Zwinne zarządzanie projektami dla praktyków. Agile i elementy Scrum (kod: PM-AGILE)

Zapytaj o szczegóły
tel. 22 63 64 164
akademia@alx.pl

Najbliższe terminy
2026-10-15 (Zdalnie)
2026-10-15 (Warszawa)
2026-11-12 (Zdalnie)
2026-11-12 (Warszawa)
2026-12-15 (Zdalnie)
2026-12-15 (Warszawa)

Opis i cel szkolenia

Szkolenie w warsztatowej formie, przeznaczone dla osób przygotowujących się do pracy projektowej w projektach zwinnych (Agile), lub z już posiadanym niewielkim doświadczeniem:
— prowadzących projekty,
— członków zespołów zwinnych,
— zlecających projekty,
— pełniących kluczowe role,
— uczestniczących w przygotowaniu, planowaniu lub śledzeniu projektu.

Celem szkolenia jest przekazanie wiedzy i zapoznanie uczestników z ideą, zasadami, narzędziami i technikami zwinnego zarządzania projektami:

— 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.

Warsztaty symulacji projektu prowadzone są wg. przygotowanego scenariusza i zawierają m. in. dyskusje (analizy praktyki stosowania poznanych metod, narzędzi i praktyk zwinnych; wykład interaktywny prezentujący podstawy teoretyczne i doświadczenia praktyczne).

Program szkolenia bazuje na modelach AgilePM/DSDM i SCRUM oraz doświadczeniach praktycznych trenera.

Czas trwania

2 dni, 9:00 - 17:00

Program

1. Praktyczne wprowadzenie do podejścia projektowego. Podejście kaskadowe i zwinne.
   — pułapki ścisłego planowania
   — nastawienie na cel a nastawienie na produkt
   — zaplanowanie i wykonanie projektu wg. ścisłych wymagań i ograniczeń (podejście kaskadowe)
   — zaplanowanie i wykonanie projektu na podstawie ogólnych oczekiwań i wybranego celu (podejście kaskadowe i podejście zwinne)
   — omówienie technik i praktyk
      — cel projektu – język korzyści
      — oczekiwania
      — wymagania
      — produkt (wizja, projekt produktu BDUF, EDUF, prototyp)
      — plan projektu
      — zadania (lista zadań, sekwencja zadań)
      — weryfikacja i walidacja
2. Co to jest projektowanie zwinne?

- identyfikacja otoczenia, środowiska i ograniczeń projektu
  - dobór cyklu życia (kaskada, iteracje, zwinność)
  - ocena naszego środowiska projektowego
- podstawy zwinności
  - manifest zwinności
  - zasady zwinności
  - trudności i pułapki zastosowania w praktyce
- omówienie 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
   - kluczowe perspektywy na projekt
     - czym się różni zainteresowanie projektem od podjęcia zobowiązania projektowego
     - strategiczne potrzeby, decyzje i nadzór
     - sponsor a wizjoner i właściciel biznesowy
     - obowiązki i uprawnienia wykonawcy
     - 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
   - omówienie technik i praktyk
     - dynamika zespołu wg Bruce'a Tuckmana
     - kompetencje T-shape
     - samoorganizujący się zespół
     - umocowanie-upoważnienie zespołu
     - zarządzanie sytuacyjne – inspiracje Kena Blanchardta w zespole zwinnym
4. Organizacja projektu
   - przygotowanie projektu
     - wizja biznesowa
     - cel i korzyści
     - zarys wyniku – produktu
     - budowa wizji biznesowej
   - omówienie technik i praktyk
     - cel językiem korzyści
     - SMART
     - opowieści [epics]
     - zaległości projektu [project backlog]
5. Strategiczne planowanie
   - wizja produktu
   - użytkownicy i otoczenie

Zapytaj o szczegóły

tel. 22 63 64 164
akademia@alx.pl

Najbliższe terminy

2026-10-15 (Zdalnie)
2026-10-15 (Warszawa)
2026-11-12 (Zdalnie)
2026-11-12 (Warszawa)
2026-12-15 (Zdalnie)
2026-12-15 (Warszawa)

