

Zarządzanie projektami (kompleksowo) (kod: PM-XXL-AGILE-AI)

Opis i cel szkolenia

Nasze flagowe, kompleksowe szkolenie z zarządzania projektami. Łączy solidne podstawy, z praktyką Agile/Scrum oraz nowoczesnym wykorzystaniem AI w codziennej pracy project managera.

Zaczynamy od klasyki: cykl życia projektu, definiowanie celu i zakresu, harmonogram i budżet, praca z ryzykiem oraz interesariuszami. Następnie przechodzimy do *zwinności*: role (PO/SM/Zespół), artefakty, wydarzenia, estymacja i planowanie przyrostowe, metryki i dopasowanie podejścia do kontekstu. Wreszcie, pokazujemy, jak wpiąć narzędzia AI w realny workflow: przygotowanie backlogu, analiza ryzyk, raporty statusowe, komunikacja z zespołem i klientem, tworzenie dokumentacji oraz usprawnianie decyzji.

Zapewniamy dużo ćwiczeń i case'ów — pracujemy na przykładach, checklistach i szablonach nadających się do wykorzystania w pracy. Uważamy też, że warto co najmniej zapoznać się i rozważyć wykorzystanie możliwości oferowanych przez narzędzia AI. Mogą one usprawnić czy przyspieszyć pracę, być przydatne praktycznie w każdej branży - również w zarządzaniu projektami.

Po szkoleniu, uczestnicy potrafią samodzielnie poprowadzić projekt od briefu do zamknięcia, rozumieją różnice i umieją dobrać właściwe podejście (klasyczne vs. zwinne) oraz potrafią świadomie wykorzystywać AI do pomocy, usprawnienia pracy PM i przyspieszenia żmudnych zadań, bez utraty jakości i z dbałością o bezpieczeństwo danych.

Całość kursu składa się z trzech składowych bloków - fundamentów zarządzania projektami, metodyk zwinnych oraz wykorzystania AI w pracy project managera. Łącznie jest to sześć dni (48h) zajęć, najczęściej organizowanych w trzech blokach - po dwa dni, w kolejnych następujących po sobie tygodniach (często są to czwartki i piątki). Dla osób, które nie chcą lub nie mogą wziąć udziału we wszystkich modułach - jest możliwość zapisania się również na każdy z modułów osobno.

Dostępne moduły:

- Moduł I: Podstawy zarządzania projektami
- Moduł II: Zwinne zarządzanie projektami dla praktyków. Agile i elementy Scrum
- Moduł III: AI w zarządzaniu projektami

Czas trwania

6 dni

Program

Moduł I: Podstawy zarządzania projektami

1. Kluczowe definicje i podstawowe pojęcia
 - najważniejsze właściwości projektu
 - różnice między projektem a zwykłymi zadaniami operacyjnymi
 - formułowanie celu projektu
 - etapy cyklu życia projektu i tzw. bramki decyzyjne
 - interesariusze projektu oraz ich kluczowe role
 - porównanie podejścia klasycznego (kaskadowego) i zwinnego (agile)
 - istota zarządzania konfiguracją w projekcie
 - zarządzanie zmianą w trakcie realizacji projektu

Zapytaj o szczegóły

tel. 22 63 64 164

akademia@alx.pl

Najbliższe terminy

2026-05-14 (Zdalnie)

2026-05-14 (Warszawa)

2026-06-24 (Zdalnie)

2026-06-24 (Warszawa)

2026-08-27 (Zdalnie)

2026-08-27 (Warszawa)

