

# Tytuł szkolenia: Zwinne zarządzanie projektami z Kanban

Kod szkolenia: AGILE-KANBAN

## Wprowadzenie

### Adresaci szkolenia

Grupa docelowa szkolenia to zarówno stanowiska wyższego szczebla zarządczego jak dyrektorzy IT, kierownicy projektów, oraz osoby pełniące kluczowe aktywności przy realizacji projektu już w samym zespole projektowym. Na poziomie zespołu adresatami szkolenia są liderzy zespołów, analitycy, jak również programiści, testerzy. Szczególnie w kontekście zespołów zwinnych kiedy zespół jest interdyscyplinarny (posiada wiele kompetencji nie tylko programistycznych) w szkoleniu mogą wziąć udział również graficy, czy też administratorzy.

Wymagania przed szkoleniem

Minimalna znajomość podstawowych zwrotów z zakresu zarządzania projektami, udział w projektach, w których współpracuje kilku osobowy zespół.

Bardzo zalecane uczestnictwo w szkoleniu Zwinne Zarządzanie Projektami ze Scrum (ang. Agile Project Management with Scrum).

### Cel szkolenia

Celem szkolenia jest nabycie wiedzy i przećwiczenie w warsztatowej formie zagadnień metodyki Kanban i fundamentów Agile.

### Czas i forma szkolenia

- 14 godzin (2 dni x 7 godzin), w tym wykłady i warsztaty praktyczne.

## Plan szkolenia

1. Wstęp do Agile
  - a. Dlaczego Agile?
  - b. Jakie są główne założenia Agile?
  - c. Jak działają mechanizmy Agile?
  - d. Jak Agile może pomóc?
2. Command & Control vs. Agile
  - a. Model fabryki
  - b. Funkcjonowanie działu
  - c. Funkcjonowanie rakiety
  - d. Filary Kanban
3. Proces
  - a. Założenia Kanban
  - b. Zasady Kanban
  - c. Metryki
  - d. Diagram przepływu
  - e. + praktyki techniczne
4. Praca zespołowa
  - a. Wspólna odpowiedzialność
  - b. Samoorganizacja
  - c. Interdyscyplinarność
  - d. Korzyść „właściwej” pracy zespołowej
5. Tablica Kanban
  - a. Jak zwizualizować proces?
  - b. Jak zbudować tablicę Kanban?
  - c. Czym są i jak wprowadzić limity WIP?
  - d. Czym są i jak wprowadzić Classes of Service?
6. Zaangażowanie klienta
  - a. Najczęstsze marnotrawstwo
  - b. Strumień wartości
7. Marnotrawstwo
  - a. Value Stream Mapping
  - b. Analizowanie marnotrawstwa (ang. Waste)
  - c. Główne koncepcje Kaizen (MUDA / MURI / MURA)
  - d. Analizowanie wąskich gardeł (ang. Bottlenecks)
  - e. Pięć stanów skupienia
8. Symulacja
  - a. Gra symulacyjna
  - b. Dyskusja
  - c. Tematy zaawansowane