



Valkir Academy Sp.
z o.o.



Applying Professional Scrum™ - Solidne fundamenty teoretyczne i praktyczna symulacja Scrum - szkolenie

Numer usługi 2024/01/08/11862/2047150

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 16 h

📅 26.09.2024 do 27.09.2024

3 997,50 PLN brutto

3 250,00 PLN netto

249,84 PLN brutto/h

203,13 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Zarządzanie przedsiębiorstwem
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Szkolenie przeznaczone jest dla: <ul style="list-style-type: none">• specjalistów, członków zespołów operacyjnych,• początkujących scrum masterów i product ownerów,• liderów/menedżerów działów i zespołów,• interesariuszy i osoby nietechniczne z otoczenia zespołów Scrum,• przedstawicieli działów spoza IT jak np. sprzedaż, marketing. Chcących rozwijać organizację w duchu innowacji, Agile i Lean .
Minimalna liczba uczestników	8
Maksymalna liczba uczestników	12
Data zakończenia rekrutacji	18-09-2024
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 rozwojem produktów i usług, wykorzystując Scrum.

Pozwala sprawnie zarządzać pracami zespołu, podzielić role i odpowiedzialności bez powoływania klasycznego Project Managera.

Szkolenie przygotowuje w jaki sposób optymalizować liczbę spotkań i efektywnie je przeprowadzać, jak definiować wymagania, planować oraz monitorować ich realizację, analizując jednocześnie czynniki wspierające i blokujące zespół.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje, czym dokładnie jest Scrum.	Wskazuje różnice między metodą, metodologią a frameworkiem.	Test teoretyczny
	Opisuje główne założenia frameworka.	Test teoretyczny
	Wskazuje cele wydarzeń w Scrum.	Test teoretyczny
Rozróżnia role i odpowiedzialności w zespole scrumowym.	Charakteryzuje rolę Product Ownera.	Test teoretyczny
	Charakteryzuje rolę Deweloperów.	Test teoretyczny
	Charakteryzuje rolę Scrum Mastera.	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

Warunki niezbędne do spełnienia przez uczestników, aby realizacja Usługi pozwoliła na osiągnięcie głównego celu Usługi:

- 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 kilkuosobowy zespół, bądź wiele zespołów jednocześnie.

Warunki niezbędne do spełnienia przez ośrodek szkoleniowy, aby realizacja Usługi pozwoliła na osiągnięcie głównego celu Usługi:

- Usługa realizowana jest wg. godzin zegarowych. W każdą godzinę zegarową wliczona jest krótka 5-10 minutowa przerwa realizowana na prośbę uczestników. W trakcie szkolenia przewidziana jest także 1h przerwy obiadowej. Przerwy są wliczone w czas realizacji usługi rozwojowej.
- Szkolenie będzie zawierało części warsztatowe pracy w grupach, rozmiar grup określa każdorazowo trener na podstawie finalnej liczby uczestników.

1. Wprowadzenie do Scrum: zwinne zarządzanie i myślenie złożone

- Zwięzłe przedstawienie fundamentów Agile i Lean, oraz jakie założenia i wartości reprezentują.
- Krótkie porównanie tradycyjnego zarządzania do podejścia zwinnego, wraz z wyjaśnieniem (na podstawie diagramu Ralph D. Stacey) gdzie podejście zwinne najlepiej się wpisuje.
- Krótkie przedstawienie teorii złożoności i myślenia złożonego oraz szybkie przedyskutowanie praktycznego wykorzystania myślenia złożonego.
- Przygotowanie symulacji: przygotowanie urządzeń, określenie warunków brzegowych dla procesu dostarczania produktu, pierwsze doskonalenie listy wymagań.

2. Symulacja - Sprint 1, omówienie frameworka Scrum

- Praca w podgrupach nad dostarczeniem przyrostu produktu, omówienie doświadczeń z przebiegu pierwszej iteracji.
- Zwięzłe przedstawienie teorii Scrum, filarów i wartości.
- Omówienie roli i odpowiedzialności w Scrum, jak mają się do stanowisk w organizacji.
- Wydarzenia, artefakty oraz procesy w Scrum, ich definicja, składowe bądź czas trwania i częstotliwość realizacji.

3. Symulacja - Sprint 2, role i odpowiedzialności w Scrum

- Praca w podgrupach nad dostarczeniem przyrostu produktu, omówienie doświadczeń z przebiegu drugiej iteracji.
- Różnice pomiędzy grupą roboczą a zespołem, na przykładzie cyklu Tuckmana.
- Czym jest i jak działa samoorganizacja wraz z wyjaśnieniem, co jest niezbędne aby mogła prawidłowo funkcjonować.
- Charakterystyka interdyscyplinarnego zespołu, rola Scrum Mastera, Właściciela Produktu i samego Zespołu Deweloperskiego.

4. Symulacja - Sprint 3, artefakty Scrum

- Praca w podgrupach nad dostarczeniem przyrostu produktu, omówienie doświadczeń z przebiegu trzeciej iteracji.
- Porównanie struktury i procesu zarządzania Rejestrem Produktu (ang. Product Backlog) oraz Rejestrem Sprintu (ang. Sprint Backlog).
- Omówienie koncepcji Przyrostu (ang. Increment) oraz definicji ukończenia (ang. Definition of Done).
- Zapewnianie transparentności artefaktów Scrum.

