

Coders Lab Sp. z o.  
o.

## Kurs "Product & Project Manager IT" - pakiet premium

Numer usługi 2024/11/08/14624/2403034

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 193 h

📅 30.11.2024 do 25.05.2025

12 177,00 PLN brutto

9 900,00 PLN netto

63,09 PLN brutto/h

51,30 PLN netto/h

## Informacje podstawowe

### Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Programowanie

### Sposób dofinansowania

wsparcie dla pracodawców i ich pracowników

### Grupa docelowa usługi

Kurs Product Manager IT jest skierowany do osób chcących objąć stanowisko związane z wytwarzaniem i zarządzaniem produktów cyfrowych, pozwala na rozwój w 3 kierunkach: Product Ownera, Product Managera i Project Managera. Kurs jest prowadzony od podstaw, więc nie jest wymagane doświadczenie ani umiejętności techniczne. Kurs jest odpowiedni zarówno dla osób, które chcą zmienić branżę, jak i tych, które chcą uporządkować wiedzę o product managementie IT. Podczas kursu uczestnik pozyska fundamentalne umiejętności niezbędne na stanowiskach związanych z wytwarzaniem i zarządzaniem produktów cyfrowych (produktów IT). Najlepiej odnajdą się na nim osoby, które cechuje strategiczne myślenie, komunikatywność, umiejętności negocjacji. Mile widziana będzie znajomość języka angielskiego na poziomie min. B1.

### Minimalna liczba uczestników

15

### Maksymalna liczba uczestników

25

### Data zakończenia rekrutacji

15-11-2024

### Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

### Liczba godzin usługi

193

### Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Standard Usługi Szkoleniowo-Rozwojowej PIFS SUS 2.0

# Cel

## Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje uczestnika do stanowiska, które łączy strategiczne myślenie z umiejętnością głębokiego zrozumienia technologii i potrzeb użytkowników, by tworzyć produkty, które przynoszą wartość zarówno dla firmy, jak i dla klientów. Program kursu obejmuje zakres wiedzy wymagany na stanowisku Product Ownera, Product Managera IT i Project Managera IT.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

| Efekty uczenia się  | Kryteria weryfikacji   | Metoda walidacji |
|---|--|------------------|
| Uczestnik posługuje się wiedzą teoretyczną o product managementie I, wytwarzaniu i zarządzaniu produktami cyfrowymi oraz wykazuje przygotowanie merytoryczne na stanowisko Product Ownera, Product Managera IT i Project Managera IT. | rozdziela role Product Managera, Project Managera i Product Ownera, omawia role w zespole projektowym, definiuje metodyki Agile i Scrum, omawia cykl życia produktu, charakteryzuje analizę PESTEL i SWOT, przedstawia różnice między tradycyjnym, a zwinnym wytwarzaniem oprogramowania | 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, zawiera.

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

Tak, potwierdza.

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

Tak, potwierdza.

# Program

Przed każdym modulem tematycznym uczestnik otrzymuje dostęp do materiałów przygotowawczych, które opracowuje w sposób samodzielny.

## MODUŁ 1 - FUNDAMENTY

Podczas zajęć uczestnik zrozumie rolę Product Managera IT w odniesieniu do różnych firm i zawodów – pozna różnicę między Product Managerem, Project Managerem i Product Ownerem. Przyjrzy się cechom, które pozwalają na zarządzanie produktami cyfrowymi. Pozna koncepcję tworzenia strategii produktu i fazy jego rozwoju. Nauczy się pracy w zespole produktowym.

## MODUŁ 2 - PLANOWANIE

Podczas zajęć uczestnik skupia się na analizie rynku i konkurencji, wykorzystując analizę np. SWOT czy PESTEL. Pozna narzędzia wspierające planowanie strategiczne, np. Product Vision Board. Zdobędzie umiejętność stałego monitorowania rynku i trendów. Nauczy się tworzyć strategię produktową i tworzyć roadmapę produktu.

## MODUŁ 3 - ODKRYWANIE, DEFINIOWANIE, WALIDACJA

Podczas zajęć uczestnik pozna zasady projektowania zorientowanego na użytkownika, w tym budowania person, map customer journey oraz projektowania i testowania prototypów.

## MODUŁ 4 - BUDOWANIE

Podczas zajęć uczestnik zrozumie proces wytwarzania oprogramowania, głównie w kontekście praktyk zwinnych i Scruma. Zdobędzie praktyczne doświadczenie w pracy w metodyce Scrum, korzystając z narzędzi do zarządzania zadaniami.

## MODUŁ 5 - WEJŚCIE NA RYNEK

Podczas zajęć uczestnik nauczy się wdrażać produkt na rynek, monitorować jego skuteczność i planować rozwój. Będzie potrafił pozyskiwać, weryfikować, a następnie wykorzystywać dane, które wspierają plan wdrożenia produktu. Pozna różne metody analizy danych i interpretacji wyników i dowie się, jak tworzyć repozytorium niezbędnych danych.

## MODUŁ 6 - WEJŚCIE NA RYNEK

Nawigowanie karierą - Przygotowanie do procesu rekrutacji; AI dla Product Managera IT - AI w nowoczesnym zarządzaniu produktem.

