



Centrum Organizacji
Szkoleń i
Konferencji SEMPER
Magdalena
Wolniewicz-Kesaria

★★★★☆ 4,5 / 5
2 055 ocen

AGILE - ZWINNE PODEJŚCIE DO ZARZĄDZANIA PROJEKTAMI DLA PRAKTYKÓW. Certyfikowane szkolenie

Numer usługi 2025/07/28/8282/2907707

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 12 h

📅 18.06.2026 do 19.06.2026

1 709,70 PLN brutto

1 390,00 PLN netto

142,48 PLN brutto/h

115,83 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Organizacja
Grupa docelowa usługi	Warsztat przeznaczony dla osób z pewnym doświadczeniem lub przygotowujących się do pracy projektowej w projektach zwinnych: • prowadzących projekty • członków zespołów zwinnych • zlecających projekty • pełniących kluczowe role • uczestniczących w przygotowaniu, planowaniu lub śledzeniu projektu.
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	17-06-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	12
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

- zrozumienie zasad zwinnego podejścia do projektów
- umiejętność wyboru podejścia zwinnego do kontekstu projektu
- zrozumienie ról oraz dynamiki budowy i rozwoju zespołu zwinnego
- zrozumienie cyklu życia projektu zwinnego
- umiejętność stosowania technik i rytuałów pracy zespołowej w projekcie zwinnym
- uporządkowanie wiedzy na temat zwinnych modeli, metodyk i technik.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Kompetencje społeczne: - ocenia jak odpowiednio reagować w różnych sytuacjach związanych z wykonywanym zawodem - identyfikuje własny styl uczenia się i wybiera sposoby dalszego kształcenia, - określa znaczenie komunikacji interpersonalnej oraz potrafi prawidłowo identyfikować i rozstrzygać dylematy związane z wykonywaniem zawodu.	- Umiejętność dostosowania reakcji do różnorodnych kontekstów zawodowych - Wybór adekwatnych metod do dalszego kształcenia.	Wywiad swobodny

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. Po prostu projekt

zakres: wprowadzenie praktyczne do podejścia projektowego

- pułapki ścisłego planowania
 - nastawienie na cel a nastawienie na produkt
- symulacja projektu w środowisku prostym

- zaplanowanie i wykonanie np. zabawki wg podanego projektu, ścisłych wymagań i ograniczeń
- o podejście kaskadowe
- symulacja projektu w środowisku złożonym
- zaplanowanie i wykonanie np. zestawu edukacyjnego dla przedszkolaków na podstawie ogólnych oczekiwań i wybranego celu
- o podejście kaskadowe
- o podejście zwinne
- omówione techniki, praktyki
- cel projektu – język korzyści
- oczekiwania
- wymagania
- produkt
- o wizja
- o projekt produktu
- BDUF
- EDUF
- o prototyp
- plan projektu
- zadania
- o lista zadań
- o sekwencja zadań
- weryfikacja i walidacja

2. O co chodzi z tą zwinnością?

zakres: cykl życia projektu nastawiony na sukces klienta
 identyfikacja otoczenia, środowiska i ograniczeń projektu

- od prostoty do chaosu
- dobór cyklu życia
- o kaskada, iteracje, zwinność
- o zwinność nie zawsze pomaga
- dyskusja – analiza
- ocena naszego środowiska projektowego
- podstawy zwinności
- manifest zwinności
- zasady zwinności
- dyskusja – analiza
- trudności i pułapki zastosowania manifestu w praktyce
- omówione techniki, praktyki
- CYNEFIN – model opisu środowiska projektu
- proces sztywny
- proces adaptacyjny
- timeboxing
- rozwiązania emergentne
- Agile Manifesto

3. Projekt jest dla ludzi i przez ludzi – zwinne role

zakres: interesariusze w projekcie zwinnym, nowy paradygmat odpowiedzialności zespołu
 kluczowe perspektywy na projekt

