



Wszechnica
Edukacyjna Sp. z
o.o.



**SCRUM Master – AKADEMIA
CERTYFIKOWANEGO KIEROWNIKA
PROJEKTÓW: SCRUM Master w praktyce -
4-dniowe autorskie szkolenie
przygotowujące do międzynarodowego
egzaminu (PSM I - SCRUM.org) + wstęp
do zarządzania projektami "w pigułce"
(AgilePM, PRINCE2, ITIL4) | BONY**

Numer usługi 2025/05/20/40733/2758409

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 40 h

📅 18.09.2025 do 05.10.2025

3 600,00 PLN brutto
3 600,00 PLN netto
90,00 PLN brutto/h
90,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Zarządzanie przedsiębiorstwem
Identyfikator projektu	Małopolski Pociąg do kariery
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Szkolenie skierowane jest do osób chcących poszerzyć wiedzę z zakresu Zarządzania Projektami, w tym do: • Kierowników i specjalistów ds. projektów, • Kadry kierowniczej, • Programistów i testerów, • Członków zespołów • Osoby pełniące rolę lub przygotowujące się do pełnienia roli SCRUM Master. Szkolenie dedykowane osobom chcącym wdrożyć zwinne podejście do projektów w organizacji Agile – Scrum Framework. SZKOLENIE ADRESOWANE JEST RÓWNIEŻ DO UCZESTNIKÓW PROJEKTÓW, M.IN. "Małopolski Pociąg do Kariery - sezon 1" i/lub "Nowy start w Małopolsce z EURESem" ORAZ INNYCH PROJEKTÓW.
Minimalna liczba uczestników	4
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	17-09-2025

Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	40
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 przygotowuje uczestników do efektywnego i skutecznego zarządzania projektami w sposób zwinny, zgodnie z metodyką SCRUM Master PSMI I, w celu zapewnienia poprawnej komunikacji w organizacji (zespole) na poziomie podstawowym.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Stosuje praktyki i narzędzia wpływające na skuteczną pracę Scrum Mastera w szczególności z uwzględnieniem branży IT.	Wyróżnia praktyki i narzędzia wspierające zarządzanie projektem Scrum w kontekście branży IT.	Test teoretyczny
Definiuje podstawowe pojęcia i metody kontroli odpowiedzialne za przekazywane informacje oraz ich odbiór wśród zespołu w zakresie wdrażania.	Przyporządkowuje działania Scrum Mastera w kontrolowaniu jakości przekazywanych informacji z ich rolą i wpływem na organizację .	Test teoretyczny
Stosuje techniki podejmowania inicjatyw przez pracowników poprzez innowacyjne rozwiązania.	Wskazuje przykłady, jak skutecznie zachęcać do inicjatywy w zespole. Identyfikuje projekt, w którym pracownicy przejmują inicjatywę i przynoszą dodatkową wartość dla projektu.	Test teoretyczny
Skutecznie organizuje pracę w wirtualnym zespole używając technologii cyfrowych.	Przedstawia przykład projektu, który został/ lub może zostać skutecznie zrealizowany w warunkach pracy zdalnej, oraz opisuje, jakie strategie były/ będą zastosowane w organizacji pracy wirtualnego zespołu i osiągnął sukces.	Test teoretyczny
Ocenia czas niezbędny do wykonania określonego zadania.	Identyfikuje czynniki, takie jak stopień skomplikowania zadania, umiejętności i doświadczenie członków zespołu oraz ewentualne przeszkody, które mogą wpłynąć na czas wykonania i sposób w jaki wpływa to na sukces projektu.	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Ocenia złożoność i stopień trudności zadania.	Analizuje złożoności zadania, uwzględniając różne czynniki, takie jak ilość pracy, ryzyka i wymagane umiejętności.	Test teoretyczny
Charakteryzuje techniki i narzędzia wspierające zespół developerski.	Określa techniki i narzędzia wspierające zespół developerski oraz wskazuje, w jaki sposób przyczyniły się one do sukcesu projektu w którym ta metoda przyniosła korzyści.	Test teoretyczny
Rozpoznaje wartości i zasady Scruma w podejmowaniu decyzji.	Przyporządkowuje wartości i zasady scruma w podejmowaniu decyzji w praktycznym zastosowaniu, wdrażając innowacje.	Test teoretyczny
Rozróżnia efektywne kanały komunikacji w projektach mieszanych.	Dokonuje wyboru zastosowania różnorodnych kanałów komunikacji, takich jak wideokonferencje, platformy do współdzielenia dokumentów, komunikatory internetowe, czy też spotkania osobiste, w zależności od potrzeb projektu i preferencji i członków zespołu.	Test teoretyczny
Wyjaśnia znaczenie delegowania uprawnień dla procesu.	Identyfikuje znaczenie delegowania uprawnień dla procesu.	Test teoretyczny