2. Przygotowanie startu projektu
 - zakres ról i odpowiedzialności na etapie inicjowania projektu
 - doprecyzowanie i identyfikacja celu strategicznego
 - potrzeby interesariuszy oraz plan współpracy z nimi
 - opis wizji produktu / rezultatu (celu) projektu
 - określanie ograniczeń czasowych i budżetowych
 - analiza dotychczasowych doświadczeń i wniosków z poprzednich projektów
 - identyfikacja ryzyka biznesowego i opracowanie reakcji
 - formalne uruchomienie projektu
3. Opracowanie planu strategicznego projektu
 - doprecyzowanie wizji produktu projektu
 - wybór formuły realizacji przedsięwzięcia
 - szacowanie kluczowych parametrów na poziomie strategicznym
 - rozpoznanie zależności zewnętrznych oraz warunków startu projektu
 - zaprojektowanie struktury organizacyjnej projektu
 - interesariusze na etapie realizacji – ich rola i oczekiwania
 - dokumentowanie wymagań oraz ich priorytetyzacja
 - identyfikacja produktów / rezultatów cząstkowych
 - kryteria jakości oraz akceptacji wymagań
 - różnica między zapewnieniem jakości a kontrolą jakości
 - planowanie działań związanych z zapewnieniem jakości
 - planowanie czynności kontrolnych jakości
 - wskazanie zadań zarządczych i wytwórczych
 - wyznaczenie głównych etapów projektu
 - określenie punktów kontrolnych (kamieni milowych)
 - ustalanie kolejności zadań
 - metody szacowania w projekcie
 - szacowanie pracochłonności oraz potrzebnych zasobów
 - określanie czasu trwania poszczególnych zadań
 - struktura zasobów i ich kalendarz dostępności
 - budowanie harmonogramu projektu
 - niepewność planowania i wynikające z niej ryzyko operacyjne
 - stworzenie bazowego planu strategicznego
4. Realizacja projektu w praktyce
 - przygotowanie planu dla konkretnego etapu
 - analiza i ocena możliwości wprowadzenia zmian
 - delegowanie zadań do zespołów projektowych
 - monitorowanie postępu prac
 - działania korygujące i naprawcze w odpowiedzi na odchylenia
 - realizacja działań związanych z zapewnieniem i nadzorem nad jakością
 - kontrola jakości rezultatów
 - obsługa zmian pojawiających się w trakcie trwania projektu
5. Nadzór i bieżąca kontrola projektu
 - współpraca z interesariuszami podczas realizacji
 - planowanie i prowadzenie komunikacji w projekcie
 - monitorowanie i raportowanie postępów
6. Zamykanie projektu i podsumowanie
 - formalne akceptacje oraz przekazanie produktów projektu
 - rozliczenie projektu (czas, budżet, zakres)
 - podsumowanie osiągniętych celów i dostarczonych produktów
 - ocena projektu oraz zastosowanych procesów
 - zebranie doświadczeń i wniosków na potrzeby kolejnych projektów
 - domknięcie współpracy z zespołem projektowym
 - formalne zamknięcie administracyjne projektu

Zapytaj o szczegóły

tel. 22 63 64 164

akademia@alx.pl

Najbliższe terminy

2026-05-14 (Zdalnie)

2026-05-14 (Warszawa)

2026-06-24 (Zdalnie)

2026-06-24 (Warszawa)

2026-08-27 (Zdalnie)

2026-08-27 (Warszawa)

