

Agile i scrum. Zwinne zarządzanie projektami

Forma studiów: Niestacjonarne

Sposób realizacji studiów: Online

WARszAWA 2 semestry DOFINANSOWANE W PARTNERSTWIE OD MARCA

Program studiów

Program studiów na kierunku AGILE, SCRUM - zwinne zarządzanie projektami:



Liczba miesięcy nauki: **11**



Liczba godzin: **185**



Liczba semestrów: **2**

PODSTAWY ZARZADZANIA PROJEKTAMI

- Pojęcia projektu i zarządzania projektami, krótka historia projektów 😊😊
- Różnice pomiędzy projektem, programem i portfelem projektów 😊😊
- Podstawowe metodyki zarządzania projektami 😊😊
- Podstawowe ograniczenia w projekcie (trójkąt projektu) 😊😊
- Podstawowe funkcje w projekcie i ich charakterystyka 😊😊
- Różne struktury organizacji i umiejscowienie w nich projektu 😊😊
- Charakterystyka zespołów rozproszonych i skupionych z zaznaczeniem
- Cykl życia zespołu projektowego oraz związane z tym style zarządzania

ZARZĄDZANIE CYKLEM ŻYCIA PROJEKTU (INICJACJA, PLANOWANIE, WYKONANIE, KONTROLA, ZAMKNIĘCIE)

- Opis cyklu zarządzania projektem z podziałem na fazy oraz zdiagnozowanie trwającego projektu 😊😊😊
- Karta Projektu jako narzędzie projektowe – założenia i projektowanie 😊😊
- Struktura Organizacyjna w projekcie – założenia i projektowanie narzędzia 😊😊😊😊
- Struktura Podziału Prac jako narzędzie projektowe – założenia i projektowanie narzędzia 😊😊😊
- Plan projektu – założenia i projektowanie narzędzia 😊😊
- Budżet projektu – założenia i projektowanie narzędzia 😊😊
- Zarządzanie komunikacją w projekcie 😊😊
- Analiza ryzyk i problemów projektowych 😊😊
- Monitorowanie i śledzenie postępu projektu:
- Omówienie statusu projektu i jego komunikacja 😊😊
- Opracowanie statusu projektu 😊😊
- Analiza postępu prac projektowych w zakresie harmonogramu i budżetu 😊😊😊
- Procedury mierzenia postępu pracy w projekcie 😊😊
- Czynności w projekcie oraz model RAID i model RACI 😊😊😊
- Projektowanie arkusza śledzenia akcji i zależności w projekcie 😊😊

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

- Zmiana projektowa 😊😊
- Raport zamknięcia projektu – założenia i projektowanie narzędzia 😊😊
- Etyczne aspekty zarządzanie projektami 😊😊
- Cykl życia projektu w korporacji 😊

ZARZĄDZANIE JAKOŚCIĄ W PROJEKCIE

- Wprowadzenie do zarządzania jakością - pojęcie jakości oraz zarządzania jakością, normy ISO 9000 oraz 8 zasad zarządzania jakością wg ISO, wykorzystanie norm ISO w projekcie, zasady zarządzania jakością, koszt jakości
- Zarządzanie jakością w cyklu życia produktu - planowanie jakości, zapewnienie jakości, kontrola jakości, poprawianie jakości cykl Deminga.
- Narzędzia wspomagające zarządzanie jakością - arkusz kontrolny, diagram Ishikawy, schematy blokowe, diagram Pareto, histogramy, wykres korelacji, karta kontrolna
- Zarządzanie jakością w projekcie według metodyki projektowej PMI 😊😊😊😊😊😊😊😊
- Zarządzanie jakością w projekcie według metodyki projektowej Prince2 😊😊
- Zarządzanie jakością w projekcie według metodyki projektowej Scrum 😊😊

BUDŻETOWANIE I FINANSOWANIE PROJEKTÓW

- Wprowadzenie do finansów projektu - zarządzanie finansami w projekcie, planowanie, szacowanie kosztów, szacowanie budżetu, kontrola, typy kosztów w projekcie.
- Analiza opłacalności projektu - NPV, IRR, okres zwrotu. 😊

- Szacowanie kosztów i budżetu w projekcie - przez analogie, parametryczne, bottom-up, rozkład trójkątny oraz beta, komponenty budżetu projektu, cost baseline.
- Kontrola kosztów projektu - analiza earned value. 😊😊
- Różne typy kontraktów i ich wpływ na budżet projektu - kontrakt fixed price, kontrakt cost-reimbursable, kontrakt time and material.

