



INPROGRESS

Szkolenia Sp. z o.o.

★★★★★ 4,5 / 5

1 054 oceny

AgilePM® Foundation v3 & Scrum Essentials - kompleksowe szkolenie akredytowane - Małopolski Pociąg do kariery

Numer usługi 2025/12/10/11502/3204768

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 22 h

📅 02.02.2026 do 04.02.2026

1 290,08 PLN brutto

1 290,08 PLN netto

58,64 PLN brutto/h

58,64 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Organizacja
Identyfikatory projektów	Małopolski Pociąg do kariery
Grupa docelowa usługi	- osoby chcące zapoznać się z pryncypiami, praktykami oraz procesem AgilePM oraz Scrum oraz ich przeznaczeniem, - osoby znające Agile lub chcące zapoznać się z tym stylem pracy, - kierownicy projektów lub osoby, które chcą nimi zostać, - osoby, które chcą poznać receptę na efektywne połączenie ładu projektowego oferowanego przez AgilePM ze zwinnym podejściem do wytwarzania produktów, - inni członkowie zespołów wytwórczych z uwzględnieniem Product Ownerów, Scrum Masterów czy Developerów, - Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu MP i/lub dla Uczestników Projektu NSE;
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	20
Data zakończenia rekrutacji	26-01-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	22
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

Usługa przygotowuje do pełnienia roli świadomego członka zespołu projektowego, prezentując metodykę AgilePM® zarówno w aspekcie teoretycznym, jak i praktycznym. Uczestnicy zdobywają wiedzę na temat pryncypiów i terminologii metodyki AgilePM® oraz umiejętność jej praktycznego zastosowania w zarządzaniu projektami. Szkolenie przygotowuje również do egzaminu AgilePM® Foundation, umożliwiając zdobycie certyfikatu potwierdzającego te kompetencje.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
stosuje fakty, w tym terminy, pojęcia, pryncypia AgilePM, praktyki, proces i obowiązki poszczególnych ról;	rozdziela podejście tradycyjne od zwinnego	Test teoretyczny
charakteryzuje pryncypia, proces i środowisko projektowe;	opisuje cel poszczególnych faz w cyklu życia projektu	Test teoretyczny
charakteryzuje obowiązki każdej z ról w projekcie;	definiuje odpowiedzialności w zespole projektowym	Test teoretyczny
wyjaśnia, jak powyższe elementy zastosować / wykorzystać w projekcie;	przyporządkowuje elementy projektu do właściwej potrzeby projektu	Test teoretyczny
rozdziela zależności pomiędzy poznanymi elementami;	przyporządkowuje elementy projektu do właściwej fazy cyklu życia	Test teoretyczny
wykorzystuje w praktyce korzyści płynące z metodyki AgilePM;	wymienia 3 argumenty za zastosowaniem metodyki w projekcie	Test teoretyczny
wykorzystuje produkty zgodnie z ich przeznaczeniem;	wybiera produkt adekwatny do czynności zarządzania projektem	Test teoretyczny
wykorzystuje kontekst projektu niewielkiej skali i w środowisku komercyjnego klienta.	opisuje jak projektem funkcjonuje w komercyjnym środowisku klient - dostawca	Test teoretyczny
stosuje priorytetyzację zadań oraz timeboxy,	stosuje priorytety MoSCoW adekwatnie do sytuacji	Test teoretyczny
planuje cykl życia projektu.	konfiguruje cykl życia adekwatnie do typu projektu	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

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

Dzięki szkoleniu uczestnik pozna fakty, w tym terminy, pojęcia, pryncypia AgilePM, praktyki, proces i obowiązki poszczególnych ról z zespołu projektowego, zrozumie zagadnienia związane z jakością oraz zarządzaniem ryzykiem w projekcie oraz zrozumie jak komunikują się role między sobą. Ponadto uczestnik będzie potrafił wyjaśnić, jak powyższe elementy zastosować / wykorzystać w praktyce oraz pozna korzyści z użycia zarówno Scruma jak i AgilePM. Dodatkowo, zdobędzie wiedzę na temat kontekstu projektu niewielkiej skali oraz w środowisku komercyjnego klienta.

WARUNKI PRZEPROWADZENIA USŁUGI:

Każdy uczestnik powinien posiadać dostęp do komputera oraz internetu, ponieważ usługa szkoleniowa zostanie zrealizowana w formie online, z wykorzystaniem takich platform, jak: ZOOM oraz Mural.

