



Uniwersytet WSB
Merito w Poznaniu



Agile i Scrum. Zwinne zarządzanie projektami

Numer usługi 2024/07/09/7405/2215301

📍 mieszana (zdalna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

📖 Studia podyplomowe

🕒 185 h

📅 05.10.2024 do 29.06.2025

5 950,00 PLN brutto

5 950,00 PLN netto

32,16 PLN brutto/h

32,16 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Zarządzanie przedsiębiorstwem
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Studia przeznaczone są dla: <ul style="list-style-type: none">• Osób rozpoczynających pracę związaną z zarządzaniem projektami,• Osób będących członkami zespołów projektowych,• Menedżerów zarządzających zespołami projektowymi,• Osób pracujących w zmiennych środowiskach.
Minimalna liczba uczestników	18
Maksymalna liczba uczestników	35
Data zakończenia rekrutacji	31-10-2024
Forma prowadzenia usługi	mieszana (zdalna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)
Liczba godzin usługi	185
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	art. 163 ust. 1 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz. U. z 2023 r. poz. 742, z późn. zm.)
Zakres uprawnień	Studia podyplomowe

Cel

Cel edukacyjny

Celem studiów jest, aby uczestnik potrafił:

- Scharakteryzować wszystkie zagadnienia klasycznego podejścia do zarządzania projektami.
- Zastosować konkretne narzędzia wykorzystywane w klasycznym ujęciu zarządzania cyklem życia projektu, w tym np. harmonogram, budżet, schematy komunikacji z interesariuszami, kartę projektu, zmianę projektową.
- Wyjaśnić ideę zwinności w wytwarzaniu i zarządzaniu produktami w zmiennym środowisku oraz zwinne metody zarządzania projektami, w tym Scrum.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA: <ul style="list-style-type: none">- Rozróżnia podstawowe pojęcia i zasady zarządzania projektami.- Rozróżnia procesy i metodologię zarządzania projektami.- Definiuje cele, zakresy i zasoby projektu.- Rozróżnia znaczenie skutecznej komunikacji w zarządzaniu projektami.- Identyfikuje podstawowe narzędzia i techniki stosowane w zwinnym zarządzaniu projektami.	<ul style="list-style-type: none">- Definiuje podstawowe pojęcia związane z zarządzaniem projektami, takie jak: projekt, interesariusze, harmonogram, budżet, ryzyko.- Identyfikuje i przypisuje odpowiednie zasoby (ludzkie, finansowe, materialne) do realizacji projektu.- Planuje i wdroża strategię komunikacji dla projektu, uwzględniając interesariuszy i ich potrzeby informacyjne.- Stosuje narzędzia i techniki Agile w praktyce, np. przeprowadza planowanie sprintu, monitoruje postępy za pomocą tablicy Kanban.	Test teoretyczny
		Obserwacja w warunkach symulowanych
UMIĘJĘTNOŚCI: <ul style="list-style-type: none">- Definiuje cele i zakresy projektu.- Opracowuje plan projektu, w tym harmonogram, budżet i zasoby.- Tworzy budżet projektu i zarządzać kosztami.- Stosuje zasady i praktyki zwinne w zarządzaniu projektami.	<ul style="list-style-type: none">- Określa jasne, mierzalne i osiągalne cele projektu.- Przygotowuje kompleksowy plan projektu, zawierający wszystkie kluczowe elementy planowania.- Identyfikuje wszystkie potencjalne koszty związane z projektem.- Stosuje podstawowe zasady i wartości zwinne, takie jak Manifest Agile.	Test teoretyczny
		Obserwacja w warunkach symulowanych
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: <ul style="list-style-type: none">- Rozwija umiejętności organizacyjne i zarządzania czasem w pracy zespołowej.- Rozwija odpowiedzialność za podejmowanie decyzji finansowych w projekcie.- Rozwija zdolności komunikacyjne, w tym umiejętności aktywnego słuchania i jasnego wyrażania myśli.- Zarządza efektywnie przepływem pracy oraz współpracy w celu osiągnięcia optymalnych wyników.	<ul style="list-style-type: none">- Tworzy realistyczne harmonogramy projektów z jasno określonymi etapami i terminami.- Rozpoznaje zadania o wysokim priorytecie i koncentruje na nich wysiłki.- Sporządza budżet oraz monitoruje wydatki w projekcie.- Wykorzystuje różne formy komunikacji, dostosowując styl do odbiorcy.- Implementuje i monitoruje wskaźniki wydajności, aby ocenić skuteczność przepływu pracy i współpracy.	Test teoretyczny
		Obserwacja w warunkach symulowanych
		Wywiad swobodny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Świadectwo studiów podyplomowych zawiera program kierunku wraz ze zrealizowanymi godzinami i punktami ECTS. Absolwent uzyskuje zaświadczenie potwierdzające zdobyte efekty kształcenia.