KOMUNIKACJA, KONFLIKTY I NEGOCJACJE W PROJEKCIE

- Podstawowe pojęcia związane z komunikacją, konfliktem i negocjacjami w zespole projektowym 😊😊
- Podstawy technik negocjacyjnych 😊😊
- Sytuacje konfliktowe w projekcie 😊😊
- Style zarządzania w sytuacjach konfliktowych w zespole projektowym 😊😊
- Podstawowe narzędzia i kanały komunikacji w projekcie 😊😊
- Przygotowanie do dobrego spotkania (zespół rozproszony/skupiony) 😊😊
- Przygotowanie i przeprowadzenie prawidłowej eskalacji (odwołania) w projekcie 😊😊
- Informacja zwrotna w zespole projektowym 😊😊
- Motywowanie członków zespołu projektowego 😊😊

MS Project wersja instalacyjna/dla komputerów z systemem Windows

- Tworzenie planu projektu w MS Project - ustawienia początkowe projektu, dodawanie czynności (WBS task, summary task, milestone), wprowadzenie poprzedników oraz następników (analiza sieci projektu)

- Zarządzanie zasobami projektu w MS Project - dodawanie zasobów, optymalizacja zasobów (resource leveling).
- Kontrola postępu projektu z wykorzystaniem MS Project 😊 - punkt odniesienia (baseline), oznaczanie postępu projektu, postęp projektu względem punktu odniesienia (ahead of schedule, behind, schedule, earned value).
- Tworzenie raportów w MS Project

PODSTAWY ZWINNEGO ZARZĄDZANIA WYTWARZANIA PRODUKTÓW

- Geneza Agile i 12 zasad manifestu 😊😊
- Produkt, a projekt - różnice w zarządzaniu i wstęp do teorii złożoności 😊😊😊
- Zwinność dzisiaj - wykorzystywane metody, zachodzące zmiany, DevOps
- Podstawy wdrożenia myślenia produktowego - zespołowość i przywództwo, Evidence Based Management, ciągłe usprawnianie
- Organizacje - paradygmaty typów i struktury wspierające zwinność 😊😊

PODSTAWY SCRUM, SAMOORGANIZUJĄCE SIĘ ZESPOŁY

- Kategoryzowanie problemów - problemy proste, skomplikowane, złożone i chaotyczne. 😊
- Budowa Scrum. Empiryczna kontrola procesu. 😊😊
- Artefakty Scrum - Product Backlog 😊😊
- Role Scrum - Product Owner 😊😊
- Wydarzenia Scrum - Sprint 😊 – Sprint jako kontener dla zdarzeń Scrum. Planowanie prac i zarządzanie

- ryzykiem 😊😊
- Wydarzenia Scrum - Sprint Planning 😊😊
- Artefakty Scrum - Sprint Backlog 😊😊
- Role Scrum - Development Team 😊😊
- Wydarzenia Scrum - Daily Scrum. Monitoring postępów prac w Sprincie.
- Wydarzenia Scrum - Sprint Review 😊😊
- Artefakty Scrum - Increment 😊😊
- Wydarzenia Scrum - Sprint Retrospective 😊😊
- Role Scrum - Scrum Master 😊😊

ROLA SCRUM MASTERA

- Budowa frameworku Scrum
- Lider służebny i postawy Scrum Mastera
- Scrum Master wspierający Scrum Team
- Scrum Master wspierający Product Ownera
- Scrum Master wspierający Organizację

