



Valkir Academy Sp.  
z o.o.



## Playing Lean Startup - Wprowadzanie kultury przedsiębiorczości z grą Playing Lean - szkolenie

Numer usługi 2024/03/12/11862/2094893

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 13 h

📅 11.12.2024 do 13.12.2024

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>	<p><b>Szkolenie przeznaczone jest dla:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• menedżerów innowacji, rozwoju produktów,</li><li>• początkujących scrum masterów i product ownerów,</li><li>• liderów/menedżerów działów i zespołów,</li><li>• interesariuszy i osoby zaangażowane w proces wytwórczy,</li><li>• przedstawicieli działów spoza IT jak np. sprzedaż, marketing.</li></ul> <p>Chcących rozwijać organizację w duchu innowacji i przedsiębiorczości.</p>
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	8
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	12
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	03-12-2024
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<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 przygotowuje do sterowania rozwojem startupu, pokazując, z użyciem akredytowanej gry symulacyjnej Playing Lean, kiedy zmieniać, a kiedy utrzymywać kierunek celem wzrostu biznesu z maksymalnym przyspieszeniem.

Pozwala nabyć wiedzę i umiejętności, które odpowiednio zastosowane, pozwolą poprzez pętlę informacji zwrotnej od potencjalnych klientów szybko zweryfikować prototyp rozwiązania oraz skrócić czas pomiędzy pracą zespołu a pierwszymi zadowolonymi klientami.

## **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 jest podejście Lean Startup	Wskazuje definicję zweryfikowanej nauki.	Test teoretyczny
	Wskazuje definicję silników wzrostu.	Test teoretyczny
	Wskazuje główne korzyści płynące ze stosowania metody lean startup.	Test teoretyczny
	Wskazuje definicję MVP.	Test teoretyczny
	Wskazuje dodatkowe praktyki i narzędzia z rodziny Agile, wspierające zastosowanie lean startup.	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 metody Lean Startup: wprowadzanie kultury przedsiębiorczości

- Zwięzłe przedstawienie pryncypiów i koncepcji Lean Startup.
- Krótkie porównanie różnic przy tradycyjnym podejściu do rozwoju produktów i usług, a nowoczesnym, bazującym na hipotezach, eksperymentach i silnikach wzrostu.
- Krótkie przedstawienie idei myślenia produktowego, przedsiębiorczości, innowacyjności, użyteczności oraz moderacji dla całego procesu.
- Gra symulacyjna pozwalająca zrozumieć i doświadczyć aspekty empirycznego procesu wytwórczego oraz jego doskonalenia.

## 2. Definicja i przegląd metody Lean Startup

- Ogólne zaprezentowanie teorii Lean Startup, zasad i filarów.
- Zwięzłe omówienie koncepcji pętli Build-Measure-Learn, iteracyjności procesu, etapów z wspierającej koncepcji Customer Development.
- Omówienie niezbędnego poziomu zaangażowania odbiorców docelowych i kluczowych kompetencji dla początkowej formy zespołu założycieli startupu.
- Lean Startup czy Customer Development? Różnice w podejściu, czasie trwania i wymaganych warunkach wstępnych.

## 3. Określanie wizji dla innowacji

- Metody definiowania hipotezy problemu, badań ilościowych oraz jakościowych.
- Określenie rynku docelowego, różnice pomiędzy rynkiem docelowym całkowitym (TAM), rynkiem docelowym dostępnym (SAM) oraz rynkiem docelowym startupu (SOM).
- Wyjaśnienie koncepcji zweryfikowanej nauki (ang. Validated Learning), gdzie szukać potwierdzenia hipotezy problemu.
- Ćwiczenie: projektowanie eksperymentów i metryk ich weryfikacji, z omówieniem skuteczności w podgrupach.

## 4. Sterowanie kierunkiem innowacji

- Popularne wzorce i antywzorce pierwszych działań badania potrzeb grupy docelowej.
- Wyjaśnienie koncepcji minimalnie satysfakcjonującego produktu (ang. Minimum Viable Product - MVP) i metod jego testowania.
- Określenie kryteriów zdefiniowania kluczowej propozycji wartości dla rozwiązania (Problem-Solution Fit) oraz dopasowania produktu do rynku (Product-Market Fit).
- Zaprezentowanie metryk w ujęciu księgowości innowacji (ang. Innovation Accounting), koncepcji zwrotu (ang. Pivot) bądź utrzymania kierunku działań (ang. Persevere).