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Świadectwo ukończenia studiów podyplomowych jest wydawane na podstawie uzyskania pozytywnej oceny z każdego semestru zgodnie z Regulaminem Studiów Podyplomowych.

Studia kończą się zaliczeniem na ocenę określonym w karcie kierunku.

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Świadectwo ukończenia studiów podyplomowych jest potwierdzeniem uzyskania wymaganego wyniku, będącego sumą zdobytych punktów za aktywności w kursach e-learningowych (quizy, testy, projekty indywidualne lub grupowe).

Program

PODSTAWY ZARZĄDZANIA PROJEKTAMI - 10 GODZ.

- Pojęcia projektu i zarządzania projektami, krótka historia projektów
- Różnice pomiędzy projektem, programem i portfelem projektów
- Podstawowe metodyki zarządzania projektami
- Podstawowe ograniczenia w projekcie (trójkąt projektu)
- Podstawowe funkcje w projekcie i ich charakterystyka
- Różne struktury organizacji i umiejscowienie w nich projektu
- Charakterystyka zespołów rozproszonych i skupionych z zaznaczeniem
- Cykl życia zespołu projektowego oraz związane z tym style zarządzania

ZARZĄDZANIE CYKLEM ŻYCIA PROJEKTU (INICJACJA, PLANOWANIE, WYKONANIE, KONTROLA, ZAMKNIĘCIE) - 40 GODZ.

- Opis cyklu zarządzania projektem z podziałem na fazy oraz zdiagnozowanie trwającego projektu
- Karta Projektu jako narzędzie projektowe – założenia i projektowanie
- Struktura Organizacyjna w projekcie – założenia i projektowanie narzędzia
- Struktura Podziału Prac jako narzędzie projektowe – założenia i projektowanie narzędzia
- Plan projektu – założenia i projektowanie narzędzia
- Budżet projektu – założenia i projektowanie narzędzia
- Zarządzanie komunikacją w projekcie
- Analiza ryzyka i problemów projektowych
- Monitorowanie i śledzenie postępu projektu
- Omówienie statusu projektu i jego komunikacja
- Opracowanie statusu projektu
- Analiza postępu prac projektowych w zakresie harmonogramu i budżetu
- Procedury mierzenia postępu pracy w projekcie
- Czynności w projekcie oraz model RAID i model RACI
- Projektowanie arkusza śledzenia akcji i zależności w projekcie
- Zmiana projektowa
- Raport zamknięcia projektu – założenia i projektowanie narzędzia
- Etyczne aspekty zarządzania projektami

- Cykl życia projektu w korporacji

ZARZĄDZANIE JAKOŚCIĄ W PROJEKCIE – 10 GODZ.