**EGZAMIN WEWNĘTRZNY KOŃCOWY** - odbywa się po zakończeniu kursu, zaliczenie od 50%+1 punkt.

# Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 25

| Przedmiot / temat zajęć                    | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|--|------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| <b>1 z 25</b> Sylwetka Product Managera IT | -          | 30-11-2024            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| <b>2 z 25</b> Produkt, zespół produktowy   | -          | 01-12-2024            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| <b>3 z 25</b> Analiza rynku                | -          | 14-12-2024            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| <b>4 z 25</b> Planowanie strategiczne      | -          | 15-12-2024            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| <b>5 z 25</b> Odkrywanie vs wytwarzanie    | -          | 11-01-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |

| Przedmiot / temat zajęć                                       | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|---|------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 6 z 25 Proces odkrywania produktu                             | -          | 12-01-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| 7 z 25 Proces odkrywania produktu - badania                   | -          | 25-01-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| 8 z 25 Proces odkrywania produktu - rozwiązanie               | -          | 26-01-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| 9 z 25 Proces odkrywania produktu - ideacja                   | -          | 08-02-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| 10 z 25 Proces odkrywania produktu - testowanie               | -          | 09-02-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| 11 z 25 Facylitacja warsztatów                                | -          | 22-02-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| 12 z 25 Projektowanie warsztatów                              | -          | 23-02-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| 13 z 25 Wytwarzanie produktu - SCRUM: Product Owner, Agility  | -          | 08-03-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| 14 z 25 Wytwarzanie produktu - Lean, Scrum                    | -          | 09-03-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| 15 z 25 Wytwarzanie produktu - SCRUM: Product Backlog, Sprint | -          | 22-03-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |

| Przedmiot / temat zajęć   | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|---|------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| <b>16 z 25</b><br>Wytwarzanie produktu - Scrum, Kanban                | -          | 23-03-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| <b>17 z 25</b> Efektywna praca w Scrum Teamie, PM leadership          | -          | 05-04-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| <b>18 z 25</b> Efektywna praca w Scrum Teamie                         | -          | 06-04-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| <b>19 z 25</b> Launch produktu lub funkcji - koordynacja, post-launch | -          | 26-04-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| <b>20 z 25</b> Praca z danymi   | -          | 27-04-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| <b>21 z 25</b> Analityka produktowa                                   | -          | 10-05-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| <b>22 z 25</b> Analityka produktowa                                   | -          | 11-05-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| <b>23 z 25</b> Egzamin końcowy  | -          | 17-05-2025            | 09:00               | 10:00               | 01:00         |
| <b>24 z 25</b> Przygotowanie do procesu rekrutacji                    | -          | 24-05-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |
| <b>25 z 25</b> AI w nowoczesnym zarządzaniu produktem                 | -          | 25-05-2025            | 09:00               | 17:00               | 08:00         |

## Cennik

### Cennik

| Rodzaj ceny | Cena |
|-------------|------|
|             |      |

|  |               |
|--|---------------|
| <b>Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto</b> | 12 177,00 PLN |
| <b>Koszt przypadający na 1 uczestnika netto</b>  | 9 900,00 PLN  |
| <b>Koszt osobogodziny brutto</b>                 | 63,09 PLN     |
| <b>Koszt osobogodziny netto</b>                  | 51,30 PLN     |

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnik usługi otrzymuje autorskie materiały szkoleniowe, które są udostępniane drogą on-line poprzez dedykowaną, wewnętrzną platformę Coders Lab, służącą udostępnianiu treści edukacyjnych. Materiały zawierają m.in. quizy, prezentacje, zadania i odnośniki do artykułów oraz źródeł zewnętrznych dot. poruszanej tematyki.

### Informacje dodatkowe

Łącząc cechy szkół języków obcych i kursów zawodowych, Coders Lab oferuje nowoczesny i efektywny model edukacji.

Nasze kursy ukończyło już ponad 14 000 Absolwentów, którzy funkcjonują w branży IT jako programiści, testerzy oraz projektanci UX. Pracują w dużych, międzynarodowych korporacjach, lokalnych software-house'ach, ośrodkach badawczych lub po prostu w swoich domach jako freelancerzy.

Prowadzimy bardzo intensywne zajęcia od podstaw, podczas których rozwiążesz mnóstwo problemów pod okiem wykładowców praktyków. Większość naszych kursantów nigdy nie programowało, a dzięki nauce w Coders Lab w krótkim czasie rozpoczęli pracę w IT. Program kursu opracowaliśmy tak, abyś zdobył wiedzę i kwalifikacje, których aktualnie poszukują pracodawcy. W trakcie kursu zbudujesz swoje własne portfolio projektowe, które będzie Twoim atutem na rynku pracy.

W trakcie kursu otrzymasz wsparcie doświadczonych wykładowców. Pomogą Ci rozwiązać problemy, ale nigdy nie dadzą gotowych rozwiązań.

## Warunki techniczne

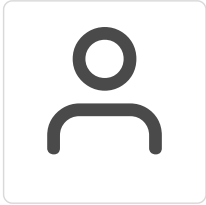
1. usługa prowadzona za pośrednictwem technologii ZOOM
2. minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika:

- system operacyjny: Windows 7 lub nowszy, MacOS lub Linux
- procesor Intel i5 lub AMD A10
- minimum 4GB RAM
- 10 GB wolnego miejsca na dysku

1. kamera internetowa (laptop lub USB)
2. słuchawki i mikrofon systemu: Windows, MacOS

3. zalecany drugi monitor
4. minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego to prędkość połączenia co najmniej 10 Mbit/s
5. niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów: instalacja aplikacji ZOOM oraz Slack (komunikator), przeglądarka internetowa

## Kontakt



**Karolina Balkowska**

**E-mail** [karolina.niemojewska@coderslab.pl](mailto:karolina.niemojewska@coderslab.pl)

**Telefon** (+48) 662 337 815