



Valkir Academy Sp.
z o.o.



Professional Scrum Product Owner™ - Praktyczne zarządzanie rozwojem produktu - szkolenie

Numer usługi 2024/03/12/11862/2094727

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 14 h

📅 18.11.2024 do 19.11.2024

4 305,00 PLN brutto

3 500,00 PLN netto

307,50 PLN brutto/h

250,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Organizacja
Sposób dofinansowania	wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	<p>Szkolenie przeznaczone jest dla:</p> <ul style="list-style-type: none">• początkujących Product Ownerów, product managerów,• analityków biznesowych i systemowych, architektów rozwiązań,• agentów zmiany, trenerów wewnętrznych,• początkujących Scrum Masterów,• specjalistów, członków zespołów operacyjnych,• liderów/menedżerów działów i zespołów. <p>Chcących rozwijać organizację w duchu Agile i Lean.</p>
Minimalna liczba uczestników	8
Maksymalna liczba uczestników	12
Data zakończenia rekrutacji	08-11-2024
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	14
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 buduje niezbędne kompetencje do pełnienia roli Product Ownera. Uczestnicy w warsztatowej formie zagłębią się w praktyki zarządzania przyrostem wartości biznesowej.

Program dostarcza esencję nowoczesnego zarządzania produktem, przygotowuje do opracowania strategii rozwoju produktu, uwzględniając analizę wymagań, zarządzanie interesariuszami, skracanie pętli informacji zwrotnej od realnych użytkowników, a na jej podstawie dynamiczne adaptowanie produktu.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje rolę i odpowiedzialność Product Ownera.	Odróżnia podejście tradycyjne od zwinnego w obszarze rozwoju produktów i usług.	Test teoretyczny
	Wskazuje antywzorce działań badania potrzeb grupy docelowej.	Test teoretyczny
	Wskazuje metody porządkowania i wartościowania backlogu.	Test teoretyczny
	Wskazuje podejścia wspierające zwinne zarządzanie procesem wydań produktu.	Test teoretyczny
	Wskazuje metody, narzędzia wspierające monitorowanie i ocenę postępów.	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 rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

1. Restart: (re)definicja i przegląd frameworka Scrum

- Zwięzłe przypomnienie 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.

2. Zwinne zarządzanie produktem

- Porównanie podejścia projektowego do produktowego, dyskusja w kontekście organizacji uczestników szkolenia.
- Czym jest zwinność (ang. Agility) organizacyjna? Jej wpływ na zarządzanie rozwojem produktu.
- Omówienie zarządzania rozwojem produktu przy użyciu wartości.

3. Planowanie strategiczne w ujęciu zwinnym

- Krótkie porównanie różnic przy tradycyjnym podejściu do rozwoju produktów i usług, a nowoczesnym, bazującym na hipotezach, eksperymentach i silnikach wzrostu.
- Opracowanie wizji produktu i strategii rozwoju produktu.
- Zaprezentowanie różnych horyzontów planistycznych w zależności od skali produktu, dostępności interesariuszy i ograniczeń rynkowych.
- Popularne wzorce i antywzorce pierwszych działań badania potrzeb grupy docelowej.

4. Zarządzanie wymaganiami

- Product Backlog,
- jako zbiór wymagań opisanych językiem biznesowym, kto i jak nim zarządza.
- Analiza metod pozyskiwania i określania piramidy potrzeb użytkowników
- poprzez obserwację, słuchanie oraz konwersacje.
- Omówienie metod syntezy wymagań, porządkowania i wartościowania Product Backlogu.

5. Inkrement i wydanie produktu

- Inkrement (ang. Increment) jako wynik realizacji prac w Sprincie, określenie definicji ukończenia (ang. Definition of Done).
- Koncepcje integracji Inkrementu w ujęciu długu technicznego (ang. Technical Debt).
- Sposoby definiowania kolejnych wydań produktu, dostarczające wartość biznesową bez nieświadomego zaciągania długu technicznego.
- Zwinne zarządzanie procesem wydań produktu i adaptowanie wydań na podstawie analizy informacji zwrotnej od realnych użytkowników.

6. Monitorowanie i ocena postępów

- Porównanie różnych mierników od strony: wartości dodanej użytkownikom, satysfakcji użytkowników i interesariuszy oraz mierzenia efektywności procesu wytwórczego.
- Projektowanie transparentnych radiatorów informacji, w tym diagramów i wykresów wspomagających Product Owenera i cały Scrum Team w podejmowaniu decyzji.
- Omówienie metod oceny i prezentacji postępów prac.
- Ćwiczenie: raportować, czy angażować? Metody zarządzania oczekiwaniami interesariuszy.

7. Analiza ekonomiczna i skalowanie rozwiązania

- Zaprezentowanie metod identyfikacji i analizy kosztów jawnych, ukrytych, modeli biznesowych oraz rentowności realizacji.
- Omówienie metod długofalowej maksymalizacji wartości biznesowej.
- Wprowadzenie do skalowalnego zarządzania rozwojem produktu w przypadku wielu zespołów, złożonych i rozłącznych domen biznesowych produktu, bądź gamy produktów.
- Otwarta dyskusja zgłoszonych pytań, wyzwań i wątpliwości oraz kolejne kroki niezbędne do pełnienia roli Product Owenera w organizacji.