- Wprowadzenie do zarządzania jakością - pojęcie jakości oraz zarządzania jakością, normy ISO 9000 oraz 8 zasad zarządzania jakością wg ISO, wykorzystanie norm ISO w projekcie, zasady zarządzania jakością, koszt jakości
- Zarządzanie jakością w cyklu życia produktu - planowanie jakości, zapewnienie jakości, kontrola jakości, poprawianie jakości cykl Deminga
- Narzędzia wspomagające zarządzanie jakością - arkusz kontrolny, diagram Ishikawy, schematy blokowe, diagram Pareto, histogramy, wykres korelacji, karta kontrolna
- Zarządzanie jakością w projekcie według metodyki projektowej PMI
- Zarządzanie jakością w projekcie według metodyki projektowej Prince2
- Zarządzanie jakością w projekcie według metodyki projektowej Scrum

BUDŻETOWANIE I FINANSOWANIE PROJEKTÓW – 20 GODZ.

- Wprowadzenie do finansów projektu - zarządzanie finansami w projekcie, planowanie, szacowanie kosztów, szacowanie budżetu, kontrola, typy kosztów w projekcie
- Analiza opłacalności projektu - NPV, IRR, okres zwrotu
- Szacowanie kosztów i budżetu w projekcie - przez analogie, parametryczne, bottom-up, rozkład trójkątny oraz beta, komponenty budżetu projektu, cost baseline
- Kontrola kosztów projektu - analiza earned value
- Różne typu kontraktów i ich wpływ na budżet projektu - kontrakt fixed price, kontrakt cost-reimbursable, kontrakt time and material

KOMUNIKACJA, KONFLIKTY I NEGOCJACJE W PROJEKCIE – 15 GODZ.

- Podstawowe pojęcia związane z komunikacją, konfliktem i negocjacjami w zespole projektowym
- Podstawy technik negocjacyjnych
- Sytuacje konfliktowe w projekcie
- Style zarządzania w sytuacjach konfliktowych w zespole projektowym
- Podstawowe narzędzia i kanały komunikacji w projekcie
- Przygotowanie do dobrego spotkania (zespół rozproszony/skupiony)
- Przygotowanie i przeprowadzenie prawidłowej eskalacji (odwołania) w projekcie
- Informacja zwrotna w zespole projektowym
- Motywowanie członków zespołu projektowego

MS PROJECT – 20 GODZ.

- Tworzenie planu projektu w MS Project - ustawienia początkowe projektu, dodawanie czynności (WBS task, summary task, milestone), wprowadzenie poprzedników oraz następników (analiza sieci projektu)
- Zarządzanie zasobami projektu w MS Project - dodawanie zasobów, optymalizacja zasobów (resource leveling)
- Kontrola postępu projektu z wykorzystaniem MS Project - punkt od niesienia (baseline), oznaczanie postępu projektu, postęp projektu względem punktu odniesienia (ahead of schedule, behind, schedule, earned value)
- Tworzenie raportów w MS Project

PODSTAWY ZWINNEGO ZARZĄDZANIA WYTWARZANIEM PRODUKTÓW – 10 GODZ.

- Geneza Agile i 12 zasad manifestu
- Produkt, a projekt - różnice w zarządzaniu i wstęp do teorii złożoności
- Zwinność dzisiaj - wykorzystywane metody, zachodzące zmiany, DevOps
- Podstawy wdrożenia myślenia produktowego - zespołowość i przywództwo, Evidence Based Management, ciągłe usprawnianie
- Organizacje - paradygmaty typów i struktury wspierające zwinność

PODSTAWY SCRUM, SAMOORGANIZUJĄCE SIĘ ZESPOŁY – 16 GODZ.

- Kategoryzowanie problemów - problemy proste, skomplikowane, złożone i chaotyczne
- Budowa Scrum - empiryczna kontrola procesu
- Artefakty Scrum - Product Backlog
- Role Scrum - Product Owner
- Wydarzenia Scrum - Sprint – Sprint jako kontener dla zdarzeń Scrum. Planowanie prac i zarządzanie ryzykiem
- Wydarzenia Scrum - Sprint Planning
- Artefakty Scrum - Sprint Backlog
- Role Scrum - Development Team
- Wydarzenia Scrum - Daily Scrum. Monitoring postępów prac w Sprincie.
- Wydarzenia Scrum - Sprint Review
- Artefakty Scrum - Increment

- Wydarzenia Scrum - Sprint Retrospective
- Role Scrum - Scrum Master

ROLA SCRUM MASTERA – 8 GODZ.