Kwalifikacje

Inne kwalifikacje

Uznane kwalifikacje

Pytanie 5. Czy dokument jest certyfikatem, dla którego wypracowano system walidacji i certyfikowania efektów uczenia się na poziomie międzynarodowym?

TAK. Szkolenie przygotowuje do przystąpienia do egzaminu "PROFESSIONAL SCRUM MASTER I". Po odbytych szkoleniu uczestnik otrzymuje kod umożliwiający podejście do egzaminu na stronie Scrum.org. W przypadku zdania egzaminu uczestnik otrzymuje certyfikat Scrum.org potwierdzający nabycie kwalifikacji.

Informacje

Podstawa prawna dla Podmiotów / kategorii Podmiotów	uprawnione do realizacji procesów walidacji i certyfikowania na mocy innych przepisów prawa
Nazwa/Kategoria Podmiotu prowadzącego walidację	SCRUM.ORG

Podmiot prowadzący walidację jest zarejestrowany w BUR	Nie
Nazwa/Kategoria Podmiotu certyfikującego	SCRUM.ORG
Podmiot certyfikujący jest zarejestrowany w BUR	Nie

Program

PROGRAM SZKOLENIA:

DZIEŃ 1 - 4h

- Wprowadzenie do zarządzania projektami;
- Ogólna charakterystyka metodyk projektowych, wdrażania systemów;
- Różnice w podejściu PMI®, PRINCE2®, Agile®, Scrum z innowacyjnym podejściem.

DZIEŃ 2 - 9h

- Filozofia Agile: Manifest Agile i pryncypia - 12 zasad Agile Z wykorzystaniem innowacyjnych rozwiązań;
- Zasady w Scrum: Wprowadzenie do Scrum framework i geneza Scrum, filary Scrum, wartości i postawy w Scrum, czyli co zrobić, żeby projekty przybiegały szybko, efektywnie i kończyły się sukcesem;
- Role w zespole Scrum – organizacja pracy zespołu zwinnego: Scrum Master, Product Owner, Development Team, Otoczenie Scrum Team, w tym alternatywne konfiguracje;

DZIEŃ 3 - 8h

Zdarzenia i proces w Scrum – organizacja projektu / procesu w Scrum

- Struktura Sprintu
- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

Artefakty i proces w Scrum - wymagania i jakość – tworzenie wartości biznesowej w Scrum

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Increment
- Product Backlog refinement

Scrum Master “w pracy” – Scrum zgodnym z zasadami pracy

- Współpraca z ludźmi i zespołami
- Scrum w organizacji
- Facilitacja i coaching

DZIEŃ 4 - 8h

Skalowalność Scrum – podstawa organizacji pracy w wielu zespołach Scrum

- Organizacja zespołów
- Skalowanie artefaktów i zdarzeń
- Najczęstsze problemy związane ze stosowaniem Scruma

Testy próbne Scrum Master – egzamin próbny

DZIEŃ 5 - 1h

- Egzamin SCRUM Master PSM I

EGZAMIN:

Informacje dotyczące egzaminu Professional Scrum Master PSM I:

- egzamin jest zdawany w języku angielskim w formie on-line;
- egzamin składający się z 80 pytań 3 rodzajów (z jedną odpowiedzią prawidłową, z kilkoma odpowiedziami prawidłowymi, prawda/fałsz);
- do uzyskania pozytywnego wyniku egzaminu wymagane jest uzyskanie 85% poprawnych odpowiedzi;
- czas trwania egzaminu: 60 min;
- Uczestnik, który zdobył wymaganą ilość punktów otrzymuje międzynarodowy certyfikat w formie elektronicznej - Certyfikat Professional Scrum Master PSM I

Uczestnik, który na egzaminie zdobył niezbędną do uzyskania zaliczenia liczbę punktów otrzymuje międzynarodowy certyfikat w formie elektronicznej.

