



Valkir Academy Sp.
z o.o.



Management 3.0 Foundation™ - Praktyki zwinnego przywództwa - szkolenie

Numer usługi 2023/12/03/11862/2029420

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 16 h

📅 02.10.2024 do 04.10.2024

3 677,70 PLN brutto

2 990,00 PLN netto

229,86 PLN brutto/h

186,88 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Zarządzanie zasobami ludzkimi
Sposób dofinansowania	wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	<p>Szkolenie przeznaczone jest dla:</p> <ul style="list-style-type: none">• agentów zmiany, agile coachów, scrum masterów,• liderów / menedżerów działów i zespołów,• kadry zarządzającej organizacją,• przedstawicieli działów spoza IT jak np. sprzedaż, marketing. <p>Chcących rozwijać organizację w duchu Agile, Lean i Management 3.0.</p>
Minimalna liczba uczestników	8
Maksymalna liczba uczestników	12
Data zakończenia rekrutacji	24-09-2024
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	16
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje do nowoczesnego zarządzania organizacją jako siecią społeczną poprzez analizę motywacji pracowników, zwiększanie ich zaangażowania i umiejętne delegowanie obszarów odpowiedzialności.

Uczy, w jaki sposób ustalać cele strategiczne, angażując do tego współpracowników, rozwijać ich kompetencje, w konsekwencji wprowadzając w organizacji kulturę ciągłego doskonalenia.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje podejście do zarządzania w modelu 1.0, 2.0 oraz 3.0.	Omawia zarządzanie w modelu 1.0, 2.0 i 3.0.	Test teoretyczny
	Wskazuje różnice pomiędzy modelami zarządzania.	Test teoretyczny
Definiuje i mierzy realizację celów strategicznie.	Poprawnie definiuje metodę OKRs.	Test teoretyczny
	Rozróżnia cele, rezultaty, inicjatywy.	Test teoretyczny
Analizuje, co motywuje członków zespołu do działania.	Rozróżnia motywację wewnętrzną od zewnętrznej.	Test teoretyczny
	Charakteryzuje wewnętrzne motywatory wg metody Moving Motivators.	Test teoretyczny
Deleguje decyzyjność i wpływ zespołom bez poczucia utraty kontroli.	Definiuje poziomy delegowania.	Test teoretyczny
	Opisuje metodę Delegation Poker.	Test teoretyczny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

1. Wprowadzenie do Management 3.0: zwinne przywództwo i myślenie złożone (moduły Agile Leadership oraz Complexity Thinking)

- Zwięzłe przedstawienie pryncypiów i koncepcji Management 3.0.
- Krótkie przedstawienie teorii złożoności i myślenia złożonego, będących podstawą przywództwa i zarządzania w 21 wieku oraz szybkie przedyskutowanie praktycznego wykorzystania myślenia złożonego.
- Gra symulacyjna pozwalająca zrozumieć i doświadczyć aspekty samoorganizacji w złożonym środowisku.

2. Rola lidera i menedżera w zwinnej firmie (moduły Align Constraints oraz Servant Leadership)

- Przedstawienie i przedyskutowanie ról oraz odpowiedzialności liderów nowoczesnych organizacji.
- Zaprezentowanie koncepcji Servant Leadership, jako skutecznego sposobu budowania zaufania i adresowania potrzeb współpracowników.
- Burza mózgów oraz historie innych organizacji jak wykorzystać podejście Servant Leadership do ochrony zmian procesowych i kulturowych w organizacji.

3. Wewnętrzna motywacja (moduł Energize People)

- Pokazanie znaczenia motywacji wewnętrznej dla utrzymania współpracowników aktywnymi, kreatywnymi i zmotywowanymi.
- Przedstawienie i przedyskutowanie dziesięciu wewnętrznych motywatorów oraz metod pozwalających zrozumieć, co jest ważne dla ludzi w zespole.
- Grę Moving Motivators dotyczącą identyfikacji własnych czynników motywacyjnych oraz analizę sytuacji wpływających na podnoszenie lub obniżanie się motywacji.

4. Upelnomocnienie (moduł Empower People)

- Krótkie przedyskutowanie koncepcji upelnomocnienia, samoorganizacji i delegowania. Przedyskutowanie zaufania i jego typów, jako podstawy podejścia do upelnomocnienia.
- Technika Delegation Board: proces wizualizacji delegowania uprawnień na różnych płaszczyznach obszarów decyzyjnych.
- Gra Delegation Poker: praktyczne zastosowanie techniki Delegation Board do kilku przykładowych sytuacji biznesowych.

5. System definiowania celów strategicznych angażujący ludzi (moduł Metrics Ecosystem)

- Ekosystem metryk: przedstawienie i przedyskutowanie 12 zasad tworzenia metryk.
- OKRs (Objectives and Key Results): przedstawienie koncepcji oraz przykładów OKRs.
- Ćwiczenie: projektowanie i doskonalenie OKRs na poziomie działu/departamentu wraz z poziomem zespołu wspierający cele wyższego rzędu.

