



ไอทีจีเนียส เอ็นจิเนียริ่ง

IT GENIUS ENGINEERING CO., LTD.

COURSE ID

OTC-20

COURSE OUTLINE · รายละเอียดหลักสูตรอบรม

PROJECT / AGILE

Agile และ Scrum สำหรับทีมพัฒนาและทีมงานองค์กร

● 12 ชั่วโมง

● 2 วัน

● ไม่มีต้องมีพื้นฐาน Agile

● ระดับ Beginner - Inter



ระยะเวลา: 2 วัน

12 ชั่วโมง (2 วัน วันละ 6 ชม.) · 09:00-16:00 น.



รูปแบบ: Classroom / Hybrid

Onsite หรือ Online ผ่าน Microsoft Teams · Public / In-house



รายละเอียดหลักสูตร

www.itgenius.co.th

หลายองค์กรบอกว่าทำ Agile แล้ว แต่ในทางปฏิบัติกลับกลายเป็นการประชุมที่มากขึ้น งานที่ยังส่งช้าเหมือนเดิม และทีมที่ไม่รู้ว่าตกลงจะทำอะไรก่อน ปัญหาไม่ได้อยู่ที่เครื่องมือ แต่อยู่ที่การเข้าใจว่า Agile และ Scrum แก้ปัญหาอะไรและกิจกรรมแต่ละอย่างมีไว้เพื่ออะไร

หลักสูตรนี้ปูพื้นฐาน Agile ให้เข้าใจจริง แล้วลงลึกกรอบการทำงาน Scrum ที่ละส่วน ตั้งแต่บทบาทของ Product Owner, Scrum Master และ Developer, การจัดการ Product Backlog และการเขียน User Story ที่ใช้งานได้, การวางแผน Sprint และการประมาณงานด้วย Story Point, กิจกรรมประจำวันและประจำ Sprint, การวัดผลด้วย Velocity และ Burndown ไปจนถึงการแก้ปัญหาที่ทีมมักเจอเมื่อเริ่มใช้จริง ผู้เรียนจะได้ทำ Workshop จำลอง Sprint ตั้งแต่ต้นจนจบในคลาส (อบรม 2 วัน วันละ 6 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง ระดับ Beginner ถึง Intermediate)

เครื่องมือ

Ji Jira

Sc Scrum

Kb Kanban

Sp Sprint

Rt Retro

ราคาค่าอบรม · PUBLIC / IN-HOUSE

6,500 บาท / ท่าน

ราคายังไม่รวมภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT 7%) · รวมเอกสารประกอบการอบรม ชุด Template และ Workshop Kit อาหารกลางวันและอาหารว่าง และ Certificate · ทำ Workshop จำลอง Sprint จริงในคลาส · รับจัด In-house ขอใบเสนอราคาได้



เพิ่มเพื่อน
LINE

☎ 02-570-8449

☎ 088-807-9770

💬 @itgenius

🌐 www.itgenius.co.th

01 วัตถุประสงค์ Objectives

- เข้าใจแนวคิด Agile และคำนิยามตาม Agile Manifesto และปัญหาที่ Agile ต้องการแก้
- อธิบายกรอบการทำงาน Scrum ครบทุกองค์ประกอบและเชื่อมโยงเข้าด้วยกันได้
- เข้าใจบทบาทและความรับผิดชอบของ Product Owner, Scrum Master และ Developer
- จัดการ Product Backlog และเขียน User Story พร้อมเกณฑ์การยอมรับที่ชัดเจน
- จัดลำดับความสำคัญของงานด้วยเทคนิคที่อธิบายเหตุผลให้ผู้บริหารเข้าใจได้
- วางแผน Sprint และประมาณงานด้วย Story Point และ Planning Poker
- ดำเนินกิจกรรม Daily Scrum, Sprint Review และ Retrospective ให้ได้ผลจริง
- วัดผลทีมด้วย Velocity และ Burndown Chart และอ่านผลอย่างถูกต้อง
- รับมือกับปัญหาที่พบบ่อยเมื่อเริ่มใช้ Scrum และวางแผนนำไปใช้ในองค์กร