Szkolenie wykorzystuje dyskusje oraz burzę mózgów jako metody aktywizujące Uczestników do udziału w procesie nauki.

Każdy Uczestnik, który ukończył niniejsze szkolenie i przystąpił do egzaminu, otrzyma imienne zaświadczenie uczestnictwa w usłudze rozwojowej.

Przerwy NIE są wliczone w czas usługi szkoleniowej.

UWAGA! Czas trwania usługi rozwojowej to 40 godzin dydaktycznych, czyli zgodnie z harmonogramem 30 godzin zegarowych.

Są to w całości **zajęcia teoretyczne**.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 16

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 16 Wprowadzenie do zarządzania projektami "w pigułce" cz.1 - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams lub ZOOM	Marcin Szybkowski	18-09-2025	12:00	14:00	02:00
2 z 16 Wprowadzenie do zarządzania projektami "w pigułce" cz.2 - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams lub ZOOM	Marcin Szybkowski	18-09-2025	14:10	16:10	02:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
3 z 16 Filozofia Agile: Manifest Agile - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Marcin Szybkowski	22-09-2025	08:30	10:30	02:00
4 z 16 Filozofia Agile: pryncypia - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Marcin Szybkowski	22-09-2025	10:40	12:40	02:00
5 z 16 12 zasad Agile - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Marcin Szybkowski	22-09-2025	13:00	15:00	02:00
6 z 16 Zasady w Scrum – organizacja pracy zespołu zwinnego - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Marcin Szybkowski	22-09-2025	15:10	16:40	01:30
7 z 16 Role w zespole Scrum – organizacja pracy zespołu zwinnego - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Marcin Szybkowski	22-09-2025	16:45	18:15	01:30
8 z 16 Powtórzenie - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Marcin Szybkowski	23-09-2025	08:30	10:30	02:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
9 z 16 Zdarzenia i proces w Scrum – organizacja projektu / procesu w Scrum - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Marcin Szybkowski	23-09-2025	10:40	12:40	02:00
10 z 16 Artefakty i proces w Scrum - wymagania i jakość – tworzenie wartości biznesowej w Scrum oraz Scrum Master "w pracy" - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Marcin Szybkowski	23-09-2025	13:00	15:00	02:00
11 z 16 Scrum Master "w pracy" - kluczowe aspekty zarządzania - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Marcin Szybkowski	23-09-2025	15:10	17:10	02:00
12 z 16 Powtórzenie - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Marcin Szybkowski	24-09-2025	08:30	10:30	02:00
13 z 16 Skalowalność Scrum - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Marcin Szybkowski	24-09-2025	10:40	12:40	02:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
14 z 16 Najczęstsze problemy związane ze stosowaniem Scruma - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Marcin Szybkowski	24-09-2025	13:00	15:00	02:00
15 z 16 Podsumowanie najważniejszych zagadnień przed egzaminem oraz Testy próbne Scrum Master – egzamin próbny - wykład "na żywo" - współdzielony ekran na platformie Teams	Marcin Szybkowski	24-09-2025	15:10	17:10	02:00
16 z 16 Egzamin ze SCRUM Master PSMI	-	05-10-2025	19:00	20:00	01:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 600,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 600,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	90,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	90,00 PLN
W tym koszt walidacji brutto	500,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	500,00 PLN

W tym koszt certyfikowania brutto

400,00 PLN

W tym koszt certyfikowania netto

400,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Marcin Szybkowski

Ekspert w zarządzaniu projektami z bogatym doświadczeniem. Menadżer oraz projektant symulacji biznesowych. Zarządza projektami w praktyce w firmach telekomunikacyjnych, informatycznych oraz w administracji publicznej. Doświadczenie trenerskie zdobywane od 2010 roku oraz kilkadziesiąt przeprowadzonych szkoleń jako akredytowany trener z tematów: SCRUM Master, ITIL Foundation, AgilePM®. Ukończył studia magisterskie z historii na Uniwersytecie Warszawskim. Doświadczenie zdobyte nie wcześniej niż 5 lat.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują zestaw elektronicznych akredytowanych materiałów szkoleniowych (w formacie PDF):

- prezentacja
- przewodnik po Scrum
- studium przypadku i ćwiczenia
- przykładowy arkusz egzaminacyjny z odpowiedziami

Materiały zostaną udostępnione uczestnikom najpóźniej przed pierwszym dniem szkolenia, za pośrednictwem dysku Google.

