

Development a testing v Agilnom a Scrum tíme prakticky

Kód kurzu: SCRUM_DEV

Chcete sa dozvedieť viac o agilných metódach a Scrum procese, XP a inžinierskych praktikách z pohľadu člena tímu? Kurz je zameraný na praktiky implementované v Agilných a Scrum tímoch z pohľadu vývoja a testovania produktu, a to v príkladoch a prakticky. Behom času venovanému agilnému testovaniu sa zoznámime so základnými princípmi a odporúčanými praktikami pre testovanie v agilnom prostredí a zamyslíme sa nad myšlienkou, že agilné testovanie v sebe zahŕňa okrem iného aj posun vo vlastnom myslení a kultúre v tíme/firme. Budeme spoločne diskutovať, programovať a učiť sa špecifické postupy z XP (Extreme Programming), refaktorovanie, unit testovanie, TDD, BDD a ďalšie súvisiace praktiky. Nie je dôležité, aký SW vyvíjate, či aké technológie používate, ale vaša pripravenosť vnímať nové myšlienky, podnety a postupy. Na školenie si prineste svoj notebook s vaším obľúbeným editorom či vývojárskym IDE. Školenia vedú skúsení tréneri, ktorí sú certifikovaní svetovo najuznávanejšími certifikačnými autoritami so zameraním na Agilný prístup a Scrum proces. Sú školiteľmi americkej organizácie ICAgile a majú certifikácie od Scrum Alliance: CSM - Certified Scrum Master, CSPO - Certified Scrum Product Owner, a CSP - Certified Scrum Professional.

Čo vás naučíme

- Naučíte sa, že dnešný softvérový vývoj nie je len o samotnom programovaní alebo testovaní, ale o efektívite využitia konceptov a nástrojov moderného agilného vývoja. Osvojíte si rôzne techniky návrhu produktu, vývoja a testovania, napr. návrh architektúry systému, kedy a ako automatizovať testy, ako dlhodobo udržiavať a refaktorovať aplikácie.
- Opísané praktiky sa prakticky naučíte na programovacích príkladoch (Coding Katas) na vašich počítačoch vo vašom obľúbenom programovacom jazyku. Získate hlbšie znalosti potrebných praktík a prečo tieto postupy používať pri vašej práci a získate nové nástroje pre vytváranie spoľahlivého, robustného a overeného zdrojového kódu.

Pre koho je kurz určený

- Vývojári
- Programátori
- Analytici
- Testeri
- IT architekti
- IT manažéri
- Riaditelia SW vývoja

Metódy výučby

Odborný výklad s praktickými ukážkami a praktickými programovacími cvičeniami (Coding Katas).

Študijné materiály

Tlačené prezentácie preberanej látky

Osnova

Základné princípy:

- Agile a Scrum z pohľadu člena vývojového tímu
- Lean praktiky pre vývojárov - čo znamená úspešné dodanie
- Vývojový Scrum tím - role a zodpovednosti
- Agilná Architektúra a Design - prístup k návrhu agilnej architektúry
- Kvalita & Agile, výzvy v testovaní v agilnom prostredí
- XP - Inžinierske praktiky
- DevOps

Programovacie príklady (Code Katas) - príklady sú zamerané na porozumenie základným princípom a praktikám:

- Unit testing - základný prístup a cvičenia
- Čistý kód - aké princípy nám pomáhajú písať lepší kód
- Test Driven Development (TDD)
- Refaktorovanie - nemusíte písať perfektný kód od nuly

GOPAS Praha

Na Strži 2097/63
140 00 Praha 4 - Krč
Tel.: +420 226 201 390
info@gopas.cz

GOPAS Brno

Nové sady 996/25
602 00 Brno
Tel.: +420 530 513 590
info@gopas.cz

GOPAS Bratislava

Dr. Vladimíra Clementisa 10
Bratislava, 821 02
Tel.: +421 902 903 132
info@gopas.sk



Copyright © 2026 GOPAS, a.s.,
All rights reserved

Development a testing v Agilnom a Scrum tíme prakticky

- Kata retrospektíva a zdieľanie poznatkov

Programovacie príklady (Code Katas) - so zameraním sa na:

- Test Doubles - Mocks, Fakes a Stubs
- Double Loop TDD - akceptácia test driven developmentu
- Kata retrospektíva a zdieľanie poznatkov

Ďalšie užitočné nástroje a ich reálne použitie:

- Behavior Driven Development (BDD)
- Funkcionálne testovanie - kedy a ako použiť automatické funkcionálne testovanie
- UI testovanie

GOPAS Praha

Na Strži 2097/63
140 00 Praha 4 - Krč
Tel.: +420 226 201 390
info@gopas.cz

GOPAS Brno

Nové sady 996/25
602 00 Brno
Tel.: +420 530 513 590
info@gopas.cz

GOPAS Bratislava

Dr. Vladimíra Clementisa 10
Bratislava, 821 02
Tel.: +421 902 903 132
info@gopas.sk



Copyright © 2026 GOPAS, a.s.,
All rights reserved