

Valkir Academy Sp.  
z o.o.

## Scrum Essentials - Zwinne zarządzanie ze Scrum - szkolenie

Numer usługi 2024/02/19/11862/2076784

📍 Warszawa / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 13 h

📅 25.11.2024 do 26.11.2024

2 706,00 PLN brutto

2 200,00 PLN netto

208,15 PLN brutto/h

169,23 PLN netto/h

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Biznes / Zarządzanie przedsiębiorstwem
<b>Sposób dofinansowania</b>	wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
<b>Grupa docelowa usługi</b>	<b>Szkolenie przeznaczone jest dla:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• specjalistów, członków zespołów operacyjnych,</li><li>• początkujących scrum masterów i product ownerów,</li><li>• liderów/menedżerów działów i zespołów,</li><li>• interesariuszy i osoby nietechniczne z otoczenia zespołów Scrum,</li><li>• przedstawicieli działów spoza IT jak np. sprzedaż, marketing.</li></ul> Chcących rozwijać organizację w duchu innowacji, Agile i Lean.
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	8
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	12
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	15-11-2024
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	stacjonarna
<b>Liczba godzin usługi</b>	13
<b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b>	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**

<b>Efekty uczenia się</b>	<b>Kryteria weryfikacji</b>	<b>Metoda walidacji</b>
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](mailto:anna.palys@valkir.net)

**Telefon** (+48) 518 488 233