5. Symulacja - Sprint 4, wydarzenia i procesy w Scrum

- Praca w podgrupach nad dostarczeniem przyrostu produktu, omówienie doświadczeń z przebiegu czwartej iteracji.
- Sprint, Planowanie Sprintu (ang. Sprint Planning), Codzienny Scrum (ang. Daily Scrum), Przegląd Sprintu (ang. Sprint Review), Retrospekcja Sprintu (ang. Sprint Retrospective).
- Nieregularny proces Doskonalenia Rejestru Produktu (ang. Product Backlog Refinement), kiedy i jak można go zastosować.
- Omówienie czasu trwania, częstotliwości i poprawnej realizacji wydarzeń Scrum.

6. Otwarta dyskusja, omówienie wyzwań i wątpliwości uczestników

- Otwarta dyskusja zgłoszonych pytań, wyzwań i wątpliwości uczestników szkolenia.
- Monitorowanie i wizualizacja postępu prac.
- Planowanie i budżetowanie a metody zwinne.
- Kolejne kroki niezbędne do wprowadzenia Scrum w organizacji.

7. Podsumowanie szkolenia

8. Walidacja - test teoretyczny wykonany narzędziami elektronicznymi.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 7

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 7 Wprowadzenie do Scrum: zwinne zarządzanie i myślenie złożone oraz Framework Scrum - rozmowa, ćwiczenie, współdzielenie ekranu	Katarzyna Ziemba	26-09-2024	09:00	13:00	04:00
2 z 7 Przerwa obiadowa	Katarzyna Ziemba	26-09-2024	13:00	14:00	01:00
3 z 7 Role i odpowiedzialności - rozmowa, ćwiczenie, współdzielenie ekranu	Katarzyna Ziemba	26-09-2024	14:00	17:00	03:00
4 z 7 Zdarzenia Scrum - rozmowa, ćwiczenie, współdzielenie ekranu	Katarzyna Ziemba	27-09-2024	09:00	13:00	04:00
5 z 7 Przerwa obiadowa	Katarzyna Ziemba	27-09-2024	13:00	14:00	01:00
6 z 7 Artefakty Scrum oraz Otwarta dyskusja, omówienie wyzwań i wątpliwości uczestników - rozmowa, ćwiczenie, współdzielenie ekranu	Katarzyna Ziemba	27-09-2024	14:00	17:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
7 z 7 Walidacja - test teoretyczny wykonywany narzędziami elektronicznymi	-	27-09-2024	17:00	17:30	00:30

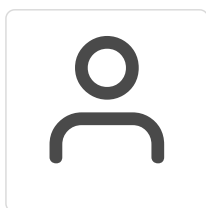
Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt usługi brutto	3 997,50 PLN
Koszt usługi netto	3 250,00 PLN
Koszt godziny brutto	249,84 PLN
Koszt godziny netto	203,13 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Katarzyna Ziemia

Doświadczony trener, Scrum Master, konsultant, coach i facylitator.

- Facilitation ★★★★★
- Lean change management ★★★★★☆
- Culture change ★★★★★☆
- Scrum ★★★★★
- Kanban, Scrumban ★★★★★☆
- Nexus, LeSS, SAFe ★★★★★☆
- Team coaching ★★★★★☆
- Business coaching ★★★★★☆
- Servant Leadership ★★★★★☆
- Presentation skills ★★★★★☆

Od 2014 r. zrealizowała ponad 700 godzin szkoleniowych z tematów związanych z zarządzaniem organizacją i zmianą, rozwojem produktów i usług w podejściu zwinnym (Agile i Lean) oraz szeroko pojętej facylitacji.

Propagatorka facylitacji w Polsce, jedna z kilkudziesięciu absolwentów,

pierwszej w Polsce Szkoły Facylitacji Pathways.

Wybrane osiągnięcia:

- Praca w trudnych warunkach wdrażania Scruma w dużej organizacji, z rozproszonymi geograficznie zespołami (Sabre, Motorola Solutions).
- Założenie Community of Practice (Sabre) oraz jego współtworzenie (Motorola Solutions).
- Indywidualna praktyka coachingowa ze specjalizacją Kariera i Przywództwo (Ziemba Coach).
- Współorganizowanie spotkań krakowskiej społeczności Agile ALE Kraków.
- Organizacja konferencji takich jak Unexpected Unconference 2015 czy Scrum Days 2017.

Wykształcenie:

2016 Certyfikowany Facylitator Pathways,
2016 Coaching Kariery i Przywództwa, akredytacja ICF,
2014-2015 Metody wytwarzania oprogramowania – studia podyplomowe, wydział Informatyki, AGH w Krakowie.
2012-2013 International Business - studia licencjackie,
The University of Huddersfield.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymają:

- **Akredytowane materiały szkoleniowe** Scrum.org w wersji elektronicznej.
- Oryginalny **Scrum Guide** (w j. angielskim) w wersji elektronicznej.
- **Rekwizyty** do gier.
- Fizyczne **karty do Planning Pokera** (wysyłane kurierem po realizacji szkolenia).
- **Voucher** o wartości 200\$ **na egzamin PSM I**.
- 14 punktów rozwoju personalnego (Personal Development Units, PDU) dla członków PMI PMP.
- **Certyfikat** ukończenia szkolenia w wersji elektronicznej wystawiany przez Valkir Academy.

Warunki uczestnictwa

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

Informacje dodatkowe

W przypadku podejścia do egzaminu PSM I w terminie do 14 dni i niepowodzenia, uczestnikowi przysługuje bezpłatne drugie podejście.

Egzamin w j. angielskim. Szczegóły: <https://www.scrum.org/professional-scrum-master-i-certification>

Warunki techniczne

W przypadku realizacji w formule online:

- Na początku szkolenia uzgodnione zostaną założenia "kontraktu" szkoleniowego, czyli **zasad efektywnego uczestnictwa** oraz **wprowadzeniedo** 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 umożliwi 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 Pałys

E-mail anna.palys@valkir.net

Telefon (+48) 518 488 233