W trakcie szkolenia, uczestnicy będą dzieleni na mniejsze, 3-5 osobowe grupy, w ramach realizacji wybranych ćwiczeń warsztatowych (funkcja "Pokoi" na platformie ZOOM).

Usługa zostanie wykonana z wykorzystaniem takich metod, jak: mini wykład, prezentacja multimedialna, symulacje w grupach, praca z case study, robota, dyskusja, scenki.

Usługa realizowana w godzinach dydaktycznych (45 min) a planowane przerwy nie wliczają się do jej czasu.

Dzięki udziałowi w szkoleniu, uczestnik posiada wiedzę i umiejętności z zakresu całego programu szkolenia:

- zna fakty, w tym terminy, pojęcia, pryncypia AgilePM oraz Scruma, praktyki, proces i obowiązki poszczególnych ról;
- rozumie pryncypia, proces i środowisko projektowe;
- rozumie obowiązki każdej z ról w projekcie;
- potrafi wyjaśnić, jak powyższe elementy zastosować / wykorzystać w projekcie;
- zna zależności pomiędzy poznanymi elementami;
- zna korzyści z użycia AgilePM;
- zna przeznaczenie produktów;
- zna kontekst projektu niewielkiej skali, projektu w programie i w środowisku komercyjnego klienta.

Program szkolenia

DZIEŃ 1 – Scrum Essentials

Wstęp do Agile i Scruma

1. Czym jest Agile?
2. Manifest Zwinnego Rozwoju Oprogramowania

3. 12 Pryncypiów Agile

Jak działa Scrum?

1. Elementy frameworku Scrum

Scrum Team i jego Wartości

1. Scrum Team i odpowiedzialności
2. Sposoby opisanie kompetencji i umiejętności
3. 5 Wartości Scruma

Product Backlog

1. Czym jest Artefakt?
2. Historyjki Użytkownika
3. Przykładowe poziomy dekompozycji wymagań

Sprint i Sprint Planning

1. Czym jest Sprint?
2. Na jakie tematy odpowiada Sprint Planning?

Praca w Sprincie

1. Czym jest Daily Scrum?
2. Jak działa Definicja Ukończenia (DoD)?

Sprint Review i Sprint Retrospective

1. Do czego służy Sprint Review?
2. Co omawia się w trakcie Sprint Retrospective?

Doskonalenie Backlogu i Szacowanie

1. Doskonalenie i porządkowanie Product Backlogu
2. Rodzaje podejść do Szacowania

Empiryzm i koncepcja Lean

1. Empiryzm i koncepcja Lean jako teoria Scruma

DZIEŃ 2 i 3 – AgilePM Foundation

Wprowadzenie

- Zwinność Biznesowa
- Ewolucja AgilePM

Kluczowe koncepcje

- Świat VUCA
- Agile Manifesto
- Cechy Projektów Zwinnych

Przegląd Scruma

- Wartości Scruma
- Odpowiedzialności w Scrumie
- Wydarzenia Scruma
- Artefakty Scruma

Podstawy AgilePM

- Filozofia
- 8 Pryncypiów
- Trójkąt Zmiennych Projektu
- Integracja Scruma i AgilePM

Ludzie i Interakcje

- Zwinne Przywództwo
- 9 Zasad Zwinnego Przywództwa
- Organizacja Projektu
- Role i Perspektywy
- Relacja Kierownika Projektu z Rolami Projektowymi
- Schemat Wielozespołowy
- Perspektywa Analizy Biznesowej

Współpraca i Komunikacja

- Skuteczna Współpraca
- Komunikacja w praktyce
- Skuteczna Współpraca
- Przejrzystość Procesu i Postępów

Cykl Życia Projektu

- Proces AgilePM
- Opcje konfiguracji Cyklu Życia
- Faza Przed-Projektem
- Faza Wykonalności
- Faza Podstaw
- Faza Dostarczania
- Faza Wdrożenia
- Faza Realizacji

Wymaganie, Szacowanie i Priorytetyzacja

- Hierarchia Backlogów
- Wymagania Funkcjonalne i Niefunkcjonalne
- Historyjki Użytkownika
- Priorytetyzacja MoSCoW
- Model INVEST
- Szacowanie w Cyklu Życia

Planowanie i Kontrola

- Wprowadzenie do Planowania i Kontroli
- Koncepcje Planowania i Perspektywy
- Planowanie w Cyklu Życia
- Poziomy Planowania

Zarządzanie Ryzykiem

- Podejście AgilePM do Ryzyka
- Ryzyko – Role i Odpowiedzialności

Ład, Zgodność i Artefakty Projektu AgilePM

- Ład zwinny vs tradycyjny
- Ład finansowy i Artefakty Projektu AgilePM
- Kwestionariusz podejścia do projektu (PAQ)

Na początku pierwszego dnia kursu uczestnicy przystępują do wypełnienia pre testów, składających się z 10 pytań jednokrotnego wyboru. Ostatniego dnia kursu uczestnicy będą rozwiązywać analogiczne post testy. Pre i post testy mają automatycznie generowane wyniki.

Wyniki uzyskane przez uczestników pokażą, czy w trakcie kursu ich wiedza poszerzyła się. Wyniki zostaną ponadto opracowane w raporcie sporządzonym przez trenera po kursie.

OCZEKIWANE PRZYGOTOWANIE SŁUCHACZY:

Nie jest wymagana wiedza specjalistyczna. Każdy z uczestników będzie miał okazję podzielić się swoimi doświadczeniami podczas kursu.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 30 Pre test. Walidacja	-	02-02-2026	09:00	09:15	00:15
2 z 30 Wprowadzenie do szkolenia oraz do Scrum i Agile	Michał Eronim	02-02-2026	09:15	10:20	01:05
3 z 30 Jak działa Scrum?	Michał Eronim	02-02-2026	10:20	10:35	00:15
4 z 30 Przerwa	Michał Eronim	02-02-2026	10:35	10:50	00:15
5 z 30 Scrum Team i jego wartości	Michał Eronim	02-02-2026	10:50	11:15	00:25
6 z 30 Product Backlog	Michał Eronim	02-02-2026	11:15	12:00	00:45
7 z 30 Sprint i Sprint Planning	Michał Eronim	02-02-2026	12:00	13:00	01:00
8 z 30 Przerwa	Michał Eronim	02-02-2026	13:00	13:45	00:45
9 z 30 Praca w Sprincie	Michał Eronim	02-02-2026	13:45	14:25	00:40
10 z 30 Sprint Review i Sprint Retrospective	Michał Eronim	02-02-2026	14:25	14:45	00:20
11 z 30 przerwa	Michał Eronim	02-02-2026	14:45	15:00	00:15
12 z 30 Doskonalenie Backlogu i Szacowanie	Michał Eronim	02-02-2026	15:00	15:30	00:30
13 z 30 Empiryzm i koncepcja Lean	Michał Eronim	02-02-2026	15:30	15:50	00:20
14 z 30 Kolejne kroki i podsumowanie	Michał Eronim	02-02-2026	15:50	16:00	00:10

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
15 z 30 Wprowadzenie	Michał Eronim	03-02-2026	09:00	10:15	01:15
16 z 30 Przerwa	Michał Eronim	03-02-2026	10:15	10:30	00:15
17 z 30 Przegląd Scruma	Michał Eronim	03-02-2026	10:30	11:45	01:15
18 z 30 Przerwa	Michał Eronim	03-02-2026	11:45	12:00	00:15
19 z 30 Podstawy AgilePM	Michał Eronim	03-02-2026	12:00	12:30	00:30
20 z 30 Ludzie i Interakcje	Michał Eronim	03-02-2026	12:30	13:30	01:00
21 z 30 Przerwa	Michał Eronim	03-02-2026	13:30	14:15	00:45
22 z 30 Współpraca i komunikacja	Michał Eronim	03-02-2026	14:15	16:00	01:45
23 z 30 Proces i cykl życia projektu	Michał Eronim	04-02-2026	09:00	10:15	01:15
24 z 30 Przerwa	Michał Eronim	04-02-2026	10:15	10:30	00:15
25 z 30 Wymaganie, Szacowanie i Priorytetyzacja	Michał Eronim	04-02-2026	10:30	11:00	00:30
26 z 30 Planowanie i Kontrola	Michał Eronim	04-02-2026	11:00	11:45	00:45
27 z 30 Zarządzanie Ryzykiem	Michał Eronim	04-02-2026	11:45	13:00	01:15
28 z 30 Przerwa	Michał Eronim	04-02-2026	13:00	13:45	00:45
29 z 30 Ład, Zgodność i Artefakty Projektu AgilePM	Michał Eronim	04-02-2026	13:45	14:45	01:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
30 z 30 Post test. Walidacja	-	04-02-2026	14:45	15:00	00:15

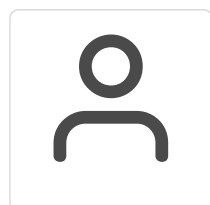
Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 290,08 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 290,08 PLN
Koszt osobogodziny brutto	58,64 PLN
Koszt osobogodziny netto	58,64 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Michał Eronim

Zajmuje się tworzeniem nowych produktów szkoleniowych i facylitacją spotkań. Współautor licznych gier szkoleniowych i symulacji biznesowych. Oprócz codziennej pracy kreatywnej związanej z tworzeniem mechaniki gier, odpowiada za organizację testów i przygotowanie graficzne. Jego zadaniem jest także wdrażanie gier na sale szkoleniowe i ich ciągłe doskonalenie.

Od 2019 roku współtworzy markę Inprogress Design Lab, pod którą, wraz z zespołem zajmuje się tworzeniem autorskiej metody prowadzenia procesów Design Thinking oraz jej zdalnej odmiany. Facylitował warsztaty Design Thinking m.in dla koła naukowego Solar Boat Akademii Górniczo-Hutniczej, Centrum e-Learningu AGH, PwC, PwC/CTech, Concordia Ubezpieczenia oraz podczas otwartych warsztatów w Krakowie i Katowicach.

Swoje doświadczenie projektanckie wykorzystuje również szkoląc z zakresu Design Thinking. Prowadził szkolenia i eventy z wykorzystaniem gier dla takich firm i instytucji jak Ministerstwo Cyfryzacji, Ministerstwo Obrony Narodowej, Akademia Górniczo-Hutnicza, Szkoła Główna Handlowa, Uniwersytet Śląski, Akademia Marynarki Wojennej, Krajowa Szkoła Administracji Publicznej, WIT Wyższa Szkoła Informatyki Stosowanej i Zarządzania pod auspicjami Polskiej Akademii Nauk, Orange, Allianz, Interrisk.

Doświadczenie zawodowe zdobyte nie wcześniej niż 5 lat przed datą wprowadzenia szczegółowych danych dotyczących oferowanej usługi.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały elektroniczne dla uczestników szkolenia:

- prezentacja multimedialna,
- arkusze z przykładowymi egzaminami,
- arkusze z ćwiczeniami.

Materiały zostaną przekazane uczestnikom przed szkoleniem mailowo w postaci aktywnych linków. Materiały udostępniane są za pośrednictwem platformy Calameo. Aby pobrać materiały, niezbędne jest założenie darmowego konta w serwisie Calameo.

Po szkoleniu uczestnicy otrzymują podsumowanie zrealizowanych ćwiczeń, w postaci pliku pdf z platformy Mural (na której realizowane są ćwiczenia).

Warunki uczestnictwa

Dla uczestników projektu MP i/lub NSE warunkiem uczestnictwa jest zapisanie się również na usługę egzaminacyjną: 2025/12/10/11502/3204777

Informacje dodatkowe

Uczestnik po szkoleniu otrzymuje od Inprogress certyfikat ukończenia szkolenia.

W czasie szkolenia przewidziane są przerwy (krótkie oraz jedna dłuższa, obiadowa). Informacja o przerwach zostanie zamieszczona na slajdach (na początku szkolenia) lub ekranie komputera w trakcie jej trwania.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w szkoleniu:

- **Platforma / rodzaj komunikatora, za pośrednictwem którego prowadzona będzie usługa.**
- Szkolenie odbędzie się przy pomocy platformy Zoom. Uczestnicy szkolenia otrzymają mailowo informacje na temat korzystania z platformy przy pomocy przeglądarki internetowej lub aplikacji do pobrania na komputer.
- **Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika.**
- Komputer uczestnika powinien być wyposażony w głośniki, bezpłatną aplikację Zoom (do pobrania na komputer lub dostęp bezpośrednio w przeglądarce internetowej). Rekomendowany jest również mikrofon.
- **Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego.**
- Uczestnik może skorzystać z dowolnego łącza sieciowego.
- **Niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów.**
- Część materiałów szkoleniowych (prace przedkursowe) uczestnicy otrzymują mailowo. Wymagane podstawowe oprogramowanie umożliwiające odczyt plików zapisanych w formatach .doc, .docx i .pdf, czyli np. Microsoft Word. Pozostałe materiały (prezentacja, ćwiczenia, przykładowe egzaminy) są udostępniane przy pomocy platformy Calameo.
- **Okres ważności linku umożliwiającego uczestnictwo w spotkaniu on-line.**
- Link przesłany uczestnikom szkolenia jest ważny w trakcie trwania szkolenia zgodnie z jego harmonogramem.

Kontakt

Martyna Świetlik

E-mail szkolenia@inprogress.pl



Telefon (+48) 123 579 579