6. Rozwój kompetencji i transparentne wynagrodzenia (moduły Competence Development, Merit Money oraz Salary Formuły)

- Metody rozwoju indywidualnych osób jak i kolektywnie całego zespołu.
- Macierz kompetencji zespołu, jako narzędzie analizy poziomu kompetencji wykrywania silosów organizacyjnych.
- Burza mózgów oraz historie innych organizacji jak budować kulturę ciągłego doskonalenia kompetencji.

7. Struktury organizacyjne w zwinnej organizacji (moduł Grow Structures)

- Różnice w strukturach silosowych oraz macierzowych, korzyści, zalety oraz aspekt efektywności przy płaskich i hierarchicznych organizacjach.
- Najważniejsze 3 aspekty budowania jednostek organizacyjnych przynoszących wartość oraz budowanie kultury informacji zwrotnej.
- Gra Meddlers: dla mapowania i transformowania struktur zespołów w organizacji.

8. Wprowadzanie zasad i praktyk Management 3.0 w organizacji (moduł Change Management)

- Przegląd nowoczesnych praktyk zarządzania zmianą, klasycznych wyzwań i ograniczeń.
- Doświadczenia praktyczne z innych organizacji na bazie modelu Lean Change Management oraz Lean Change Canvas.
- Ćwiczenie: zaprojektowanie uproszczonej Lean Change Canvas, bądź linii czasu dla zaimplementowania podejścia Management 3.0 we własnej organizacji.

9. Podsumowanie szkolenia

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 8

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 8 Zapoznanie z uczestnikami i pre-test - rozmowa i test	Daniel Skowroński	02-10-2024	09:00	09:30	00:30
2 z 8 Wprowadzenie do Management 3.0: zwinne przywództwo i myślenie złożone - rozmowa, współdzielenie ekranu, burza mózgów	Daniel Skowroński	02-10-2024	09:30	12:00	02:30
3 z 8 Rola lidera i menedżera w zwinnej firmie oraz Wewnętrzna motywacja - rozmowa, ćwiczenie, współdzielenie ekranu, burza mózgów	Daniel Skowroński	02-10-2024	13:00	15:30	02:30
4 z 8 Upełnomocnienie - rozmowa, ćwiczenie, współdzielenie ekranu	Daniel Skowroński	03-10-2024	09:00	11:30	02:30
5 z 8 System definiowania celów strategicznych angażujący ludzi oraz - ćwiczenie, rozmowa, współdzielenie ekranu	Daniel Skowroński	03-10-2024	12:30	15:00	02:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
6 z 8 Rozwój kompetencji i transparentne wynagrodzenia oraz Struktury organizacyjne w zwinnej organizacji - rozmowa, ćwiczenie, współdzielenie ekranu	Daniel Skowroński	04-10-2024	09:00	11:30	02:30
7 z 8 Wprowadzenie zasad i praktyk Management 3.0 w organizacji i Podsumowanie szkolenia - rozmowa, ćwiczenie, współdzielenie ekranu	Daniel Skowroński	04-10-2024	12:30	15:00	02:30
8 z 8 Post-test i pożegnanie z uczestnikami - rozmowa i test	Daniel Skowroński	04-10-2024	15:00	15:30	00:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 677,70 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 990,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	229,86 PLN
Koszt osobogodziny netto	186,88 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Daniel Skowroński

Daniel Skowroński:

Doświadczony Agile-Lean Coach, Change Agent, Servant Leader, z technicznymi korzeniami w IT i praktycznym zwinnym podejściem.

Management 3.0 ★★★★★

Lean change management ★★★★★

Scrum, Kanban, Scrumban ★★★★★

Nexus, LeSS, SAFe ★★★☆☆

BMG, Lean Startup ★★★★★☆

Holacracy ★★★☆☆

DevOps ★★★☆☆

Servant Leadership ★★★★★☆

Agile-Lean coaching ★★★★★☆

Presentation skills ★★★★★☆

Od 2013 r. zrealizował ponad 1000 godzin szkoleniowych z tematów związanych z zarządzaniem organizacją i zmianą, rozwojem produktów i usług w podejściu zwinnym (Agile i Lean) oraz tworzeniem produktów i usług z wykorzystaniem modeli biznesowych i podejścia Lean Startup.

Wybrani klienci:

ING Tech, Thyssenkrupp Group Services, Rentals United, Ista Shared Services, Tidio, Stepstone, Zooplus, home.pl, LPP, Pirxon, ABB, Roche.

Zakres odpowiedzialności:

Mentoring i coaching, prowadzenie warsztatów, prowadzenie zespołów ds. zmian, usuwanie przeszkód organizacyjnych, dzielenie się najlepszymi praktykami i wiedzą z innymi.