ROLA PRODUCT OWNERA

-

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

- Product Owner jako przedsiębiorca. Pojęcia Return on investment (ROI) i Total cost of ownership (TCO). Tworzenie wizji produktu. Przegląd obowiązków Product Ownera. 😊😊
- Zarządzanie projektem a zarządzanie produktem. Przyrost wartości w podejściu zwinnym i podejściu tradycyjnym. Model Wizja Wartość Validacja 😊
- Budowanie modelu biznesowego dla produktu.
- Wyciągamy wnioski z tego co wiemy - Przyrost. Znaczenie definicji ukończenia dla Produktu
- Jak możemy zrozumieć użytkownika? Zbieranie i formułowanie wymagań.. Budowanie elementów Product Backlogu. Historie użytkownika. Strategie dzielenia historii użytkownika
- Priorytetyzacja Produkt Backlogu. Value Poker, MoSCoW, Macierz Eisenhowera. 😊
- Planowanie Sprintu. Negocjacja i zrozumienie oczekiwań. Cel Sprintu. 😊😊
- Przegląd Sprintu. Inspekcja efektu i wyciąganie wniosków.
- Właściciel Produktu w Zespole Scrumowym. Role Scrum - Product Owner a Scrum Master. 😊 Retrospektywa Sprintu. Przerwanie Sprintu.
- Użyteczne miary w pracy Product Ownera. Evidence Based Management - zarządzanie przez miary. Key Performance Indicators - mierniki produktu. 😊

ROLA MENEDŻERA W ZWINNEJ ORGANIZACJI 😊

- Rola Managera w organizacji tradycyjnej i organizacji zwinnej. Organizacja Taylorowska a organizacja nastawiona na zwinne reagowanie na potrzeby klienta. Cechy struktury organizacyjnej.
- Motywowanie pracowników w organizacji zwinnej. Eksplorowanie motywacji pracowników przy użyciu techniki Moving Motivators

- Podział ról w organizacji zwinnej. Stanowiska w strukturze organizacyjnej. Opis stanowiska, rola kompetencji społecznych w zespołach zwinnych. Role eksperckie a role managerskie
- Kompetencje zespołów zwinnych. Wsparcie dla zespołów zwinnych. Model dojrzałości zwinnego zespołu
- Zmiana w organizacji. Model PDCA, ADKAR, Model W.Bridgesa, krzywa zmiany organizacyjnej
- Rekrutowanie i szkolenie pracowników. Waga rekrutacji dla organizacji. Zgodność z kulturą organizacyjną. Opis stanowiska. Szkolenie pracownika w organizacji zwinnej. Budowanie macierzy kompetencji z pracownikami
- Zarządzanie poprzez cele (MBO) a systemy OKR. Cele SMART. Innowacyjność a przewidywalność.
- Narzędzia Management 3.0. Znaczenie narzędzi pracy grupowej w zarządzaniu. Happiness Door, Culture Books, Value Stories.
- Informacja zwrotna jako fundament zwinnej organizacji. Modele udzielania informacji zwrotnej. 360 Degree Dinner.

FILOZOFIA LEAN I KANBAN

- Przepływ wartości - efektywność, mapowanie strumienia wartości, wstęp do podejścia szczupłego Lean. 😊😊
- Lean - systemy typu ciągnionego, narzędzia procesów szczupłych (lean), pojęcia marnotrawstwa i pracy w toku. 😊
- Kanban - realizacja filozofii Lean, wizualizacja Kanban, zasady i prawa przepływu, ograniczanie pracy w toku i inne strategie zwiększania efektywności
- Kaizen - kultura nieustannego usprawniania, miary, narzędzia)
-



Kaban a Scrum - rytmika pracy, just-in-time, jakość

Forma zaliczenia



suma zdobytych
punktów za
aktywności w kursach
(quizy, testy, projekty
grupowe)

<https://www.merito.pl/warszawa/studia-i-szkolenia/studia-podyplomowe/kierunki/agile-i-scrum-zwinne-zarządzanie-projektami>