

Scrum Master

STUDIA PODYPLOMOWE



6

120

6

2

Liczba miesięcy nauki Liczba godzin zajęć Liczba zjazdów Liczba semestrów

Zarządzanie projektami - podejście zwinne a tradycyjne (10 godz.)

- Kluczowe różnice między Waterfall a Agile – kiedy stosować które podejście?
- Iteracyjne i przyrostowe dostarczanie wartości w projektach zwinnych.
- Cykl życia projektu zwinnego vs. tradycyjny model zarządzania · Role i odpowiedzialności w projektach zwinnych i klasycznych.

Rola Scrum Mastera - przygotowanie do egzaminu Professional Scrum Master I (20 godz.)

- Fundamenty Scrum – role, artefakty i wydarzenia.
- Rola Scrum Mastera.
- Praktyczne zastosowanie zasad Scrum w codziennej pracy.
- Współpraca z zespołem deweloperskim, Product Ownerem i interesariuszami.
- Przygotowanie do certyfikacji Professional Scrum Master I.

Agile Project Management - metodyka zwinnego zarządzania projektami (20 godz.)

- Wprowadzenie do AgilePM.
- Ludzie i interakcje.
- Współpraca i komunikacja.
- Proces i cykl życia projektu.
- Definiowanie i organizowanie wymagań.
- Szacowanie i priorytetyzacja prac.
- Planowanie i kontrola.
- Ład i ryzyko.

Toolbox Scrum Mastera (10 godz.)

- Zarządzanie backlogiem i zadaniami.
- Szacowanie i planowanie w Scrum.
- Monitoring postępów i metryki Agile.



- Antywzorce Scrum Mastera.

Facylitacja i komunikacja - sposób na poprawę efektywności (20 godz.)

- Rola Scrum Mastera jako facylitatora zespołu.
- Jak prowadzić efektywne spotkania Scrum? Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Retrospective.
- Techniki budowania zaangażowania i efektywnej komunikacji w zespołach.
- Rozwiązywanie konfliktów w zespołach.

Kanban - opanowanie chaosu i szumu w projektach (10 godz.)

- Podstawy Kanban – zasady, role, tablice, przepływ pracy.
- Różnice między Kanban a Scrum – kiedy warto stosować które podejście?
- Jak poprawnie tworzyć i zarządzać tablicami Kanban?
- Identyfikowanie i eliminowanie wąskich gardeł w procesach.

Design Thinking (10 godz.)

- Proces Design Thinking – Empatyzacja, Definiowanie, Generowanie pomysłów, Prototypowanie, Testowanie.
- Wykorzystanie Design Thinking do rozwiązywania problemów w zespołach Agile.
- Jak Scrum Master może wspierać kreatywność i innowacje w zespole?

SAFe - framework do zarządzania złożonymi projektami/programami (10 godz.)

- Wprowadzenie do Scaled Agile Framework (SAFe) – główne zasady i elementy.
- Struktura SAFe – poziomy zarządzania i współpracy w dużych organizacjach.
- Rola Scrum Mastera w zespołach Agile Release Train (ART).

AI w pracy Scrum Mastera (10 godz.)

- Automatyzacja spotkań i raportowania.
- Optymalizacja backlogu.
- Wsparcie w realizacji wydarzeń w Scrum.
- Wsparcie w planowaniu sprintów.