

Agile i scrum. Zwinne zarządzanie projektami

Celem studiów jest, aby słuchacz potrafił:

- Scharakteryzować wszystkie zagadnienia klasycznego podejścia do zarządzania projektami.
- Zastosować konkretne narzędzia wykorzystywane w klasycznym ujęciu zarządzania cyklem życia projektu, w tym np. harmonogram, budżet, schematy komunikacji z interesariuszami, kartę projektu, zmianę projektową.
- Wyjaśnić ideę zwinności w wytwarzaniu i zarządzaniu produktami w zmiennym środowisku oraz zwinne metody zarządzania projektami, w tym Scrum.
- Scharakteryzować odpowiedzialności związane z wykorzystaniem Scrum, paradygmat przywództwa wpływający na pracę kreatywną i empiryczne metody zarządzania i nauki zespołu Scrum.
- Zastosować konkretne narzędzia zwinnego zarządzania projektami.

Charakterystyka studiów: Uczestnik studiuje z dowolnego miejsca na świecie, w wybranym przez siebie czasie (asynchronicznie), wystarczy tylko połączenie internetowe. Nową wiedzę i umiejętności zdobywa, dzięki materiałom zamieszczanym na platformie zdalnego nauczania Moodle, która zapewnia dostęp do wykładów, materiałów edukacyjnych i ćwiczeń opracowanych przez zespół wykładowców – praktyków w nieograniczonym czasie (24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu).

PROGRAM STUDIÓW

PODSTAWY ZARZĄDZANIA 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 ryzyka 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
- Zmiana projektowa
- Raport zamknięcia projektu – założenia i projektowanie narzędzia
- Etyczne aspekty zarządzania 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

- 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

- 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 Walidacja
- Budowanie modelu biznesowego dla produktu
- Wyciągajmy 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
- Kanban a Scrum - rytmika pracy, just-in-time, jakość

FORMA ZALICZENIA

- Aktywności w przedmiocie/kursie realizowanym na platformie zdalnego nauczania Moodle