- Budowa frameworku Scrum
- Lider służebny i postawy Scrum Mastera
- Scrum Master wspierający Scrum Team
- Scrum Master wspierający Product Ownera
- Scrum Master wspierający Organizację

ROLA PRODUCT OWNERA – 12 GODZ.

- Product Owner jako przedsiębiorca. Pojęcia Return on investment (ROI) i Total cost of ownership (TCO). Tworzenie wizji produktu. Przegląd obowiązków Product Ownera
- Zarządzanie projektem a zarządzanie produktem. Przyrost wartości w podejściu zwinnym i podejściu tradycyjnym. Model Wizja Wartość Walidacja
- Budowanie modelu biznesowego dla produktu
- Wyciągamy wnioski z tego co wiemy - Przyrost. Znaczenie definicji ukończenia dla Produktu
- Jak możemy zrozumieć użytkownika? Zbieranie i formułowanie wymagań. Budowanie elementów Product Backlogu. Historie użytkownika. Strategie dzielenia historii użytkownika
- Priorytetyzacja Produkt Backlogu. Value Poker, MoSCoW, Macierz Eisenhowera
- Planowanie Sprintu, negocjacja i zrozumienie oczekiwań, cel Sprintu
- Przegląd Sprintu, inspekcja efektu i wyciąganie wniosków
- Właściciel Produktu w Zespole Scrumowym. Role Scrum - Product Owner a Scrum Master. Retrospektywa Sprintu, przerwanie Sprintu
- Użyteczne miary w pracy Product Ownera. Evidence Based Management - zarządzanie przez miary. Key Performance Indicators - mierniki produktu

ROLA MENEDŻERA W ZWINNEJ ORGANIZACJI – 12 GODZ.

- Rola Managera w organizacji tradycyjnej i organizacji zwinnej. Organizacja Taylorowska a organizacja nastawiona na zwinne reagowanie na potrzeby klienta. Cechy struktury organizacyjnej
- Motywowanie pracowników w organizacji zwinnej. Eksplorowanie motywacji pracowników przy użyciu techniki Moving Motivators
- Podział ról w organizacji zwinnej. Stanowiska w strukturze organizacyjnej. Opis stanowiska, rola kompetencji społecznych w zespołach zwinnych. Role eksperckie a role managerskie
- Kompetencje zespołów zwinnych. Wsparcie dla zespołów zwinnych. Model dojrzałości zwinnego zespołu
- Zmiana w organizacji. Model PDCA, ADKAR, Model W.Bridgesa, krzywa zmiany organizacyjnej
- Rekrutowanie i szkolenie pracowników. Waga rekrutacji dla organizacji. Zgodność z kulturą organizacyjną. Opis stanowiska. Szkolenie pracownika w organizacji zwinnej. Budowanie macierzy kompetencji z pracownikami
- Zarządzanie poprzez cele (MBO) a systemy OKR. Cele SMART. Innowacyjność a przewidywalność
- Narzędzia Management 3.0. Znaczenie narzędzi pracy grupowej w zarządzaniu. Happiness Door, Culture Books, Value Stories
- Informacja zwrotna jako fundament zwinnej organizacji. Modele udzielania informacji zwrotnej. 360 Degree Dinner

FILOZOFIA LEAN I KANBAN – 12 GODZ.

- Przepływ wartości - efektywność, mapowanie strumienia wartości, wstęp do podejścia szczupłego Lean
- Lean - systemy typu ciągnionego, narzędzia procesów szczupłych (lean), pojęcia marnotrawstwa i pracy w toku
- Kanban - realizacja filozofii Lean, wizualizacja Kanban, zasady i prawa przepływu, ograniczanie pracy w toku i inne strategie zwiększania efektywności
- Kaizen - kultura nieustannego usprawniania, miary, narzędzia
- Kanban a Scrum - rytmika pracy, just-in-time, jakość

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
-------------------------	-----------------------	---------------------	---------------------	---------------

Brak wyników.