Warunki uczestnictwa

Wymagane kompetencje: podstawowa znajomość zarządzania projektami, doświadczenie w pracy zespołowej, analityczne myślenie oraz podstawowa wiedza o procesach biznesowych, a także znajomość języka na poziomie min. B1.

Spełnienie wymagań udziału w szkoleniu, które zostały ustalone przez Operatora.

Udział w szkoleniu jest możliwy wyłącznie dla osób, które ukończyły 18 lat.

Wymagane jest podejście do egzaminu oraz frekwencja na poziomie 80%.

Na potrzeby Usługodawcy, jak również na potrzeby monitoringu, kontroli oraz w celu utrwalenia efektów kształcenia usługa zdalna może być rejestrowana, a po każdym dniu szkolenia pobierany jest raport logowań.

Informacje dodatkowe

Na cenę usługi składa się: szkolenie oraz 1 podejście do egzaminu.

Egzamin jest ustalany indywidualnie z Uczestnikiem usługi i odbędzie się w okresie 25.09-05.10.2025. Termin egzaminu dostępny będzie u osoby nadzorującej usługę po stronie Dostawcy Usług.

Usługa szkoleniowa jest dedykowana również dla Uczestników projektu "Małopolski Pociąg do Kariery - sezon 1" i/lub "Nowy start w Małopolsce z EURESem" realizowanych przez WUP Kraków. Wszechnica Edukacyjna posiada również podpisaną umowę z WUP Kraków.

UWAGA! W przypadku dofinansowania usługi poniżej 70% ze środków publicznych, usługa nie jest zwolniona z podatku VAT na podstawie § 3 ust.1 pkt 14 rozporządzenie Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień (Dz.U. 2013 poz. 1722 z późn. zm.). **Należy wówczas doliczyć do usługi szkoleniowej należny VAT w wysokości 23%.**

Warunki techniczne

Używana platforma - ZOOM/Teams.

Okres ważności linku rozpoczyna się na 15 min. przed rozpoczęciem spotkania online i trwa do 15 min. ponad ramowy czas spotkania.

Wymagania systemowe

- Połączenie internetowe – szerokopasmowe przewodowe lub bezprzewodowe (3G lub 4G/LTE)
- Głośniki i mikrofon – wbudowane, na wtyczkę USB lub połączenie bezprzewodowe Bluetooth
- Kamera internetowa lub kamera internetowa w jakości HD – wbudowana, na wtyczkę UBS lub:
 - Kamera HD lub kamkorder z kartą przechwytywania wideo
Uwaga: sprawdź listę obsługiwanych urządzeń.
 - Oprogramowanie kamery virtualnej do użytku z oprogramowaniem do transmisji, np. OBS lub kamery IP
Uwaga: klient Zoom w wersji 5.1.1 lub nowszej jest wymagany dla systemu operacyjnego macOS.

Obsługiwany system operacyjny

- System operacyjny macOS X w wersji 10.10 lub nowszej
- System Windows 11*
***Uwaga:** system Windows 11 jest obsługiwany w wersji 5.9.0 lub nowszej.
- Windows 10*
***Uwaga:** w przypadku urządzeń z systemem operacyjnym Windows 10 obowiązuje wersja Windows 10 Home, Pro lub Enterprise. Tryb S nie jest obsługiwany.
- System operacyjny Windows w wersji 8 lub 8.1
- System operacyjny Windows 7
- System operacyjny Ubuntu w wersji 12.04 lub nowszej
- System operacyjny Mint w wersji 17.1 lub nowszej
- System operacyjny Red Hat Enterprise Linux w wersji 6.4 lub nowszej
- System operacyjny Oracle Linux w wersji 6.4 lub nowszej
- System operacyjny CentOS w wersji 6.4 lub nowszej
- Oprogramowanie Fedora w wersji 21 lub nowszej
- Oprogramowanie OpenSUSE w wersji 13.2 lub nowszej
- System operacyjny ArchLinux (tylko w wersji 64-bitowej)

Obsługiwany tablet i urządzenia mobilne

- Urządzenia z systemem Android i iOS
- Urządzenia BlackBerry
- Urządzenie Surface w wersji PRO 2 lub nowszej z systemem operacyjnym Windows w wersji 8.1 lub nowszej
Uwaga:
 - W przypadku komputerów typu tablet z systemem operacyjnym Windows 10 obowiązuje wersja Windows 10 Home, Pro lub Enterprise. Tryb S nie jest obsługiwany.
- Komputery tabletowe obsługują tylko klienta Desktop Client.

