



PROGRAM SZKOLENIA

Temat szkolenia: Agile - zwinne zarządzanie projektami

CELE SZKOLENIA

Poziom wiedzy

1. Uczestnicy będą w stanie opisać różnice między tradycyjnymi a zwinnymi podejściami do zarządzania projektami, uwzględniając poziom niepewności i złożoności przedsięwzięcia.
2. Uczestnicy nauczą się rozpoznawać podstawowe zasady i wartości Manifestu Agile oraz znaczenie filarów Scrum.
3. Uczestnicy zdobędą wiedzę na temat ról, artefaktów i wydarzeń w Scrum, rozumiejąc ich znaczenie w procesie zarządzania projektami.

Poziom umiejętności

1. Uczestnicy będą potrafili opracować Backlog Produktu oraz plan sprintu, uwzględniając priorytety i możliwości zespołu.
2. Uczestnicy nauczą się prowadzenia codziennych spotkań Scrum (Daily Scrum) oraz retrospektyw sprintu, aby wspierać ciągłe doskonalenie zespołu.
3. Uczestnicy będą w stanie dostosować elementy frameworku Scrum do specyfiki swoich organizacji i projektów.

Poziom kompetencji społecznych (postaw)

1. Uczestnicy rozwiną postawę otwartości na zmiany oraz umiejętność wspierania zespołów w adaptacji do nowych wymagań i okoliczności.
2. Uczestnicy nauczą się współpracy w ramach interdyscyplinarnego zespołu, budując zaufanie i komunikację opartą na przejrzystości.
3. Uczestnicy będą umieli promować wartości Agile w swoich organizacjach, zachęcając do pracy zespołowej i dostarczania wartości biznesowej.

Poziom narzędzi

1. Uczestnicy zdobędą umiejętność korzystania z narzędzi wspierających zarządzanie projektami Agile, takich jak Jira czy Trello.
2. Uczestnicy zapoznają się z technikami doskonalenia Backlogu (refinement) i monitorowania postępów w projekcie.
3. Uczestnicy będą potrafili wykorzystywać metryki Scrum (np. prędkość zespołu, wykres spalania zadań) do oceny efektywności pracy zespołu.





SCENARIUSZ SZKOLENIA Z HARMONOGRAMEM

DZIEŃ 1

Czas	Zakres merytoryczny	Cele z modułu/ćwiczenia/wnioski	Nazwa i Opis ćwiczenia	Metody/Narzędzia
09:00-10:30	Tradycyjne vs. zwinne podejście do projektów	Uczestnicy rozumieją różnice między podejściami tradycyjnymi i zwinnymi.	Dyskusja: Przykłady projektów wymagających różnych podejść.	Dyskusja grupowa, prezentacja multimedialna.
10:30-10:45	Przerwa kawowa			
10:45-12:15	Manifest Agile i mindset Agile	Uczestnicy poznają wartości i zasady Manifestu Agile oraz ich praktyczne zastosowanie.	Analiza wartości Agile w kontekście realnych projektów.	Analiza case study, prezentacja, burza mózgów.
12:15-12:45	Przerwa obiadowa			
12:45-14:15	Wprowadzenie do Scrum: filary, wartości, szkielet Scrum	Uczestnicy poznają podstawowe elementy Scrum i jego znaczenie w projektach.	Tworzenie mapy filarów i wartości Scrum.	Praca w grupach, flipchart, dyskusja.
14:15-14:30	Przerwa kawowa			
14:30-16:00	Role w Scrum: Product Owner, Scrum Master, Zespół Deweloperski	Uczestnicy rozumieją role i ich odpowiedzialność w Scrum.	Gra symulacyjna: Przydzielanie ról w zespole Scrum.	Prezentacja

DZIEŃ 2

Czas	Zakres merytoryczny	Cele z modułu/ćwiczenia/wnioski	Nazwa i Opis ćwiczenia	Metody/Narzędzia
09:00-10:30	Wydarzenia Scrum: Sprint, Daily Scrum, Przegląd Sprintu, Retrospektywa	Uczestnicy poznają znaczenie wydarzeń Scrum i zasady ich prowadzenia.	Symulacja Daily Scrum w małych grupach.	Prezentacja, warsztat praktyczny, symulacja, przykłady pytań.
10:30-10:45	Przerwa kawowa			