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt usługi brutto	5 950,00 PLN
Koszt usługi netto	5 950,00 PLN
Koszt godziny brutto	32,16 PLN
Koszt godziny netto	32,16 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 z 2

Paweł Łopatka

Doktor nauk społecznych w dyscyplinie ekonomia i finanse. Z Uniwersytetem WSB Merito w Poznaniu (wcześniej Wyższa Szkoła Bankowa) związany od 2016 roku. Poza pracą naukową i dydaktyczną, odbywał staże i pracował w agendach rządowych (m.in. Ministerstwo Administracji i Cyfryzacji, Ministerstwo Finansów, Ministerstwo Skarbu Państwa). Pracował również w firmach zajmujących się realizacją projektów współfinansowanych z Unii Europejskiej (e-usługi), doradztwem dla jednostek samorządu terytorialnego, a także projektowaniem gier komputerowych. Ukończył studia na Wydziale Zarządzania Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu, Wydziale Prawa oraz Wydziale Nauk Geograficznych i Geologicznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Pracę doktorską związaną z funduszami strukturalnymi i ich wpływem na rozwój regionalny (z wykorzystaniem modelowania ekonometrycznego) obronił na Uniwersytecie Ekonomicznym w Poznaniu (Wydział Zarządzania, Katedra Mikroekonomii). W pracy naukowej zajmuje się problematyką rozwoju społeczno-gospodarczego, raportowaniem finansowym, zrównoważonym rozwojem i funduszami strukturalnymi. Realizuje się także na płaszczyźnie dydaktycznej prowadząc przedmioty ekonomiczne, finansowe oraz ilościowe. Przebywał na stypendium na Wydziale Nauk Przyrodniczych i Matematycznych Uniwersytetu w Oslo (Norwegia).



2 z 2

Adam Michalczyk

Przez osiem lat swojej kariery zawodowej pracował w największej firmie e-commerce w Polsce - Allegro. Był tam programistą, administratorem systemów, menedżerem, Scrum Masterem, Product Ownerem, Executive Coachem. I, to co dla niego najważniejsze według niego, szefem dla 20 Scrum Masterów w organizacji. Mówi on o tym okresie, że jest bardzo wdzięczny Allegro, za różnorodne doświadczenie w pracy z zespołami, zwinnością organizacji, Scrumem, które zdobył kiedy Allegro odkrywało drogę zwinności w dużej skali.

Od 2015 roku współtworzy grupę Agile Rebels. Pomaga organizacjom być zwinnymi. Organizational Design Consultant i trener Scrum.

Od 2017 roku Professional Scrum Trainer organizacji Scrum.org.

Jako część społeczności Agile, Adam przywiózł do Polski anty konferencję Agile Coach Camp i jest dumny z bycia częścią społeczności skupionej wokół tego wydarzenia. Współorganizator grupy Scrumvival. Częścią jego działania jest występowanie na konferencjach w roli mówcy, opowiadając o różnych aspektach samoorganizacji, zwinności i przywództwa.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnik nową wiedzę i umiejętności zdobywa, dzięki materiałom zamieszczonym na platformie zdalnego nauczania Moodle, która zapewnia dostęp 24 godziny na dobę, przez 7 dni w tygodniu do: wykładów, materiałów edukacyjnych, czy też różnego rodzaju ćwiczeń opracowanych przez zespół wykładowców – praktyków.

Uczestnik korzysta z materiałów z dowolnego miejsca na świecie, w wybranym przez siebie czasie (jednak istotne jest dotrzymanie terminów w przypadku wykonania poszczególnych aktywności: quizy, testy, projekty grupowe oraz indywidualne zgodnie z umieszczonym harmonogramem), wystarczy tylko połączenie internetowe oraz własny sprzęt (komputer/laptop).

Warunki uczestnictwa

Zapisu można dokonać na stronach Uniwersytetu WSB Merito w wybranych filiach, w:

- Chorzowie,
- Poznaniu,
- Szczecinie,
- Warszawie.

poprzez formularz online znajdujący się na stronie: www.wsb.pl/rekrutacja/krok1 oraz dostarczyć komplet dokumentów do Biura Rekrutacji do wybranej filii.