Moduł II: Zwinne zarządzanie projektami dla praktyków. Agile i elementy Scrum

1. Praktyczne wprowadzenie do podejścia projektowego – kaskadowo vs. zwinnie
 - typowe pułapki zbyt szczegółowego i sztywnego planowania
 - różnica między koncentracją na celu a koncentracją na produkcji
 - planowanie i realizacja projektu przy ściśle określonych wymaganiach i ograniczeniach (podejście kaskadowe)
 - planowanie i realizacja projektu na bazie ogólnych oczekiwań i zdefiniowanego celu (podejście kaskadowe oraz zwinne)
 - omówienie technik i praktyk
 - cel projektu w języku korzyści
 - formułowanie i zbieranie oczekiwań
 - definiowanie wymagań
 - projektowanie produktu (wizja, projekt BDUF/EDUF, prototyp)
 - plan projektu
 - zadania oraz ich sekwencja (lista zadań, kolejność realizacji)
 - weryfikacja i walidacja rezultatów
2. Na czym polega projektowanie zwinne
 - rozpoznanie otoczenia, środowiska i ograniczeń projektu
 - dobór cyklu życia projektu (kaskadowy, iteracyjny, zwinny)
 - ocena specyfiki własnego środowiska projektowego
 - podstawy podejścia zwinnego
 - manifest zwinności – główne założenia
 - zasady zwinności w praktyce
 - typowe trudności i pułapki przy wdrażaniu zwinności
 - omówienie wybranych technik i modeli
 - CYNEFIN jako model opisu środowiska projektu
 - proces sztywny – kiedy ma sens
 - proces adaptacyjny – kiedy jest korzystny
 - timeboxing jako sposób organizacji pracy
 - rozwiązania emergentne (ewolucyjne)
 - Agile Manifesto i jego znaczenie
3. Projekt tworzony przez ludzi i dla ludzi – role zwinne
 - kluczowe perspektywy patrzenia na projekt
 - różnica między samym zainteresowaniem projektem a podjęciem realnego zobowiązania projektowego
 - potrzeby strategiczne, decyzje oraz nadzór
 - sponsor, wizjoner i właściciel biznesowy – kto za co odpowiada
 - obowiązki i uprawnienia wykonawców
 - zadania operacyjne w ramach projektu
 - identyfikowanie znanych ról i obowiązków na podstawie listy zadań
 - rola właściciela produktu (Product Owner)
 - operacyjny reprezentant biznesu
 - zakres zadań i decyzyjności właściciela produktu
 - zwinny zespół projektowy
 - przejście od grupy ludzi do samoorganizującego się zespołu
 - kluczowe umiejętności i cechy zespołu zwinnego
 - kiedy zespół ma szansę stać się rzeczywiście zwinnym
 - scrum master
 - ewolucja roli od lidera do coacha
 - przywództwo sytuacyjne w pracy scrum mastera
 - omówienie technik i praktyk zespołowych
 - dynamika rozwoju zespołu wg Bruce'a Tuckmana
 - kompetencje w kształcie litery T (T-shape)

Zapytaj o szczegóły

tel. 22 63 64 164

akademia@alx.pl

Najbliższe terminy

2026-05-14 (Zdalnie)

2026-05-14 (Warszawa)

2026-06-24 (Zdalnie)

2026-06-24 (Warszawa)

2026-08-27 (Zdalnie)

2026-08-27 (Warszawa)

- samoorganizujący się zespół – praktyczne znaczenie
 - umocowanie i upoważnienie zespołu do podejmowania decyzji
 - zarządzanie sytuacyjne w zespole zwinnym (model Kena Blancharda)
4. Organizacja projektu w podejściu zwinnym
- przygotowanie projektu
 - wizja biznesowa projektu
 - cel i zakładane korzyści
 - wstępny zarys rezultatu / produktu
 - tworzenie spójnej wizji biznesowej
 - omówienie technik i praktyk
 - formułowanie celu językiem korzyści
 - zastosowanie zasady SMART
 - „opowieści” (epics) jako forma opisu wymagań
 - backlog projektu (project backlog) jako lista prac
5. Planowanie na poziomie strategicznym
- wizja produktu docelowego
 - użytkownicy oraz otoczenie projektu
 - priorytetyzacja i podział na wydania, etapy, sprinty – korzyści i produkty częściowe (timeboxing)
 - szacowanie rozmiaru i złożoności produktu
 - stworzenie planu strategicznego w podejściu zwinnym
 - omówienie wykorzystywanych technik
 - epics, themes, user stories – opowieści, tematy i historyjki użytkownika
 - story mapping – budowa wizji produktu
 - backlog (zaległości) – uporządkowana lista prac
 - priorytetyzacja z użyciem MoSCoW, „pajęcznej sieci”, macierzy wartości
 - estymacja T-shirt, ranking i inne proste techniki
6. Planowanie sprintu
- ustalenie celu sprintu
 - zdefiniowanie oczekiwań wobec sprintu
 - nadanie priorytetów zadaniom
 - estymacja pracochłonności
 - identyfikacja konkretnych zadań
 - opracowanie planu sprintu
 - omówienie technik i praktyk używanych przy planowaniu
 - historyjki użytkownika jako jednostki pracy
 - praca z backlogiem
 - priorytetyzacja z wykorzystaniem MoSCoW
 - estymacja: idealny dzień, idealna godzina, story points, poker planistyczny
 - velocity (szybkość zespołu)
 - wydajność zespołu a problem wielozadaniowości
 - tablica zadań jako wizualizacja pracy
 - definition of done (definicja ukończenia)
7. Sprint – iteracyjne wytwarzanie rozwiązania
- sprint swobodny vs. sprint bardziej strukturalny
 - rozliczanie i planowanie dnia pracy
 - realizacja dziennych zadań
 - gromadzenie obserwacji z realizacji prac
 - przegląd backlogu sprintu oraz całego projektu
 - dostarczenie produktu w ramach sprintu
 - prowadzenie codziennych stand-upów
 - systematyczne zbieranie obserwacji
 - ponowny przegląd backlogu i ustalanie priorytetów