Obsługiwane przeglądarki

- **Windows:** Edge 12+, Firefox 27+, Chrome 30+
- **macOS:** Safari 7+, Firefox 27+, Chrome 30+
- **Linux:** Firefox 27+, Chrome 30+

Uwaga: niektóre funkcje w kliencie internetowym nie są obsługiwane w przeglądarce Internet Explorer.

Wymagania dotyczące procesora i pamięci RAM

	Minimum	Zalecane
Procesor	Procesor jednordzeniowy o taktowaniu co najmniej 1Ghz	Procesor dwurdzeniowy o taktowaniu co najmniej 2 Ghz (Intel i3/i5/i7 lub ekwiwalent AMD)
Pamięć RAM	Nd.	4 Gb

Uwaga:

- w laptopach posiadających jeden lub dwa rdzenie liczba klatek na sekundę jest ograniczona podczas udostępniania ekranu (około 5 klatek na sekundę). Aby uzyskać optymalne wyniki podczas udostępniania ekranu z laptopów, zalecamy wykorzystanie procesora posiadającego cztery procesory lub więcej.
- System Linux wymaga procesora lub karty graficznej z obsługą sterownika OpenGL 2.0 lub nowszej wersji.

Obsługa wysokiej rozdzielczości DPI

- Wyświetlacze o wysokiej rozdzielczości DPI są obsługiwane przez platformę Zoom w wersji 3.5 lub nowszej

Wymagania dotyczące przepustowości

W celu uzyskania najlepszych wyników przepustowość wykorzystywana przez platformę Zoom zostanie zoptymalizowana w oparciu o sieć uczestnika. Automatycznie dostosuje się ona do sieci 3G, sieci Wi-Fi lub środowisk komunikacji przewodowej.

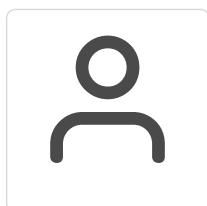
Zalecana przepustowość dla panelistów uczestniczących w spotkaniach i webinarach:

- Dla połączeń wideo 1:1:
 - Wideo wysokiej jakości: 600 kb/s (wysyłanie/pobieranie)
 - Wideo o rozdzielczości 720 p w jakości HD: 1,2 MB/s (wysyłanie/pobieranie)
 - Wideo o rozdzielczości 1080 p w jakości HD: 3,8 MB/s / 3,0 MB/s (wysyłanie/pobieranie)
- Dla grupowych połączeń wideo:
 - Wideo wysokiej jakości: 1,0 MB/s / 600 kb/s (wysyłanie/pobieranie)
 - Wideo o rozdzielczości 720 p w jakości HD: 2,6 MB/s / 1,8 MB/s (wysyłanie/pobieranie)
 - Wideo o rozdzielczości 1080 p w jakości HD: 3,8 MB/s / 3,0 MB/s (wysyłanie/pobieranie)
 - Wyświetlanie widoku galerii: 2,0 MB/s (25 wyświetleń), 4,0 MB/s (49 wyświetleń)
- Tylko udostępnianie ekranu (bez miniaturki wideo): 50–75 kb/s
- Udostępnianie ekranu z miniaturką wideo: 50–150 kb/s
- Audio VoIP: 60–80 kb/s
- System Zoom Phone: 60–100 kb/s

Zalecana przepustowość dla uczestników webinaru:

- Paneliści z włączonym wideo:
 - Wideo wysokiej jakości: ~ 600 (pobieranie)
 - ~1,2–1,8 Mb/s (pobieranie) w przypadku transmisji wideo w jakości 720p HD
 - ~2,3 Mb/s (pobieranie) w przypadku transmisji wideo w jakości 1080p HD
- Tylko udostępnianie ekranu (bez miniaturki wideo): 50–75 kb/s (pobieranie)
- Udostępnianie ekranu z miniaturką wideo: 50–150 kb/s (pobieranie)
- Audio VoIP: 60–80 kb/s (pobieranie)

Kontakt



Wiktoria DOROŚ

E-mail zp@we.edu.pl

Telefon (+48) 519 871 364