02 กลุ่มเป้าหมาย Target Audience

- ทีมพัฒนาซอฟต์แวร์ที่กำลังจะเริ่มหรือเพิ่งเริ่มใช้ Scrum
- Project Manager และ Team Lead ที่ต้องการปรับวิธีการบริหารงานให้ยืดหยุ่นขึ้น
- ผู้ที่กำลังจะรับบทบาท Product Owner หรือ Scrum Master
- ทีมงานฝ่ายธุรกิจที่ต้องทำงานร่วมกับทีมพัฒนาแบบ Agile
- ผู้บริหารที่ต้องการเข้าใจว่า Agile จะเปลี่ยนวิธีการทำงานขององค์กรอย่างไร

03 จุดเด่นของหลักสูตร Highlights

- **เข้าใจก่อนลงมือ** รู้ว่าแต่ละกิจกรรมมีไว้แก้ปัญหอะไร
- **Workshop จำลอง Sprint** ทำครบตั้งแต่วางแผนจนถึง Retrospective
- **ใช้ได้ทั้งงาน IT และงานทั่วไป** ปรับใช้กับทีมนอกสายพัฒนาได้
- **ได้ Template พร้อมใช้** User Story, DoD และ Retrospective
- **เจาะปัญหาจริงของทีม** แก่กรณีของทีมมาคิดเมื่อเริ่มใช้



04 ความรู้พื้นฐาน Prerequisites

- ไม่ต้องมีพื้นฐาน Agile หรือ Scrum มาก่อน
- เคยทำงานเป็นทีมหรือร่วมโครงการมาบ้างจะเห็นภาพได้ชัดเจนขึ้น
- ไม่จำเป็นต้องเขียนโปรแกรมเป็น เนื้อหาปรับใช้ได้กับทีมทุกสายงาน
- เตรียมโจทย์งานจริงของทีมมาหนึ่งเรื่องเพื่อใช้ใน Workshop จะได้ประโยชน์สูงสุด

05 สิ่งที่ต้องเตรียมและเครื่องมือ Setup & Tools

รายการ	รายละเอียด
อุปกรณ์	Notebook เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ (ใช้ทำ Workshop และจัดการ Backlog)
เครื่องมือหลัก	กระดานงานออนไลน์สำหรับจัดการ Sprint Backlog และ Task
เครื่องมือเสริม	Template User Story, Definition of Done และ Retrospective ที่สถาบันเตรียมให้
อุปกรณ์ Workshop	การ์ด Planning Poker และกระดาน Sticky Note สำหรับกิจกรรมในคลาส
เอกสาร	Agile Manifesto และ Scrum Guide ฉบับล่าสุดเป็นเอกสารอ้างอิงหลัก

หมายเหตุ: หลักสูตรอ้างอิง Scrum Guide ฉบับล่าสุดเป็นหลัก และไม่ผูกกับเครื่องมือใดเครื่องมือหนึ่ง ผู้เรียนสามารถนำโจทย์งานจริงของทีมมาใช้ใน Workshop ได้ วิทยากรจะช่วยปรับให้เหมาะกับบริบทขององค์กร กิจกรรมส่วนใหญ่ทำเป็นกลุ่มเพื่อให้ได้ประสบการณ์การทำงานร่วมกันแบบ Scrum จริง

06 ภาพรวมการเรียนรู้ 2 วัน Big Picture

วัน	หัวข้อหลัก
Day 1 Section 1-5	แนวคิด Agile, กรอบการทำงาน Scrum, บทบาทในทีม, Product Backlog และการวางแผน Sprint
Day 2 Section 6-11	การประมาณงาน, Daily Scrum, Review และ Retrospective, การวัดผล, การนำไปใช้จริงและ Workshop

DAY
1

พื้นฐาน Agile และกรอบการทำงาน Scrum

เนื้อหาการอบรม · Section 1-5

รวม
6 ชั่วโมง

1 แนวคิด Agile และที่มา

- ปัญหาของการทำงานแบบวางแผนยาวล่วงหน้าและส่งงานทีเดียวตอนจบ
- ค่านิยมและหลักการตาม Agile Manifesto และความหมายในทางปฏิบัติ
- ความเข้าใจผิดที่พบบ่อย: Agile ไม่ใช่การไม่วางแผนและไม่ใช้การทำงานเร็วขึ้นเฉย ๆ
- ภาพรวมของกรอบการทำงานแบบ Agile ที่ใช้กันจริงและตำแหน่งของ Scrum

