



Valkir Academy Sp.
z o.o.



Scrum Essentials - Zwinne zarządzanie ze Scrum - szkolenie

Numer usługi 2024/02/19/11862/2076782

📍 Warszawa / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 13 h

📅 02.09.2024 do 03.09.2024

2 706,00 PLN brutto

2 200,00 PLN netto

208,15 PLN brutto/h

169,23 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Zarządzanie przedsiębiorstwem
Sposób dofinansowania	wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	<p>Szkolenie przeznaczone jest dla:</p> <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. <p>Chcących rozwijać organizację w duchu innowacji, Agile i Lean.</p>
Minimalna liczba uczestników	8
Maksymalna liczba uczestników	12
Data zakończenia rekrutacji	23-08-2024
Forma prowadzenia usługi	stacjonarna
Liczba godzin usługi	13
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 uczy nowoczesnego zarządzania rozwojem produktów i usług z wykorzystaniem Scrum.

Pozwala nabyć umiejętności, które umożliwią zwiększenie przewidywalności prac oraz ich wartości biznesowej m.in. poprzez przejrzystą priorytetyzację wymagań i szybką weryfikację założeń.

Uczy, jak skrócić ścieżkę między pracą zespołu a zadowolonymi odbiorcami oraz przekazać odpowiedzialność za efektywną pracę w ręce zespołu dzięki zasadom samoorganizacji, interdyscyplinarności i upełnomocnienia.

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.
- Szkolenie będzie zawierało części warsztatowe pracy w grupach, rozmiar grup określa każdorazowo trener na podstawie finalnej liczby uczestników.
- Miejsce realizacji szkolenia posiada: rzutnik z wyjściem HDMI, dostęp do WiFi dla prowadzącego jak i uczestników, flipchart z zapasem papieru i flamastrami.

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.
- Gra symulacyjna pozwalająca zrozumieć i doświadczyć aspekty empirycznego procesu wytwórczego oraz jego doskonalenia.

2. Definicja i przegląd frameworka Scrum

- Zwięzłe przedstawienie teorii Scrum, filarów i wartości.
- Omówienie roli i odpowiedzialności w Scrum, jak mają się do stanowisk w organizacji.
- Wydarzenia i procesy w Scrum, ich czas trwania, częstotliwość.
- Artefakty Scrum i zadbanie o ich transparentność.
- Co jest składową, a co jest częstym dodatkiem z ogólnej rodziny metod Agile i Lean.

3. Zespół i adresowanie czynnika ludzkiego

- 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, podział kompetencji i odpowiedzialność.
- Rozkład prac i odpowiedzialności w przypadku wielu zespołów realizujących złożony produkt, projekt czy inicjatywę wewnętrzną

4. Role i odpowiedzialności w Scrum

- Zespół Scrum, skład i autonomia działania.
- Właściciel Produktu (ang. Product Owner), jako arbiter wizji i wartości biznesowej realizowanych prac.
- Scrum Master jako służebny lider (ang. Servant Leader), agent zmiany na straży efektywności zespołowej i organizacyjnej.
- Zespół Deweloperski (ang. Development Team), który wcale nie musi składać się z programistów, a posiada niezbędne kompetencje do dostarczenia przyrostu wartości.

5. Artefakty Scrum

- Rejestr Produktu (ang. Product Backlog) jako zbiór wymagań opisanych językiem biznesowym, kto i jak nim zarządza.
- Rejestr Sprintu (ang. Sprint Backlog) jako podzbiór wymagań biznesowych wybranych do realizacji, kto i jak nim zarządza.
- Przyrost (ang. Increment) jako wynik realizacji prac w Sprincie, określenie definicji ukończenia (ang. Definition of Done).
- Artefakty z ogólnej rodziny Agile i Lean niebędące elementem Scrum, a zwiększające transparentność.

6. Wydarzenia i procesy w Scrum

- Sprint (ang. The Sprint) - jako serce Scruma, jego zawartość, długość i częstotliwość.
- 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.

7. (poza Scrum) Zarządzanie oczekiwaniami interesariuszy w metodach zwinnych

- Częste formy definiowania wymagań (m.in. User Story) i ich sposoby szacowania.
- Metody szacowania wartości i rentowności realizacji.
- Monitorowanie i wizualizacja postępu prac poprzez wykresy spalania/wypalania (ang. burndown/burnup).
- Planowanie i budżetowanie a metody zwinne.
- Założenia kontraktów zwinnych (ang. Agile Contracts), co może być zamrożone (ang. fixed), a co powinno być w szczególności elastyczne.
- Omówienie narzędzi elektronicznych wspierających zarządzanie w podejściu Agile i Lean.

8. Scrum w działaniu

- Gra symulacyjna pozwalająca doświadczyć pracy w Scrum, praktyczne i inspirujące zastosowanie nabytej wiedzy.
- Otwarta dyskusja zgłoszonych pytań, wyzwań i wątpliwości oraz kolejne kroki niezbędne do wprowadzenia Scrum w organizacji.

9. Podsumowanie i retrospekcja szkolenia

Po więcej informacji na temat tego szkolenia zapraszamy na naszą stronę www.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 706,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 200,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	208,15 PLN
Koszt osobogodziny netto	169,23 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

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

Uczestnicy otrzymają:

- **Materiały szkoleniowe** przygotowane przez prowadzącego.
- Oryginalny **Scrum Guide** (w j. angielskim).
- **Rekwizyty** do gier.
- Fizyczne **karty do Planning Pokera**.
- **Certyfikat** ukończenia szkolenia wystawiany przez Valkir Academy.

Adres

Warszawa

Warszawa

woj. mazowieckie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi

Kontakt



Anna Palys

E-mail anna.palys@valkir.net

Telefon (+48) 518 488 233