Wykształcenie:

2013 - Professional Trainer School - Danish Technological Institute Poland

2013 - MCT - Microsoft

2013 - PSM - Scrum.org

2013 - PSPO - Scrum.org

2013 - Microsoft Certified Solution Developer - Microsoft

2012 - Management 3.0 Trainer - Happy Melly

2012 - Technology Entrepreneurship - Stanford University

2009 - MCTS - Microsoft

2007-2009 - Computer Software, MSC in the domain of Data Ware, UMCS Lublin

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- Akredytowane materiały szkoleniowe Management 3.0 w wersji elektronicznej
- Rekwizyty do ćwiczeń - fizyczne karty Moving Motivators i Delegation Poker.
- Kompletny przewodnik w j. polskim - "OKRs - wytyczne do projektowania i wdrażania", autorstwa Daniela Skowrońskiego w wersji elektronicznej.
- Narzędzie na bazie arkusza kalkulacyjnego do ewaluacji OKRs.
- Książkę "Jak zmienić świat?" autorstwa Jurgena Appelo w wersji elektronicznej.
- Certyfikat ukończenia szkolenia w wersji elektronicznej, wystawiany przez jednostkę akredytującą (po wypełnieniu ankiety ewaluacyjnej).

Warunki uczestnictwa

Minimalna znajomość podstawowych zagadnień z zakresu rozwoju produktów, usług i zarządzania projektami. Udział w rozwoju i zaangażowaniu zespołów do działania, a w szczególności w inicjatywach, w których współpracuje co najmniej kilkusobowy zespół, bądź wiele zespołów jednocześnie.

W przypadku szkoleń online wymagana jest **sprawna obsługa komputera** i spełnienie **wymagań technicznych** opisanych w sekcji Warunki techniczne.

Informacje dodatkowe

Zachęcamy do zapoznania się z krótkim filmem

- Daniel Skowroński o wpływie Management 3.0 na tworzenie efektywnych i przyjaznych miejsc pracy.

Warunki techniczne

W przypadku realizacji w formule online:

- Na początku szkolenia uzgodnione zostaną założenia "kontraktu" szkoleniowego, czyli **zasad efektywnego uczestnictwa** oraz **wprowadzenie** obsługi i korzystania z wykorzystywanych **narzędzi**.
- Całość komunikacji **głosowej** oraz **wideo** odbywać się będzie poprzez aplikację **Zoom**.
Celem przygotowania się do sesji zdalnej warto zapoznać się z omówieniem funkcji Zoom: <https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/206618765-Zoom-Video-Tutorials> .
- Uczestnicy będą pracować **zarówno wspólnie, jak i w podgrupach** poprzez dodatkowe pokoje/kanały na platformie online.
- **Gry i ćwiczenia** realizowane będą poprzez **wcześniej przygotowane szablony** na platformach **Google Drawings**, **Mural** i **Miro**.
- W częściach wprowadzających i podstawach teoretycznych wykorzystywane będzie narzędzie **Google Slides** i **PowerPoint** poprzez **udostępnianie ekranu prowadzącego** szkolenie.

Minimalne wymagania techniczne:

- Komputer lub zestaw ze stacją dokującą, który umożliwia sprawną pracę **naekranie z przekątną min 15' cali** (rekomendujemy rozdzielczość Full HD 1920x1080 i wyższe).
- Zaktualizowana **najnowsza wersja przeglądarki** Google Chrome, FireFox lub Opera.
- Gotowość na czynny udział z **włączoną kamerą internetową**.
- **Zewnętrzne słuchawki z mikrofonem**, bardzo zależy nam aby uniknąć pogłosu i sprzężenia.
- **Realne** (nie tylko deklaratywne) **10 Mb/s** (Megabitów / sekundę) **przepustowości** połączenia internetowego, najlepiej **zweryfikowane** przez usługę <https://www.speedtest.pl/>.
- Dla narzędzi do komunikacji Zoom nie jest potrzebne posiadanie konta, **wymagane jest jednak przetestowanie audio/wideo** poprzez link <https://zoom.us/test> .
- W przypadku platform do współpracy zdalnej:
 - **Google Drawings** - Posiadanie **Konta Google** w celu identyfikacji osoby korzystającej z narzędzi i platformy do współpracy zdalnej, **niezależnie czy będzie tokonto** w pakiecie biznesowym (**płatnym**) czy **darmowe** konto Google. Posiadanie poczty **GMail** (nawet darmowej) tożsamy jest z posiadaniem konta Google.
 - **Mural** - Przed sesją zdalną uczestnicy otrzymają pocztą elektroniczną link do założenia darmowego konta gościa. Po założeniu konta, **wymagane jest wypełnienie profilu** jednoznacznie identyfikującego uczestnika z imienia i nazwiska. Więcej na temat darmowego konta gościa Mural: <https://www.mural.co/new-features/temporary-guests> .
 - **Miro** - Przed sesją zdalną uczestnicy otrzymają pocztą elektroniczną link do dołączenia jako gościnny edytor. Platforma Miro generuje losowe identyfikatory, dlatego po zalogowaniu do platformy **wymagane będzie wpisanie w przygotowanej tabeli swojego identyfikatora** obok imienia i nazwiska, celem jednoznacznej identyfikacji uczestnika. Więcej na temat darmowego konta gościnnego edytora: <https://help.miro.com/hc/en-us/articles/360012524559-Collaboration-with-anonymous-Guest-Editors> .
- **Link do sesji** szkoleniowej **ważny zgodnie z harmonogramem**.

Kontakt



Anna Palys

E-mail anna.palys@valkir.net

Telefon (+48) 518 488 233