

Regulamin Kuźni Talentów Oakfusion

Misja naszego kursu programowania

- Kurs programowania - Kuźnia Talentów Oakfusion powstał by dostarczać młodym programistom wiedzę, doświadczenie oraz miejsce i środki do ich rozwoju, w tak wielu aspektach dotyczących przyszłej pracy zawodowej, jak to tylko możliwe.
- Misję swoją Kuźnia Talentów 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 pojęć

- **Terminator, Uczeń** - uczestnik programu szkoleniowego Kuźni; zdobywa wiedzę zawodową tworząc, współtworząc lub obserwując tworzenie rozwiązań typowych zagadnień spotykanych w swoim 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 Kuźni Talentów Oakfusion

- Kuźnia Talentów jest patronem dla Terminujących w niej Uczniów.
- W toku realizacji Projektów Zespół wykuwa Produkty.
- Każdy Projekt, wraz z powiązaniem z Produktem, otrzymuje wsparcie Kuźni niezbędne do przeprowadzenia prac do końca oraz pomyślnego 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 dwa tygodnie robocze. W czasie Sprintu Zespół realizuje wybrany zestaw Historii Użytkownika. Warunkiem pomyślnego zakończenia Sprintu jest zakończenie wszystkich przypisanych do niego Historii.
- Historie są realizowane zgodnie z określonymi w nich wymaganiami. Każda poważna zmiana w oszacowanej Historii może być podstawą do anulowania Sprintu.
- Przed rozpoczęciem każdego Sprintu odbywają się spotkania typu Estymacja i Planowanie.
- 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 Produkту.
- Demo służy prezentacji poszczególnych Historii Właścicielowi Produkту. 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 w ramach kursu programowania Kuźnia Talentów

- 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 dostępy 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.