## 5. Przyspieszenie szybkości działania i wzrostu organizacji

- Omówienie popularnych silników wzrostu organizacji oraz koncepcji Growth Hacking.
- Krótkie wprowadzenie do technik projektowania modeli biznesowych.
- Dyskusja na temat projektowania organizacji uczącej się i adaptującej do otoczenia.
- Ćwiczenie: wymiana doświadczeń o podejściach do rozwoju produktu i przyrostowego dostarczania wartości biznesowej.

## 6. Budowanie zespołu 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.

## 7. Pozyskiwanie kapitału i udziały

- Zaprezentowanie technik pozyskiwania kapitału od inwestorów, różnice w rundach inwestycyjnych, porównanie z inwestycjami społecznościowymi (ang. Crowdfunding).
- Omówienie metod prezentowania modelu biznesowego celem uzyskania aprobaty i finansowania jego realizacji, na bazie Pitch Deck oraz samego Pitch.
- Vesting: jako skuteczna i bezpieczna metoda stopniowego pozyskiwania udziałów przez współzałożycieli, bądź kluczowych współpracowników w startupie.
- Burza mózgów: dobre i złe praktyki pozyskiwania kapitału oraz przekazywania udziałów.

## 8. Lean Startup w akcji

- Zaprezentowanie mechaniki gry edukacyjnej Playing Lean, przebiegu i czasu trwania.
- Podział na zespoły, przygotowanie rekwizytów do gry, wybór scenariuszy.
- Moderowanie iteracji gry: omówienie wątpliwości, retrospekcje w poszukiwaniu ulepszenia procesu, monitorowanie postępów poprzez metryki.
- Otwarta dyskusja zgłoszonych pytań, wyzwań i wątpliwości oraz kolejne kroki niezbędne do wprowadzenia metody Lean Startup w organizacji.

## 9. Podsumowanie szkolenia.

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 kilkusobowy 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.

# Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

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

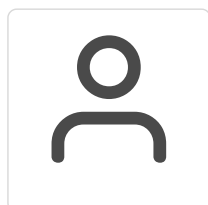
# Cennik

## 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

**Marzena Cygan-Bakoniak**

Doświadczony analityk biznesowy, trener, konsultant i lider.

Business Analysis ★★★★★

Product Discovery ★★★★★  
BMG, Lean Startup ★★★★★  
Holacracy ★★★★★☆  
Agile coaching ★★★★★☆  
Scrum ★★★★★  
Kanban ★★★★★  
Team coaching ★★★★★  
Servant Leadership ★★★★★  
Presentation skills ★★★★★

Marzena jest doświadczoną konsultantką, trenerką i ekspertką w zakresie najlepszych praktyk product discovery. Od 2016 roku wspiera organizacje w tworzeniu udanych produktów i usług zgodnie z Design Thinking, prowadząc fazy product discovery zorientowane na wyniki.

W swojej pracy na rzecz organizacji Marzena zaczyna od zrozumienia i zmierzenia ich celów i korzyści. Do każdego wyzwania podchodzi z nastawieniem na cele, które mają być osiągnięte, w oparciu o potrzeby i wyzwania, ale także z szacunkiem do ludzi i dąży do maksymalizacji efektywności praktyk w organizacji.

Wykształcenie:

Kanban Management Professional, Kanban University, 2022  
Studium Zawodowe Coacha Biznesu, NOVO, 2022  
Design Thinking, PARP Academy, 2022  
Certified Professional Product Manager, Product VisionProduct Vision, 2022  
Product analytics in practise, Product Vision, 2022  
Product Discovery Practitioner, Product Discovery Pro, 2021  
Business Mediator, Centrum Szkoleń Prawnych, 2021  
Certified Product Owner, Product Vision, 2020  
Uniwersytet Śląski w Katowicach, 2009 - 2014  
Dr n. fiz.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymają:

- **Materiały szkoleniowe** w formie elektronicznej przygotowane przez prowadzącego.
- **Rekwizyty** do gier.
- **Certyfikat** ukończenia szkolenia w formie elektronicznej wystawiany przez Valkir Academy.

### 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 kilkuosobowy zespół, bądź wiele zespołów jednocześnie.

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

# 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 1920×1080 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 gościnniego edytora. 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](mailto:anna.palys@valkir.net)

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