2 โครงสร้างของ Scrum

- องค์ประกอบทั้งหมดของ Scrum: บทบาท กิจกรรม และสิ่งที่ทีมสร้างขึ้น
- แนวคิดการทำงานเป็นรอบสั้น (Sprint) และเหตุผลที่ต้องส่งของได้จริงทุกรอบ
- แนวคิดความโปร่งใส การตรวจสอบ และการปรับตัว ที่เป็นหัวใจของ Scrum
- การเชื่อมโยงแต่ละกิจกรรมเข้าด้วยกันเป็นวงจรการทำงานหนึ่ง Sprint

3 บทบาทและความรับผิดชอบในทีม

- Product Owner: การตัดสินใจเรื่องคุณค่าและลำดับความสำคัญของงาน
- Scrum Master: การช่วยทีมให้ทำงานได้สิ้นโหลและขจัดอุปสรรค
- Developer: ความรับผิดชอบร่วมกันต่อผลงานที่ส่งมอบในแต่ละ Sprint
- การแบ่งบทบาทในองค์กรจริงและกับดักที่ทำให้บทบาทซ้อนทับกัน

4 Product Backlog และ User Story

- การสร้างและดูแล Product Backlog ให้พร้อมใช้งานเสมอ
- การเขียน User Story ที่สื่อคุณค่าและเกณฑ์การยอมรับ (Acceptance Criteria) ที่ชัดเจน
- การแตกงานใหญ่ให้เล็กลงที่จะทำได้ภายในหนึ่ง Sprint
- Workshop: เขียน User Story จากโจทย์งานจริงของทีมและตรวจสอบร่วมกัน

5 การจัดลำดับความสำคัญและการวางแผน Sprint

- เทคนิคจัดลำดับความสำคัญที่อธิบายเหตุผลให้ผู้บริหารและผู้ใช้เข้าใจได้
- การกำหนดเป้าหมายของ Sprint (Sprint Goal) ให้ทีมมองไปทางเดียวกัน
- การวางแผน Sprint: การเลือกงานเข้ามาทำและการกำหนด Definition of Done
- Workshop: จัดลำดับ Backlog และวางแผน Sprint แรกของทีม



DAY
2

การประมาณงาน กิจกรรม และการนำไปใช้จริง

เนื้อหาการอบรม · Section 6-11

รวม

6 ชั่วโมง

6 การประมาณงานด้วย Story Point

- ความต่างระหว่างการประมาณเป็นชั่วโมงกับการประมาณเป็น Story Point
- การใช้ Planning Poker ให้ทีมเห็นตรงกันเรื่องขนาดงาน
- การจัดการงานที่ประมาณไม่ได้และการใช้ Spike เพื่อลดความไม่แน่นอน
- Workshop: ประมาณงานจาก Backlog ที่เขียนไว้ด้วย Planning Poker

7 Daily Scrum และการทำงานระหว่าง Sprint

- วิธีจัด Daily Scrum ให้สั้น มีประโยชน์ และไม่กลายเป็นการรายงานตัว
- การใช้กระดานงานให้ทีมเห็นสถานะจริงและมองเห็นงานที่ติดขัด
- การจัดการงานแทรกและการเปลี่ยนแปลงระหว่าง Sprint
- การขจัดอุปสรรคและการยกประเด็นปัญหาให้ถูกจังหวะ

8 Sprint Review และ Retrospective

- การจัด Sprint Review ให้ได้ Feedback ที่นำไปใช้ได้จริงจากผู้เกี่ยวข้อง
- การจัด Retrospective ให้ทีมพูดตรงและได้สิ่งที่จะปรับปรุงจริงในรอบถัดไป
- รูปแบบ Retrospective ที่ใช้ได้ผลและวิธีเปลี่ยนรูปแบบไม่ให้ทีมเบื่อ
- Workshop: จำลอง Retrospective และสรุปสิ่งที่จะปรับเป็นข้อ ๆ