- czym się różni zainteresowanie projektem od podjęcia zobowiązania projektowego
- strategiczne potrzeby, decyzje i nadzór
- o sponsor a wizjoner i właściciel biznesowy
- obowiązki i uprawnienia wykonawcy
- dyskusja – analiza
- zadania operacyjne w projekcie
- identyfikacja znanych ról i obowiązków wg listy zadań
- właściciel produktu
- operacyjny przedstawiciel biznesu
- zadania i uprawnienia
- zwinny zespół
- od gromady do samoorganizacji
- umiejętności i cechy
- czy każdy zespół może stać się zwinny
- scrum master
- od lidera do coacha
- przywództwo sytuacyjne
- dyskusja – analiza

- czy potrzebny jest kierownik projektu w projekcie zwinnym
- omówione techniki, praktyki
- dynamika zespołu wg Bruce'a Tuckmana
- kompetencje T-shape
- samoorganizujący się zespół
- umocowanie-upoważnienie zespołu
- zarządzanie sytuacyjne – inspiracje Kena Blanchardta w zespole zwinnym

4. Projekt zwinny też trzeba zorganizować

zakres:

- między formalizmem a spontanicznością
- symulacja cyklu życia projektu zwinnego wg scenariusza dla wybranego zespołu
- o przygotowanie i zaplanowanie projektu
- o przejście przez 2 lub 3 sprinty
- przygotowanie projektu
- wizja biznesowa
- o cel i korzyści
- o zarys wyniku – produktu
- studium przypadku
- budowa wizji biznesowej
- omówione techniki, praktyki
- cel językiem korzyści
- SMART
- opowieści [epics]
- zaległości projektu [project backlog]
- strategiczne planowanie
- wizja produktu
- użytkownicy i otoczenie
- priorytetyzacja i dekompozycja na wydania-etapy, sprinty – korzyści i produkty cząstkowe [timeboxing]
- estymacja produktu
- studium przypadku
- stworzenie planu strategicznego
- omówione techniki, praktyki
- opowieści, tematy, historyjki użytkownika [epics, themes, user stories]
- budowa wizji produktu [story mapping]
- zaległości [backlog]
- priorytetyzacja MoSCoW, pajęcza sieć, macierz wartości
- estymacja T-shirt, ranking
- planowanie sprintu
- cel
- oczekiwania
- priorytetyzacja
- estymacja
- identyfikacja zadań
- studium przypadku
- zaplanowanie sprintu
- omówione techniki, praktyki
- historyjki użytkownika
- zaległości [backlog]
- priorytetyzacja MoSCoW
- estymacja idealny dzień, idealna godzina, punkty historyjek [story points], poker planistyczny
- szybkość zespołu [velocity]
- wydajność i dostępność zespołu a wielozadaniowość
- tablica zadań
- definicja ukończenia [definition of done]
- sprint – ewolucyjne wytwarzanie
- sprint swobodny lub strukturalizowany
- rozliczanie i planowanie dnia
- realizacja zadań dziennych
- gromadzenie obserwacji
- przegląd zaległości sprintu, projektu
- studium przypadku
- wytworzenie produktu w sprincie
- przeprowadzenie stand-up'ów

- gromadzenie obserwacji
- przegląd zaległości
- omówione techniki, praktyki
- stand-up
- tablica zadań
- tablica retro
- przegląd zaległości [refinement, grooming]
- refaktoring
- dług technologiczny [technical debt]
- przegląd sprintu
- prezentacja wyników
- walidacja wyników
- przegląd zaległości sprintu, produktu
- studium przypadku
- przegląd wyników sprintu
- co zrobić w następnym sprincie
- retrospektywa
- podsumowanie obserwacji
- zadania technologiczne
- studium przypadku
- co udoskonalić w następnym sprincie
- omówione techniki, praktyki
- organizacja i moderowanie spotkania
- tablica retro

5. W gąszczu metodyk zwinnych

zakres: popularne modele i metodyki – inspiracje dla praktyków

- XP, scrum, lean, DSDM 2014/ APM v.2
- ryzyka zwinnego podejścia [PAQ]

dyskusja – analiza

- rekomendacje praktyczne zastosowania modelu

6. Podsumowanie

dyskusja

- co nam zostało w pamięci
- o zestaw pojęć
- o role
- o rytuały zwinne.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 2