Kryteria uczestnictwa w Programie

- ukończone studia wyższe I lub II stopnia
- spełnienie warunków rekrutacyjnych

Warunki zaliczenia

Uzyskanie pozytywnego wyniku, będącego sumą zdobytych punktów za aktywności w kursach e-learningowych (quizy, testy, projekty indywidualne lub grupowe), realizowanych na platformie zdalnego nauczania Moodle.

Interaktywna forma zajęć

Wykłady w formie nagrań do odtworzenia, uzupełniane są: ćwiczeniami, zadaniami, studiami przypadków, czy też quizami, dzięki którym uczestnicy mogą na bieżąco weryfikować swoje umiejętności.

Harmonogram

Ze względu na formę studiów (e-learning) uczestnik studiuje w wybranym przez siebie czasie (asynchronicznie), ale w oparciu o harmonogram kursów.

Informacje dodatkowe

Dodatkowe szkolenia

Uczestnicy naszych programów mogą brać udział w ciekawych szkoleniach, które prowadzą doświadczeni trenerzy. Udział w spotkaniach jest bezpłatny. Dzięki szkoleniom można uzupełnić wiedzę i potwierdzić ją certyfikatem.

Informacje dodatkowe

- Przedmioty/kursy będą udostępniane (uwidaczniane uczestnikom), na platformie zdalnego nauczania Moodle, zgodnie z przypisanym do nich harmonogramem.
- Szczegółowy harmonogram usługi może ulec zmianie w postaci osób prowadzących. **Zmianie nie ulegają terminy realizacji kursów na studiach podyplomowych oraz ilość godzin usługi.**
- **Harmonogram realizacji kursów zostanie upubliczniony na stronach Uczelni lub w BUR na 2 tygodnie przed zajęciami.**
- **Ilość godzin programowych jest podana w godzinach dydaktycznych. 185 godzin dydaktycznych = 139 godzin zegarowych.**
- **Cena usługi nie obejmuje opłaty wpisowej oraz końcowej.**
- **Cena usługi ulega zmianie, przy rozłożeniu płatności na 10/12 rat.**

Warunki techniczne

Uczestnik powinien zadbać o stabilne łącze internetowe, które zapewni mu dostęp do materiałów zamieszczonych na platformie zdalnego nauczania Moodle.

Uczestnicy uczą się w swoim tempie, w czasie i miejscu dla nich dogodnym. Istotne jest dotrzywanie terminów wykonania poszczególnych aktywności (quizy, testy, projekty grupowe oraz indywidualne) zgodnie z umieszczonym harmonogramem - jednocześnie/w tym samym czasie uczestnikom będzie udostępniane po kilka kursów/przedmiotów w paru blokach tematycznych. Czas trwania kursów uzależniony jest od problematyki i skali trudności.

W ramach kursów, gdzie realizowane są projekty, dodatkowo przewidziane są konsultacje online w czasie rzeczywistym (na platformie Microsoft Teams) z prowadzącymi kursy, które mają pomóc w przygotowaniu projektów zaliczeniowych. Bardzo ważna jest samodyscyplina oraz systematyczność w realizowaniu kolejnych partii materiału.

Techniczne wymagania do zajęć:

- komputer (z wbudowanymi lub podłączonymi głośnikami i mikrofonem),
- swobodna możliwość instalacji oprogramowania lub zapisywania plików na komputerze – w trakcie studiów uczestnik pozna różne aplikacje, w tym chmurowe; często wiąże się to z koniecznością instalacji i założenia konta, a także zbieraniem doświadczeń w tych aplikacjach i usługach internetowych,
- dostęp do Internetu,
- słuchawki (opcjonalnie),
- wbudowana kamera (opcjonalnie).

Kontakt



Monika Plewa

E-mail rekrutacja-sp@poznan.merito.pl

Telefon (+48) 616 553 300