- priorytetyzacja i dekompozycja na wydania-etapy, sprinty – korzyści i produkty cząstkowe [timeboxing]
- estymacja produktu
- stworzenie planu strategicznego
- omówienie technik i praktyk
  - 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

6. Planowanie sprintu
   - cel
   - oczekiwania
   - priorytetyzacja
   - estymacja
   - identyfikacja zadań
   - zaplanowanie sprintu
   - omówione techniki, praktyki
     - historyjki użytkownika
     - zaległości [backlog]
     - priorytetyzacja MoSCoW
     - estymacja ideanlny 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]
7. Sprint – ewolucyjne wytwarzanie
   - sprint swobodny lub strukturalizowany
     - rozliczanie i planowanie dnia
     - realizacja zadań dziennych
     - gromadzenie obserwacji
     - przegląd zaległości sprintu, projektu
     - wytworzenie produktu w sprincie
     - przeprowadzenie stand-up'ów
     - gromadzenie obserwacji
     - przegląd zaległości
   - omówienie technik i praktyk
     - stand-up
     - tablica zadań
     - tablica retro
     - przegląd zaległości [refinement, grooming]
     - refaktoring
     - dług technologiczny [technical debt]
8. Przegląd sprintu
   - prezentacja wyników
   - walidacja wyników
   - przegląd zaległości sprintu, produktu
   - przegląd wyników sprintu
   - co zrobić w następnym sprincie
9. Retrospektywa
   - podsumowanie obserwacji
   - zadania technologiczne
   - co udoskonalić w następnym sprincie

Zapytaj o szczegóły

tel. 22 63 64 164
akademia@alx.pl

Najbliższe terminy

2026-10-15 (Zdalnie)
2026-10-15 (Warszawa)
2026-11-12 (Zdalnie)
2026-11-12 (Warszawa)
2026-12-15 (Zdalnie)
2026-12-15 (Warszawa)

- omówienie technik i praktyk
  - organizacja i moderowanie spotkania
  - tablica retro

10. popularne modele i metodyki – inspiracje dla praktyków
    - XP, scrum, lean, DSDM 2014/ APM v.2
    - podejścia do ryzyka zwinnego [PAQ]
    - rekomendacje, praktyczne zastosowania modelu

Przeznaczenie i wymagania

Warsztat przeznaczony dla osób z pewnym doświadczeniem lub przygotowujących się do pracy projektowej w projektach zwinnych

Certyfikaty

Uczestnicy szkolenia otrzymują imienne certyfikaty sygnowane przez ALX.

Lokalizacje

- Warszawa – ul. Jasna 14/16A
- Zdalnie – zajęcia realizowane poprzez platformę Zoom
- Kraków – ul. św. Filipa 23
- Warsaw (English) – Jasna 14/16A
- Online (English) – your home, office or wherever you want
- na życzenie dowolne miejsce w Polsce, lub UE (zajęcia prowadzone w języku angielskim)

Cena szkolenia

1599 PLN netto (VAT 23%)

W cenę szkoleń organizowanych w naszej siedzibie wliczone są:

- autorskie materiały szkoleniowe,
- indywidualne stanowisko komputerowe do pracy podczas zajęć,
- certyfikaty ukończenia szkolenia,
- drobny poczęstunek oraz ciepłe i zimne napoje,
- możliwość jednorazowego kontaktu z instruktorem (instruktorami) po szkoleniu i zadawania pytań dotyczących materiału szkolenia.

Cena szkolenia nie zawiera obiadów. Można je dokupić w cenie 35 zł netto za obiad.

Zapytaj o szczegóły

tel. 22 63 64 164
akademia@alx.pl

Najbliższe terminy

2026-10-15 (Zdalnie)
2026-10-15 (Warszawa)
2026-11-12 (Zdalnie)
2026-11-12 (Warszawa)
2026-12-15 (Zdalnie)
2026-12-15 (Warszawa)