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 2 AGILE - ZWINNE PODEJŚCIE DO ZARZĄDZANIA PROJEKTAMI DLA PRAKTYKÓW.	Trener SEMPER	18-06-2026	09:00	15:00	06:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
2 z 2 AGILE - ZWINNE PODEJŚCIE DO ZARZĄDZANIA PROJEKTAMI DLA PRAKTYKÓW.	Trener SEMPER	19-06-2026	09:00	15:00	06:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 709,70 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 390,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	142,48 PLN
Koszt osobogodziny netto	115,83 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Trener SEMPER
Trener SEMPER

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- otrzymujesz certyfikat wydany przez jedną z wiodących firm szkoleniowych w Polsce
- materiały szkoleniowe w wersji elektronicznej
- masz dostęp do konsultacji poszkoleniowych w formie e-mail do 4 tygodni po zrealizowanym szkoleniu
- otrzymujesz indywidualną kartę rabatową upoważniającą do 10% zniżki na wszystkie kolejne szkolenia stacjonarne i online organizowane przez Centrum Organizacji Szkoleń i Konferencji SEMPER

Warunki uczestnictwa

ZGŁOSZENIE NA USŁUGĘ

Rezerwacji miejsca szkoleniowego można dokonać za pośrednictwem BUR.

Informacje dodatkowe

- wygodna forma szkolenia - wystarczy dostęp do urządzenia z Internetem (komputer, tablet, telefon), słuchawki lub głośniki i ulubiony fotel
- szkolenie realizowane jest w nowoczesnej formie w wirtualnym pokoju konferencyjnym i kameralnej grupie uczestników
- bierzesz udział w pełnowartościowym szkoleniu - Trener prowadzi zajęcia "na żywo" - widzisz go i słyszysz
- pokaz prezentacji, ankiet i ćwiczeń widzisz na ekranie swojego komputera w czasie rzeczywistym.
- podczas szkolenia Trener aktywizuje uczestników zadając pytania, na które można odpowiedzieć w czasie rzeczywistym
- otrzymujesz certyfikat wydany przez jedną z wiodących firm szkoleniowych w Polsce
- masz dostęp do konsultacji poszkoleniowych w formie e-mail do 4 tygodni po zrealizowanym szkoleniu
- otrzymujesz indywidualną kartę rabatową upoważniającą do 10% zniżki na wszystkie kolejne szkolenia stacjonarne i online organizowane przez Centrum Organizacji Szkoleń i Konferencji SEMPER

Warunki techniczne

Wymagania techniczne:

- Platforma /rodzaj komunikatora, za pośrednictwem którego prowadzona będzie usługa - Platforma Zoom (<https://zoom-video.pl/>)
- Wymagania sprzętowe:
- Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika lub inne urządzenie do zdalnej komunikacji - komputer, laptop lub inne urządzenie z dostępem do internetu
- Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik - minimalna prędkość łącza: 512 KB/sek
- Niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów - komputer, laptop lub inne urządzenie z dostępem do internetu. Nie ma potrzeby instalowania specjalnego oprogramowania.
- Okres ważności linku umożliwiającego uczestnictwo w spotkaniu on-line - od momentu rozpoczęcia szkolenia do momentu zakończenia szkolenia
- Potrzebna jest zainstalowana najbardziej aktualna oficjalna wersja jednej z przeglądarek: Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Edge lub Opera. Procesor dwurdzeniowy 2GHz lub lepszy (zalecany czterordzeniowy); 2GB pamięci RAM (zalecane 4GB lub więcej); System operacyjny taki jak Windows 8 (zalecany Windows 10), Mac OS wersja 10.13 (zalecana najnowsza wersja), Linux, Chrome OS. Łącze internetowe o minimalnej przepustowości do zapewnienia transmisji dźwięku 512Kb/s, zalecane min. 2 Mb/s oraz min. 1 Mb/s do zapewnienia transmisji łącznie dźwięku i wizji, zalecane min. 2,5 Mb/s.

Kontakt



Angelika Poznańska

E-mail info@szkolenia-semper.pl

Telefon (+48) 570 590 060