10:45-12:15	Artefakty Scrum: Backlog Produktu i Sprintu, Przyrost	Uczestnicy zdobywają wiedzę o artefaktach Scrum i ich roli w projektach.	Ćwiczenie: Tworzenie prostego Backlogu Produktu.	Prezentacja, praca grupowa, flipchart, narzędzia online (np. Trello).
12:15-12:45	Przerwa obiadowa			
12:45-14:15	Praktyczne zastosowanie Scrum: planowanie sprintu, adaptacja	Uczestnicy uczą się planowania sprintu i adaptacji na podstawie inspekcji.	Warsztat: Planowanie sprintu z wykorzystaniem Backlogu.	Warsztat praktyczny, narzędzia symulacyjne.
14:15-14:30	Przerwa kawowa			
14:30-16:00	Podsumowanie i warsztaty końcowe	Uczestnicy syntetyzują wiedzę i umiejętności, przygotowując mini-projekt.	Tworzenie mini-projektu Scrumowego.	Praca zespołowa, prezentacja wyników.

Efekty uczenia się na poziomie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych (postaw)

Efekty uczenia się – Wiedza

1. Uczestnicy rozumieją różnice między podejściem tradycyjnym (Waterfall) a zwinnym (Agile), w tym korzyści i ograniczenia obu metodologii.
2. Znają wartości i zasady Manifestu Agile oraz ich zastosowanie w projektach.
3. Potrafią opisać filary Scrum (przejrzystość, inspekcja, adaptacja) oraz wartości Scrum.
4. Znają role w Scrum (Product Owner, Scrum Master, Zespół Deweloperski) i ich odpowiedzialności.
5. Znają wydarzenia w Scrum (Sprint, Daily Scrum, Przegląd Sprintu, Retrospektywa) i artefakty (Backlog Produktu, Backlog Sprintu, Przyrost).
6. Rozumieją, jak planować i adaptować pracę zespołu w oparciu o inspekcję i zmieniające się wymagania.

Efekty uczenia się – Umiejętności

1. Uczestnicy potrafią opracować Backlog Produktu, identyfikować priorytety oraz rozbijać zadania na mniejsze elementy.
2. Potrafią prowadzić Daily Scrum, uwzględniając kluczowe pytania wspierające postęp prac.
3. Uczą się planowania sprintu, ustalania celu sprintu i definiowania przyrostu zgodnego z wymaganiami.
4. Potrafią analizować i tworzyć artefakty Scrum (Backlog Produktu, Backlog Sprintu, Przyrost).
5. Rozwijają zdolność do identyfikowania przeszkód w pracy zespołu i ich usuwania, zgodnie z rolą Scrum Mastera.
6. Umieją wykorzystywać narzędzia wspierające zarządzanie Agile, takie jak Trello, Jira czy tablice Kanban.



Projekt: „Future Skills - szkolenia dla dorosłych w erze cyfrowej”
realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego



Efekty uczenia się – Kompetencje społeczne (postawy)

1. Uczestnicy rozwijają postawę otwartości na zmiany i są gotowi na ciągłą adaptację w pracy zespołowej.
2. Budują umiejętność efektywnej komunikacji i współpracy w zespole interdyscyplinarnym.
3. Uczą się wspierania innych członków zespołu w osiąganiu celów sprintu, jednocześnie dbając o wspólną odpowiedzialność za wynik.
4. Promują wartości Agile w swoich organizacjach, zachęcając do zwinnego podejścia do rozwiązywania problemów.
5. Rozwijają umiejętność konstruktywnego udzielania i przyjmowania informacji zwrotnych podczas retrospektyw.
6. Budują zaufanie w zespole poprzez przejrzystość działań i wzajemne wsparcie.

Informacje dodatkowe – metody szkoleniowe:

Szkolenie realizowane metodami interaktywnymi i aktywizującymi tj. symulacje, case study, scenki treningowe, ćwiczenia grupowe i indywidualne, dyskusje, analizy doświadczeń uczestników, dzięki czemu zdobędą wiedzę oraz rozwiną umiejętności, postawy i zachowania.



Projekt: „Future Skills - szkolenia dla dorosłych w erze cyfrowej”
realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego