



DIGITAL PASSION
PROSTA SPÓŁKA
AKCYJNA

Brak ocen dla tego dostawcy

ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI -
Definiowanie wymagań. Planowanie
projektu i rozwoju produktu. Zwinne
zarządzanie zespołem projektowym.
Synchronizacja pracy między zespołami.
Praktyczny warsztat.

Numer usługi 2025/04/07/175109/2675396

zdalna w czasie rzeczywistym

Usługa szkoleniowa

16 h

17.11.2025 do 18.11.2025

2 400,00 PLN brutto

2 400,00 PLN netto

150,00 PLN brutto/h

150,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Biznes / Zarządzanie przedsiębiorstwem

Sposób dofinansowania

wsparcie dla osób indywidualnych
wsparcie dla pracodawców i ich pracowników

Grupa docelowa usługi

Dlaczego warto

Czy Twoje projekty są ciągle zagrożone lub opóźnione, toniesz w spotkaniach i mailach, a projekty nie posuwają się do przodu? Zamiast realizować plan, ciągle rozwiązujesz problemy, lista zadań staje się coraz dłuższa, a wykonane zadania wracają?

Dowiedz się jak zarządzać projektami, żeby zakończyć je z sukcesem. Skorzystaj z naszego 25 letniego doświadczenia. Poznaj praktyki stosowane przez najlepsze firmy na świecie.

Dla kogo:

- Właściciele, Członkowie Zarządu
- Menedżerów projektów
- Liderów zespołów
- Każdy, kto odpowiedzialny jest za koordynację i realizację zadań w organizacji

Praktyczna nauka

Zajęcia obejmują wykłady, ćwiczenia, warsztaty, case'y, testy.

Ekspercka kadra

Doświadczeni wykładowcy (25 lat doświadczenia w budowaniu zespołów, współpracy z klientami, budowie trwałej relacji rodzinnej).

Maksymalna liczba uczestników	24
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	16
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości Małopolskich Standardów Usług Edukacyjno-Szkoleniowych (MSUES) - wersja 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Cel edukacyjny szkolenia "ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI" to przygotowanie uczestników do:

- stosowania metod zarządzania projektami gwarantujących dowiezienie celów
- planowania projektu i wydania produktu
- pisanie wymagań na produkt
- szacowania wartości biznesowej funkcji
- szacowania wielkości zadań
- przećwiczenia na grze pracy zespołu SCRUM
- planowania sprintów, codziennego zarządzania pracą i kończenia sprintów wyciągając wnioski i usprawniając pracę
- synchronizacji pracy między zespołami

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Stosuje zwinne wymagania do zdefiniowania projektu i produktu	Weryfikuje zasadność pomysłów przekształcając je w możliwe do zweryfikowania hipotezy (Epiki)	Test teoretyczny
	Definiuje co użytkownicy będą mogli zrobić z produktem (funkcje i zdolności biznesowe)	Test teoretyczny
	Definiuje co eksperci będą mieli wytworzyć - zadania do wykonania (historyjki)	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Tworzy i pielęgnuje backlog produktu	Tłumaczy podróż klienta na epiki, funkcje i zdolności biznesowe	Test teoretyczny
	Szacuje wartość funkcji i zdolności biznesowych	Test teoretyczny
	Opracowuje historyjki w backlogu produktu	Test teoretyczny
	Używa do szacowania wielkości historyjek jednej z metod (proste porównanie, tablica szacowania, Planning Poker ®)	Test teoretyczny
	Pielęgnuje backlog omawiając wymagania, dzieląc historyjki na mniejsze, szacując wielkość historyjek, ustalając kryteria akceptacji, dyskutując o zależnościach	Test teoretyczny
	Ustala prędkość zespołu	Test teoretyczny
	Ustala ile historyjek zostanie wykonana w wydaniu	Test teoretyczny
Planuje i aktualizuje wydanie produktu	Stosuje mapę historyjek do planowania wydania	Test teoretyczny
	Identyfikuje i kategoryzuje ryzyka oraz planuje reakcje na ryzyka	Test teoretyczny
	Identyfikuje zależności między zadaniami na tablicy zależności	Test teoretyczny
	Analizuje czy zespół zdąży dostarczyć wszystkie historyjki do końca wydania obliczając zapas punktów	Test teoretyczny
	Rekomenduje Product Ownerowi, jaką decyzję ma podjąć w związku z aktualizacją planu wydania (usunięcie historyjek czy wydłużenie czasu trwania wydania)	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Stosuje szkielet procesu SCRUM do zarządzania dostarczaniem produktu/projektem	Stosuje wydarzenia SCRUM (planowanie sprintu, codzienny SCRUM, przegląd sprintu i retrospekcję) do zarządzania dostarczaniem produktu/projektu	Test teoretyczny
	Stosuje rejestr produktu, rejestr sprintu, tablicę planowania, wykres wypalenia	Test teoretyczny
	Przydziela odpowiedzialność Produkt ownerowi, SCRUM masterowi, zespołowi	Test teoretyczny
	Szacuje prędkość zespołu	Test teoretyczny
	Tworzy definicję gotowości określając warunki, które muszą spełniać zadania, żeby nadawały się do opracowania podczas planowania sprintu	Test teoretyczny
	Tworzy definicję ukończenia określając jakie warunki muszą być spełnione, żeby zadanie uznać za zakończone	Test teoretyczny
	Planuje synchronizację między zespołami organizując spotkania dla Product ownerów i kierowników projektów/programu oraz dla SCRUM masterów	Test teoretyczny
	Stosuje zasady wprowadzania zmian w rejestrze produktu oraz rejestrze sprintu	Test teoretyczny
	Buduje zespoły o optymalnej wielkości stosując liczbę Dulbara	Test teoretyczny
	Dbą o stabilność zespołu dostosowując zmienność do poziomu zaufania zespołu	Test teoretyczny
Buduje samoorganizujący się zespół	Świadomie stosuje dynamikę zespołu Tuckmana do utrzymania wysokiej wydajności	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, dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się

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

Tak, dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji

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

Tak, dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji

Program

Szkolenie nie wymaga wcześniejszego przygotowania.

PODSTAWOWE INFORMACJE O SZKOLENIU:

- Zajęcia odbywają się w godz. 8:00-16:00,
- Kurs prowadzony jest online w czasie rzeczywistym i **obejmuje 16 godzin zegarowych**,
- W trakcie pojedynczego dnia szkolenia przewidziane są 3 przerwy: dwie po 15 minut i jedna 30 minut, trwające w sumie 60 minut. Przerwy są ujęte w harmonogramie usługi, **są wliczone w czas usługi rozwojowej** i wykazane w polu „Liczba godzin usługi”.
- **Na 16 godzin zegarowych kursu składają się:** a) 13,5 godzin zegarowych zajęć (wykłady, ćwiczenia, odpowiedzi na pytania uczestników), b) 2 godziny zegarowej przerwy (czas odpoczynku pomiędzy poszczególnymi blokami zajęć), c) 0,5 godziny zegarowej przeznaczonej na walidację (egzamin wewnętrzny online).

PROGRAM SZKOLENIA

1. Zwinne wymagania

- Zwinne wymagania
- Przetłumaczenie podróży klienta na epiki
- Rodzaje epików
- Definicja epiku

2. Backlog projektu i produktu - planowanie tablic

- Definicja funkcji produktu - roadmapa
- Definicja zdolności biznesowych
- Opracowanie Historyjek Użytkownika
- Estymacje wielkości historyjek

3. Wydanie produktu

- Planowanie wydania/MVP
- Pielęgnacja Backlogu produktu
- Aktualizacja wydania

4. Role w zespole (Scrum Master, Product Owner, Zespół)

5. Zwinny proces

6. Planowanie sprintu

- Co to jest sprint
- Prędkość zespołu
- Planowanie sprintu przez zespół i tworzenie Backlogu sprintu

7. Rejestr sprintu, tablica, wykres wypalenia

- Realizacja sprintu
- Codzienne spotkania
- Przegląd produktu
- Retrospekcja
- Definicja gotowości i ukończenia

8. Synchronizacja z innymi zespołami

- Product Owner Synch
- Scrum of Scrum

9. Jak obsługiwane są zmiany

- Zmiany w rejestrze sprintu w trakcie trwania sprintu
- Włączanie nowych historyjek użytkowników do Backlogu produktu

10. Co zrobić jeśli zespół nie buduje działających produktów

WALIDACJA - WEWNĘTRZNY EGZAMIN CERTYFIKUJĄCY

Osoba biorąca udział w kursie przystępuje egzaminu wewnętrznego (test online), który sprawdza nabytą wiedzę i umiejętności oraz uzyskane kompetencje. Po zaliczeniu egzaminu wydawany jest certyfikat.