Zapytaj o szczegóły

tel. 22 63 64 164

akademia@alx.pl

Najbliższe terminy

2026-05-14 (Zdalnie)

2026-05-14 (Warszawa)

2026-06-24 (Zdalnie)

2026-06-24 (Warszawa)

2026-08-27 (Zdalnie)

2026-08-27 (Warszawa)

- omówienie technik i praktyk wspierających sprint
 - spotkanie typu stand-up
 - tablica zadań (task board)
 - tablica retro
 - refinement / grooming backlogu
 - refaktoryzacja (refactoring)
 - dług technologiczny (technical debt)
- 8. Przegląd sprintu (Sprint Review)
 - prezentacja efektów pracy
 - sprawdzenie (walidacja) rezultatów
 - przegląd backlogu sprintu i całego produktu
 - omówienie wyników sprintu
 - decyzje: co dalej w kolejnym sprincie
- 9. Retrospektywa sprintu
 - zebranie i podsumowanie obserwacji z iteracji
 - zadania technologiczne wynikające z retrospektywy
 - identyfikacja tego, co można poprawić w kolejnym sprincie
 - omówienie technik i praktyk retrospektywy
 - planowanie i moderowanie spotkania retro
 - wykorzystanie tablicy retrospektywnej
- 10. Popularne modele i metodyki – inspiracje dla praktyków
 - przegląd wybranych podejść: XP, Scrum, Lean, DSDM 2014 / APM v.2
 - podejścia do ryzyka w środowisku zwinnym (PAQ)
 - rekomendacje i przykłady praktycznego zastosowania omawianych modeli

Moduł III: AI w zarządzaniu projektami

1. Sztuczna inteligencja a zarządzanie projektami
 - obszary, w których AI wspiera procesy projektowe (planowanie, raportowanie, komunikacja, analiza ryzyk)
 - dopasowanie narzędzi AI do stosowanej metodyki (Waterfall, Agile, podejścia hybrydowe)
 - zmieniająca się rola PM-a w erze AI – od realizatora zadań do strategicznego lidera zmian
2. Strategie tworzenia promptów dla Project Managerów
 - jak formułować pytania, aby uzyskać precyzyjne i praktyczne odpowiedzi
 - tworzenie promptów do harmonogramów, raportów statusowych, analiz ryzyka, komunikacji i eskalacji
 - warsztat: pisanie promptów na bazie realnych sytuacji z projektów uczestników
3. AI w komunikacji projektowej
 - jak AI może wspierać przygotowywanie komunikatów dla zespołu, sponsora i Steering Committee
 - przykłady trudnych rozmów, negocjacji, mediacji i eskalacji wspieranych przez AI
 - symulacje: AI jako „sparring partner” w wymagających rozmowach projektowych
4. Frameworki AI w zarządzaniu projektami – poziom operacyjny
 - frameworki wspierające porządkowanie myślenia, planowanie zadań, analizę ryzyk oraz doskonalenie procesów operacyjnych
5. Warsztat praktyczny: AI w raportowaniu i analizie projektu
 - przygotowywanie statusów oraz generowanie raportów na bazie danych projektowych
 - praktyczne zastosowanie frameworków COAST i ERA
 - ćwiczenie: zbudowanie własnego promptu do generowania tygodniowego raportu z projektu

