



Agile

Agile Hands-on with Scrum Practices - Online [8 Hrs]

Instructor: Pondit Team

E-Mail:

Phone:

Overview

? সফটওয়্যার ডেভেলপমেন্টের বেশ কয়েকটি পদ্ধতি বা মেথডোলজি রয়েছে। যেমন- ওয়াটারফল ডেভেলপমেন্ট, প্রোটোটাইপিং, স্পাইরাল, রেপিড সফটওয়্যার ডেভেলপমেন্ট, অ্যাজাইল সফটওয়্যার ডেভেলপমেন্ট ইত্যাদি। এগুলো বিভিন্ন সফটওয়্যার ইনডাস্ট্রিতে ব্যবহার করা হয়। এগুলোর মধ্যে বর্তমানে অ্যাজাইল অনেক বেশি প্রচলিত এবং বলা যায় যে সব সফটওয়্যার ইনডাস্ট্রি এই মেথডোলজির দিকে ধাবিত হচ্ছে।

? একটা সফটওয়্যার তৈরি করার জন্যে বেশ কতগুলো প্রক্রিয়ার মধ্য দিয়ে যেতে হয়। মনে করুন, আপনি একজন সফটওয়্যার ডেভেলপার। আপনাকে একজন আইডিয়া দিল যে তার একটি ই-কমার্স ওয়েবসাইট লাগবে যা ব্যবহার করে যে কেউ বিভিন্ন পণ্য কিনতে পারবে। এটি একটা আইডিয়া। আপনি এই আইডিয়া নিয়ে বিশ্লেষণ করতে বসে গেলেন। সবকিছু চুলছেড়া বিশ্লেষণ করে আপনি একটা ডিজাইন করলেন। ডিজাইন সম্পূর্ণ করার পর আপনি তা তৈরি করতে বসে গেলেন। সম্পূর্ণ সফটওয়্যার তৈরি করার পর আপনি টেস্ট করলেন ভাল করে। সবকিছু ঠিকঠাক থাকলে আপনার সাইটটি তৈরি হয়ে গেলো।

? ওপরের উপায়টিকে ওয়াটারফল মেথডোলজি(waterfall methodology) বলা হয়। তবে এর একটা সমস্যা হলো, আপনার ডেভেলপমেন্ট করার পর আগেই সবকিছু ঠিকঠাক করে ডিজাইন করতে হবে। একটা স্টেজে থেকে আরেকটি স্টেজে যাওয়ার সময় কোনোরকম ভুল করার উপায় নেই। আপনি যখন রিকোয়ারমেন্ট নিয়ে বিশ্লেষণ বা ডিজাইন করছেন তখন কিছু মূল প্রোডাক্ট বা সাইটটি তৈরি হয়নি। আপনি যখন পুরোপুরি তৈরি করে ফেললেন তখন আপনার ক্লায়েন্টকে দেখালেন। কিন্তু ক্লায়েন্ট হয়তো সাইটটি দেখে বললো, না আমি তো এভাবে চাইনি। এটি এভাবে করতে হবে। ইতিমধ্যে আপনি পুরো সফটওয়্যার তৈরি করে ফেলেছেন, এখন আর পরিবর্তন করার কোন উপায় নেই। করতে গেলে পুরো প্রক্রিয়ার মধ্যে দিয়ে আবার যেতে হবে যা কষ্টসাধ্য।

? এরকম সমস্যা সমাধান করার জন্য অ্যাজাইল মেথডোলজি বলে, না আমরা পুরো সফটওয়্যার সিস্টেমটি একবারে না তৈরি করে একে ছোট ছোট কতগুলো অংশে বিভক্ত করবো। যেমন- যেকোনো সাইটের একটি হোম পেইজ থাকে, ইউজারের রেজিস্ট্রেশন করার জন্য একটি উপায় থাকে। তারপর প্রোডাক্ট লিস্ট করার জন্য একটি ফর্ম থাকে ইত্যাদি। অ্যাজাইলের মতে প্রথমে আমরা একটা ছোট অংশ নিয়ে কাজ শুরু করি, মনে করুন, সেটা হতে পারে ইউজার রেজিস্ট্রেশন সিস্টেম। এটি নিয়ে বিশ্লেষণ, ডিজাইন, ডেভেলপমেন্ট, টেস্ট করে ক্লায়েন্টকে দেখালেন যে এইভাবে সাইটের রেজিস্ট্রেশন সিস্টেম কাজ করবে। ক্লায়েন্ট দেখে ফিডব্যাক দিলো যে তারা কয়েকটি জিনিস পরিবর্তন করতে চায়। অ্যাজাইল সিস্টেম ফিডব্যাক নিয়ে সাথে সাথে সেই পরিবর্তনগুলো করে ফেলবে। তারপর নতুন অংশতে চলে যাবে। এতে সুবিধা হচ্ছে যেকোনো ভুল হলে খুব অল্প সময়ের ব্যবধানে ঠিক করে ফেলা যাচ্ছে। এতে করে রিস্ক কমে যাচ্ছে (পুরো সিস্টেম তৈরি করার পর পুনরায় করতে হচ্ছে না) এবং ক্লায়েন্টকে অল্প সময়েই কিছু ডেলিভার করা যাচ্ছে এবং তারা ব্যবহার করতে পারছে।

? তাই এই বিষয়টি সকল ডেভেলপার এবং প্রজেক্ট ম্যানেজ এর দায়িত্বে যারা থাকেন তাদের জন্য খুবই গুরুত্বপূর্ণ।

Prerequisites

Any IT Professional

Course Information

- Duration : 8 Hours
- Day : Friday & Saturday
- Time : 2.30pm - 6.30pm
- Reg. Start : May 20, 2020
- Reg. End : Jun 11, 2020
- Class Start : Jun 12, 2020

Audience

সফটওয়্যার প্রফেশনাল যারা Agile প্র্যাকটিস করতে চায়, শিক্ষার্থী, যারা scrum master এবং product owner certification এর জন্য পরীক্ষা দিতে চায়।

Evaluation

Curriculum

1. Agile Methodology with it's manifestos, principles & values
2. Agile Frameworks
3. Scrum - Introduction, Principles, Values
4. Scrum Deep Dive with Sprint, Scrum Roles, Artifacts, and Events
5. Story Writing - New way to represent requirments
6. Agile Estimation Techniques
7. Product Backlog, Sprint Backlog, Backlog Refinement
8. Burndown - New way to monitoring
9. Way of effective Retrospective
10. Hands on of Scrum Practices.