywne mogą zostać włączone do zestawu dobrych praktyk stosowanych w przyszłości. Dla negatywnych określa się możliwe środki zaradcze oraz sposoby ich unikania w kolejnych Sprintach.

Terminatorzy deklarują przed każdym Sprintem swoją dostępność. Wyraża się ją w tych samych jednostkach co oszacowania Historii.



Warunki współpracy

Kuźnia Talentów dołoży wszelkich starań, by wiedzę i doświadczenie Mistrzów przekazać w sposób łatwo przyswajalny dla terminujących Uczniów.

Uczniowie terminują w Kuźni regularnie. W granicach zdrowego rozsądku dozwolona jest praca zdalna i uczestnictwo w spotkaniach przy użyciu narzędzi do live streamingu.

Terminatorzy zobowiązują się sumiennie wykonywać polecone im zadania oraz dążyć do pomyślnego zakończenia i wdrożenia Produktu

Terminatorzy będą pracować w metodyce Agile zgodnie z założeniami wymienionymi powyżej; regularnie uczestniczyć w planowanych spotkaniach (codzienne daily-meeting, estymacje, planowania, etc.)

Terminator powiadamia z odpowiednim wyprzedzeniem (zazwyczaj na początku Sprintu) Kuźnię Talentów i resztę zespołu o swojej planowanej nieobecności w danym Sprincie.

Powtarzające się niezaplanowane nieobecności Terminatora w czasie pracy będą traktowane jako unikanie obowiązków podjętych wobec Patrona i skutkować będą wydaleniem z Kuźni.

Udział w programie Kuźni Talentów nie wiąże się z żadnymi płatnościami. Terminatorzy nie wnoszą chesnego, ani też Kuźnia nie płaci im wynagrodzenia. Obie strony pracują wspólnie na osiągnięcie wyznaczonego celu.

Terminator pracuje na własnym sprzęcie. Posiadanie komputera typu laptop o parametrach pozwalających na komfortową pracę z narzędziami programistycznymi zalecanymi przez Patrona jest niezbędnym wymaganiem z punktu widzenia pracy zdalnej.

Wszystkie niezbędne licencje oprogramowania oraz dostęp do zasobów sieciowych udostępni Patron.

Postanowienie o współpracy

Terminatorzy zgadzają się z warunkami współpracy. Jest to warunek konieczny rozpoczęcia terminowania w Kuźni.

Wszystkie zaangażowane strony zobowiązują się do nieudostępniania informacji nie określonych jako jawne żadnym stronom trzecim.