8. Podsumowanie szkolenia

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

- Szkolenie Professional Scrum Product Owner™ przeznaczone jest dla osób z co najmniej rocznym doświadczeniem w Scrum, bądź już uczestniczącym w szkoleniu wprowadzającym. Osoby najczęściej przychodzą z własnymi wyzwaniami, którymi chcieliby się podzielić i wspólnie na forum wypracować drogę do ulepszeń. Jeżeli szukasz szkolenia wprowadzającego do Scrum polecamy szkolenie Applying Professional Scrum™.

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.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 6

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 6 Zapoznanie z uczestnikami szkolenia oraz przeprowadzenie pre-testu - test, rozmowa na żywo	-	18-11-2024	09:00	09:15	00:15
2 z 6 Restart: (re)definicja i przegląd frameworka Scrum oraz Zwinne zarządzanie produktem- rozmowa, ćwiczenia, współdzielenie ekranu	Paweł Kałkus	18-11-2024	09:15	13:00	03:45
3 z 6 Planowanie strategiczne w ujęciu zwinnym oraz Zarządzanie wymaganiami - rozmowa, współdzielenie ekranu, ćwiczenia	Paweł Kałkus	18-11-2024	14:00	17:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
4 z 6 Inkrement i wydanie produktu oraz Monitorowanie i ocena postępów - rozmowa, ćwiczenia, współdzielenie ekranu	Paweł Kalkus	19-11-2024	09:00	13:00	04:00
5 z 6 Analiza ekonomiczna i skalowanie rozwiązania oraz Podsumowanie szkolenia - rozmowa, ćwiczenia, współdzielenie ekranu	Paweł Kalkus	19-11-2024	14:00	16:45	02:45
6 z 6 Zakończenie szkolenia i przeprowadzenie post- testu - test online.	-	19-11-2024	16:45	17:00	00:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 305,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 500,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	307,50 PLN
Koszt osobogodziny netto	250,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Paweł Kałkus

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

Facilitation ★★★★★☆
Team coaching ★★★★★★
Individual coaching ★★★★★☆
Culture change ★★★★★☆
Scrum ★★★★★★
Kanban ★★★★★☆
Nexus, LeSS ★★★★★☆
Servant Leadership ★★★★★☆

Paweł to pragmatyczny i wytrwały Agile Coach, który potrafi cierpliwie i skutecznie usuwać przeszkody na drodze do zwinności. Przeszedł drogę od tradycyjnego zarządzania projektami do zwinnego wytwarzania produktów w Agile.

Zdobył szeroką wiedzę zbudowaną w branżach mediowej, e-commerce, logistycznej i bankowej, a także podczas studiów na 3 kierunkach podyplomowych. Ma doświadczenie w pracy z kolokowanymi i rozproszonymi zespołami, dzięki czemu rozwinął umiejętności budowania mocniejszych relacji i poprawy komunikacji.

Wybrane osiągnięcia:

- Współautor oficjalnego tłumaczenia przewodnika do Evidence Based Management.
- Prowadzi zajęcia z różnic między podejściem projektowym a produktowym na Uniwersytecie SWPS.

Wykształcenie:

od 10.2016 do 06.2017 - Akademia Leona Koźmińskiego, Zarządzanie Wymaganiami i Analiza Biznesowa w Projekcie, podyplomowe
od 10.2014 do 06.2015 Akademia Leona Koźmińskiego, Zarządzanie Projektem IT, podyplomowe
od 09.2013 do 06.2014 Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych, Technologie Internetu, podyplomowe
od 09.2007 do 06.2011, University of Derby, UK, BSc(Hons) Music Technology and Production, licencjackie

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymają:

- **Akredytowane materiały szkoleniowe** Scrum.org.
- **Voucher** o wartości 200\$ na egzamin **PSPO I** oraz 40% zniżki na egzamin **PSPO II**.
- 14 punktów rozwoju personalnego (Personal Development Units, PDU) dla członków **PMI PMP**.
- **Certyfikat** ukończenia szkolenia wystawiany przez **Valkir Academy**.

Warunki uczestnictwa

Szkolenie Professional Scrum Product Owner™ przeznaczone jest dla osób z **co najmniej rocznym doświadczeniem w Scrum**, bądź już uczestniczącym w szkoleniu wprowadzającym. Osoby najczęściej przychodzą z własnymi wyzwaniami, którymi chcieliby się podzielić i wspólnie na forum wypracować drogę do ulepszeń. Jeżeli szukasz szkolenia wprowadzającego do Scrum polecamy szkolenie Applying Professional Scrum™.

Informacje dodatkowe

W przypadku podejścia do egzaminu PSPO I w terminie do 14 dni i niepowodzenia,

uczestnikowi przysługuje bezpłatne drugie podejście.

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

Warunki techniczne

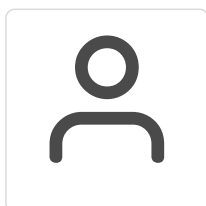
W przypadku realizacji w formule online:

- Na początku szkolenia uzgodnione zostaną założenia "kontraktu" szkoleniowego, czyli **zasad efektywnego uczestnictwa** oraz **wprowadziedo** 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/kanaly 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) tożsame 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> .

Kontakt



Anna Pałys

E-mail anna.palys@valkir.net

Telefon (+48) 518 488 233