



Streszczenia prezentacji uczestników edycji III

dr hab. Tomasz Kania, prof. UJ

Instytut Matematyki

Wydział Matematyki i Informatyki

Metodyka „Scrum” w procesie nauczania opartego o projekty zespołowe

„Scrum” jest jedną z najpopularniejszych spośród tzw. metodyk zwinnych, szeroko wykorzystywaną w złożonych projektach o celach potencjalnie zmieniających się w czasie, takich jak rozwijanie oprogramowania czy zarządzanie zasobami ludzkimi. Wspólnym mianownikiem metodyk zwinnych jest efektywne dostarczanie rozwiązań (na przykład, stosownych funkcjonalności produktu docelowego) w możliwie krótkich acz maksymalnie wartościowych cyklach. Podstawowym celem wprowadzenia metodyki „Scrum” do nauczania (niekoniecznie związanego z przedmiotami programistycznymi) jest znalezienie bardziej adekwatnego sposobu organizacji pracy do możliwie szybko zmieniającego się kontekstu naukowego (w sensie treści), czasowego czy związanego z mocnymi bądź słabszymi stronami członków grupy. Wprowadzenie metodyki „Scrum” naturalnie aktywizuje studentów oraz zwiększa ich odpowiedzialność za sukces projektu. Celem drugorzędnym jest zaznajomienie studentów z samą metodyką „Scrum”, z którą prędzej czy później zetkną się absolwenci planujący karierę w branżach technologicznych.

W niniejszej prezentacji przedstawimy podstawowe założenia metodyki „Scrum”, sposób organizacji zajęć w duchu zwinnego podejścia do projektu grupowego, w którym wymagania prowadzącego mogą zmieniać się płynnie w stosunku do treści prezentowanych na wykładzie. Omówione zostaną także wyzwania dotyczące zarządzania samym projektem przez studentów (w tym rola tzw. „Scrum mastera”). Ponadto, omówimy przykładowe zajęcia dydaktyczne dotyczące programowania w inżynierii finansowej, ilustrując implementację komunikacji wewnątrzzespołowej (diagramy „Kanban”, współdzielenie kodu na platformach typu GitHub, komunikacja pomiędzy zajęciami przy pomocy platform typu Zulip) oraz efekty kształcenia.