Zapytaj o szczegóły

tel. 22 63 64 164

akademia@alx.pl

Najbliższe terminy

2026-05-14 (Zdalnie)

2026-05-14 (Warszawa)

2026-06-24 (Zdalnie)

2026-06-24 (Warszawa)

2026-08-27 (Zdalnie)

2026-08-27 (Warszawa)

6. AI w zarządzaniu strategicznym projektem
 - wykorzystanie AI w analizie zależności, korzyści i ryzyk na poziomie strategicznym
 - wsparcie AI w podejmowaniu decyzji oraz ocenie skutków planowanych zmian
 - frameworki pomagające dopasować inicjatywy projektowe do celów organizacji
7. AI a przywództwo i kompetencje miękkie PM-a
 - jak AI może wspierać przywództwo, motywację zespołu, zarządzanie konfliktami i komunikację z interesariuszami
 - frameworki wspierające rozwój empatii, etyki i odpowiedzialnego przywództwa w świecie nowych technologii
 - warsztat: tworzenie empatycznych komunikatów z użyciem AI (trudna rozmowa, feedback, sytuacja kryzysowa)
8. AI w analizie decyzji i interpretacji rezultatów
 - jak rozumieć dane oraz rekomendacje generowane przez modele AI
 - framework rozwijający umiejętność interpretacji oraz podejmowania decyzji w oparciu o feedback AI
 - ćwiczenia: jak unikać błędów decyzyjnych wynikających z nadmiernego zaufania do AI
9. Mindset rozwojowy – świadoma niewiedza i zdrowy sceptycyzm wobec AI
 - jak zachować krytyczne podejście do technologii i decyzji podpowiadanych przez modele AI
 - framework wspierający uczenie się poprzez eksperymentowanie i refleksję
10. Budowa własnej mapy kompetencji AI Project Managera
 - opracowanie indywidualnej mapy kompetencji w obszarze AI
 - zaplanowanie dalszego rozwoju w pracy z narzędziami AI
11. Warsztat końcowy: tworzenie własnego agenta AI dla projektu
 - praktyczne tworzenie asystenta AI dla konkretnego projektu, wspierającego prowadzenie prac
 - prezentacje zespołowe – pokaz zastosowania AI i omówienie rezultatów
 - dyskusja o roli AI w przyszłości pracy kierownika projektu

Zapytaj o szczegóły

tel. 22 63 64 164

akademia@alx.pl

Najbliższe terminy

2026-05-14 (Zdalnie)

2026-05-14 (Warszawa)

2026-06-24 (Zdalnie)

2026-06-24 (Warszawa)

2026-08-27 (Zdalnie)

2026-08-27 (Warszawa)

Przeznaczenie i wymagania

Szkolenie przeznaczone jest dla osób rozpoczynających pracę w projektach lub wchodzących w rolę PM/PO/SM, liderów zespołów, analityków i specjalistów biznesowych/IT, którzy chcą poznać pełny „stack” kompetencji PM: od fundamentów, przez praktykę Agile/Scrum, po produktywne zastosowania AI w realnych projektach.

Nie wymagamy wcześniejszego doświadczenia w zarządzaniu projektami. Przyda się ogólna znajomość pracy zespołowej oraz gotowość do ćwiczeń warsztatowych. Na części dotyczącej AI warto mieć dostęp do przeglądarkowych narzędzi AI (konto w jednym z popularnych rozwiązań), aby przerobić przykłady 1:1.

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

4090 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

2026-05-14 (Zdalnie)

2026-05-14 (Warszawa)

2026-06-24 (Zdalnie)

2026-06-24 (Warszawa)

2026-08-27 (Zdalnie)

2026-08-27 (Warszawa)