HARMONOGRAM ZAJĘĆ NA KURSIE

DZIEŃ 1 (godz. 08:00-16:00)

08:00 – 9:00 – Zwinne wymagania (1 godz. zegarowa) - Wykład z prezentacją, ćwiczenia, dyskusja na żywo.

09:00 – 10:00 – Backlog projektu i produktu (1 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją, ćwiczenia, dyskusja na żywo.

10:00 – 10:15 – Przerwa (15 minut)

10:15 – 11:00 – Definiowanie funkcji (0,75 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją, ćwiczenia, dyskusja na żywo.

11:00 – 11:30 – Definiowanie zdolności biznesowych (0,5 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją, ćwiczenia, dyskusja na żywo.

11:30 – 12:30 – Opracowanie historyjek użytkownika (1,5 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją, ćwiczenia, dyskusja na żywo.

12:30 – 13:00 – Przerwa (30 minut)

13:00 – 14:30 – Planowanie wydania (1,5 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją, ćwiczenia, dyskusja na żywo.

14:30 – 15:00 – Pielęgnacja backlogu produktu (0,5 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją, ćwiczenia, dyskusja na żywo.

15:00 – 15:15 – Przerwa (15 minut)

15:15 – 15:45 – Aktualizacja wydania (0,5 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją, ćwiczenia, dyskusja na żywo.

15:45 – 16:00 – Zwinny proces (0,25 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją.

DZIEŃ 2 (godz. 08:00-16:00)

08:00 – 08:15 – Role w Scrum (0,25 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją.

08:15 – 09:15 – Planowanie sprintu (1 godz. zegarowa) - Wykład z prezentacją, ćwiczenie, dyskusja na żywo.

09:15 – 09:30 – Rejestr sprintu, tablica, wykres wypalenia (0,25 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją.

09:30 – 09:45 – Przerwa (15 minut)

09:45 – 12:15 – Realizacja sprintu, wydania (2,5 godz. zegarowe) - Wykład z prezentacją, ćwiczenie, dyskusja na żywo

12:15 – 12:45 – Przerwa (30 minut)

12:45 – 13:45 – Definicja gotowości i ukończenia (1 godz. zegarowe) - Wykład z prezentacją, ćwiczenie, dyskusja na żywo

13:45 – 14:00 – Synchronizacja z innymi zespołami (0,25 godz.) - Wykład, dyskusja na żywo

14:00 – 14:30 – Jak obsługiwane są zmiany (0,5 godz.) - Wykład, dyskusja na żywo

14:30 – 14:45 – Co zrobić jeśli zespół nie buduje działających produktów (0,25 godz.) - Wykład, dyskusja na żywo

14:45 – 15:00 – Przerwa (15 minut)

15:00 - 15:30 - Samoorganizacja zespołu (0,5 godz. zegarowej) - Wykład, dyskusja na żywo

15:30 - 16:00 - Walidacja - test jednokrotnego wyboru

WARUNKI ORGANIZACYJNE

Usługa jest prowadzona zdalnie na żywo. Przy jednym stanowisku komputerowym może pracować kilka osób.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 25

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 25 Zwinne wymagania (1 godz. zegarowa) - Wykład z prezentacją, ćwiczenia, dyskusja na żywo.	-	17-11-2025	08:00	09:00	01:00
2 z 25 Backlog projektu i produktu (1 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją, ćwiczenia, dyskusja na żywo.	-	17-11-2025	09:00	10:00	01:00
3 z 25 Przerwa (15 minut)	-	17-11-2025	10:00	10:15	00:15
4 z 25 Definiowanie funkcji (0,75 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją, ćwiczenia, dyskusja na żywo.	-	17-11-2025	10:15	11:00	00:45

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 25 Definiowanie zdolności biznesowych (0,5 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją, ćwiczenia, dyskusja na żywo.	-	17-11-2025	11:00	11:30	00:30
6 z 25 Opracowanie historyjek użytkownika (1,5 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją, ćwiczenia, dyskusja na żywo.	-	17-11-2025	11:30	12:30	01:00
7 z 25 Przerwa (30 minut)	-	17-11-2025	12:30	13:00	00:30
8 z 25 Planowanie wydania (1,5 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją, ćwiczenia, dyskusja na żywo.	-	17-11-2025	13:00	14:30	01:30
9 z 25 Pielęgnacja backlogu produktu (0,5 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją, ćwiczenia, dyskusja na żywo.	-	17-11-2025	14:30	15:00	00:30
10 z 25 Przerwa (15 minut)	-	17-11-2025	15:00	15:15	00:15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
11 z 25 Aktualizacja wydania (0,5 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją, ćwiczenia, dyskusja na żywo	-	17-11-2025	15:15	15:45	00:30
12 z 25 Zwinny proces (0,25 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją.	-	17-11-2025	15:45	16:00	00:15
13 z 25 Role w Scrum (0,25 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją	-	18-11-2025	08:00	08:15	00:15
14 z 25 Planowanie sprintu (1 godz. zegarowa) - Wykład z prezentacją, ćwiczenie, dyskusja na żywo	-	18-11-2025	08:15	09:15	01:00
15 z 25 Rejestr sprintu, tablica, wykres wypalenia (0,25 godz. zegarowej) - Wykład z prezentacją	-	18-11-2025	09:15	09:30	00:15
16 z 25 Przerwa (15 minut)	-	18-11-2025	09:30	09:45	00:15
17 z 25 Realizacja sprintu, wydania (2,5 godz. zegarowe) - Wykład z prezentacją, ćwiczenie, dyskusja na żywo	-	18-11-2025	09:45	12:15	02:30
18 z 25 Przerwa (30 minut)	-	18-11-2025	12:15	12:45	00:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
19 z 25 Definicja gotowości i ukończenia (1 godz. zegarowe) - Wykład z prezentacją, ćwiczenie, dyskusja na żywo	-	18-11-2025	12:45	13:45	01:00
20 z 25 Synchronizacja z innymi zespołami (0,25 godz.) - Wykład, dyskusja na żywo	-	18-11-2025	13:45	14:00	00:15
21 z 25 Jak obsługiwane są zmiany (0,5 godz.) - Wykład, dyskusja na żywo	-	18-11-2025	14:00	14:30	00:30
22 z 25 Co zrobić jeśli zespół nie buduje działających produktów (0,25 godz.) - Wykład, dyskusja na żywo	-	18-11-2025	14:30	14:45	00:15
23 z 25 Przerwa (15 minut)	-	18-11-2025	14:45	15:00	00:15
24 z 25 Samoorganizacja zespołu (0,5 godz. zegarowej) - Wykład, dyskusja na żywo	-	18-11-2025	15:00	15:30	00:30
25 z 25 Walidacja - test jednokrotnego wyboru	-	18-11-2025	15:30	16:00	00:30

Cennik

Cennik

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

Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 400,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 400,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	150,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	150,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

IZABELA WOJTACHNIK

Nazywam się Izabela Wojtachnik i pomagam wznosić karierę na wyższy poziom, odkryć swoją drogę i znaleźć odwagę do realizacji marzeń.

Jestem certyfikowanym coachem, trenerem zmiany, trenerem biznesu i menedżerem z ponad 20 letnim doświadczeniem. W swojej pracy wykorzystuję 23 letnie doświadczenie w biznesie w pracy z ludźmi.

Prywatnie żona i mama trzech synów. Jestem entuzjastką psychologii pozytywnej i jazdy na rowerze.

W swojej pracy realizuję doskonalenie kompetencji innych z zakresu rozwoju potencjału, asertywności, pewności siebie, zarządzania sobą w czasie, równowagi na sesjach indywidualnych, konsultacjach, programach rozwojowych w organizacjach.

Pomogłam kilkuset klientom na indywidualnych sesjach coachingowych i mentoringowych. Rocznie szkolę i prowadzę 1200 osób na warsztatach oraz na szkoleniach i w kursach online. Jestem autorką Akademii Satysfakcji Zawodowej i Pewności Siebie. Z moich ebooków i poradników skorzystało już tysiące osób.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują w trakcie szkolenia materiały w wersji elektronicznej:

- Zeszyt ćwiczeń

Warunki uczestnictwa

Warunkiem uczestnictwa jest:

- Zarejestrowanie się i założenie konta w Bazie Usług Rozwojowych, zapisanie się na szkolenie za pośrednictwem Bazy oraz spełnienie wszystkich warunków określonych przez operatora, do którego składają Państwo dokumenty o dofinansowanie.
- Dokonanie zapisu na usługę jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu szkoleń, który jest dostępny pod adresem <https://platforma.digitalpassion.pl/regulamin-szkolen/>

Przed podpisaniem umowy o dofinansowanie szkolenia z Operatorem, skontaktuj się z nami w celu potwierdzenia terminu szkolenia i dostępności wolnych miejsc:

www.digitalpassion.pl

Informujemy, że w trakcie szkolenia możliwa jest wizytacja z udziałem PARP, Operatora lub innej jednostki wyznaczonej w celu sprawdzenia poprawności realizacji usługi.

Informacje dodatkowe

Uwaga:

Oferujemy kompleksowe wsparcie w pozyskaniu DOFINANSOWANIA na usługi z naszej oferty. Zapraszamy do kontaktu:

www.digitalpassion.pl

Usługę możemy dopasować do konkretnych potrzeb jak również zrealizować w formie zamkniętej - dedykowanej.

Warunki techniczne

Aby zapewnić komfortowe i efektywne uczestnictwo w szkoleniach online prowadzonych za pośrednictwem platformy Zoom, uczestnik powinien spełnić następujące wymagania techniczne:

1. Sprzęt:

- Komputer stacjonarny lub laptop z dostępem do internetu (zalecane)
- Alternatywnie: tablet lub smartfon (z ograniczoną funkcjonalnością)
- Sprawna kamera internetowa – zalecane włączenie w czasie szkolenia
- Mikrofon i głośniki/słuchawki – dla aktywnego udziału w dyskusjach i ćwiczeniach

2. Oprogramowanie:

- Zainstalowana najnowsza wersja aplikacji **Zoom** (<https://www.zoom.com/pl>)

3. Połączenie internetowe:

- Stabilne łącze internetowe o minimalnej prędkości: **Download 5 Mbps / Upload 2 Mbps**
- Zalecane połączenie przewodowe lub silne Wi-Fi
- Uczestnik powinien unikać równoczesnego korzystania z łącza przez inne aplikacje (np. YouTube, Netflix)

4. Środowisko pracy:

- Ciche, spokojne miejsce sprzyjające koncentracji i aktywnej pracy
- Możliwość udziału w pełnym czasie trwania szkolenia bez zakłóceń
- Zalecane: słuchawki z mikrofonem (headset) dla lepszej jakości dźwięku

5. Logowanie, obecność, nagrywanie szkolenia:

- Logowanie do Zoom min. 5 minut przed rozpoczęciem spotkania
- Uczestnik powinien logować się **imieniem i nazwiskiem**, by umożliwić identyfikację (sprawdzenie listy obecności) przez prowadzącego - "Podstawą do rozliczenia usługi jest wygenerowanie z systemu raportu, umożliwiającego identyfikację wszystkich uczestników"
- Aktywne uczestnictwo i obecność z włączoną kamerą są mile widziane i wpływają na jakość współpracy w grupie
- Usługa jest nagrywana w celach archiwalnych oraz ewentualnej kontroli. Prosimy o włączenie kamery podczas uczestnictwa w zajęciach.

UWAGA! W celu zachowania wszystkich niezbędnych funkcji programu, prosimy o zainstalowanie aplikacji ZOOM. Nie rekomendujemy korzystania z telefonów komórkowych czy też tabletów.

Kontakt



Edyta Gronek

E-mail edyta.gronek@digitalpassion.pl

Telefon (+48) 781 400 771