9 การวัดผลและการมองเห็นความคืบหน้า

- Velocity: ความหมายที่ถูกต้องและการใช้เพื่อวางแผน ไม่ใช่เพื่อวัดผลคน
- การอ่าน Burndown และ Burnup Chart เพื่อดูแนวโน้มของ Sprint
- ตัวชี้วัดอื่นที่ควรดู เช่น รอบเวลาส่งงานและงานค้างสะสม
- กับดักการวัดผลที่ทำให้ทีมเริ่มปั่นตัวเลขแทนที่จะสร้างคุณค่า

10 ปัญหาที่พบบ่อยเมื่อเริ่มใช้จริง

- เมื่อทีมทำงานไม่เสร็จตามแผนทุก Sprint ควรแก้ที่อะไรก่อน
- เมื่อผู้บริหารยังต้องการแผนระยะยาวและกำหนดส่งที่แน่นอน
- เมื่อสมาชิกทีมทำงานหลายโครงการพร้อมกันและไม่มีเวลาให้ Sprint
- การปรับ Scrum ให้เข้ากับองค์กรโดยไม่ทำให้เสียหลักการสำคัญ

11 Capstone และแผนนำไปใช้จริง

- โจทย์: วางแผนและจำลอง Sprint หนึ่งรอบตั้งแต่วางแผนจนถึง Retrospective
- การนำเสนอ Sprint Goal, Backlog และ Definition of Done ของทีม
- แนวทางการเริ่มใช้ Scrum ในองค์กรใน 30 วันแรกและสิ่งที่ควรเลี่ยง
- Workshop: นำเสนอแผนนำไปใช้จริงและรับข้อเสนอแนะจากวิทยากร



07 เรียนจบแล้วได้อะไร Outcomes

- เข้าใจ Agile และ Scrum จริง รู้ว่าแต่ละกิจกรรมมีไว้ทำไม
- เขียน User Story ได้ พร้อมเกณฑ์การยอมรับที่ชัดเจน
- วางแผน Sprint ได้ ตั้งเป้าหมายและเลือกงานเข้ารอบเป็น
- ประมาณงานเป็นทีม ใช้ Story Point และ Planning Poker ได้
- ดำเนินกิจกรรมได้ Daily, Review และ Retrospective ที่ได้ผล
- มีแผนนำไปใช้จริง พร้อมเริ่มกับทีมของตัวเองทันที

08 สิ่งที่คุณเรียนจะได้รับ Deliverables

- เอกสารประกอบการอบรมฉบับสมบูรณ์ พร้อมสรุปแนวคิด Agile และ Scrum ที่ใช้อ้างอิงได้
- ชุด Template พร้อมใช้: User Story, Definition of Done, Sprint Planning และ Retrospective
- ผลงาน Workshop ของทีม: Backlog ที่จัดลำดับแล้วและแผน Sprint แรก
- ประกาศนียบัตรจบหลักสูตร (Certificate of Completion) และช่องทางสอบถามวิทยากรหลังจบหลักสูตร

09 ข้อมูลผู้สอน Instructor

อ.สามิตร โทยม ผู้สอนและที่ปรึกษาด้านกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่มีประสบการณ์กว่า 15 ปี ผ่านการทำงานทั้งในบทบาททีมพัฒนา Scrum Master และผู้บริหารโครงการ จุดเด่นคือการอธิบายหลักการให้เห็นภาพด้วยกรณีจริง ชี้ให้เห็นว่าทีมมักพลาดตรงไหน และพาผู้เรียนลงมือทำ Sprint จริงในคลาสจนกล้านำกลับไปใช้กับทีมตนเอง

ราคาค่าอบรม 6,500 บาท/ท่าน · สนใจ IN-HOUSE ขอใบเสนอราคา

6,500 บาท / ท่าน (ยังไม่รวม VAT 7%)

☎ 02-570-8449

📞 @itgenius

☎ 088-807-9770

✉ contact@itgenius.co.th



เพิ่มเพื่อน
LINE