



Zachodniopomorska
Szkoła Biznesu
w Szczecinie

PIGUŁKI KOMPETENCJI
ZACHODNIOPOMORSKIEJ SZKOŁY BIZNESU

AUTOPREZENTACJA

mgr psycholog Sylwia Sidz / 2020



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny





AUTOPREZENTACJA I WYSTĄPIENIA PUBLICZNE TO

- Świadome kształtowanie wizerunku publicznego.

**Czy świadoma
autoprezentacja
to rodzaj maski?**

CELE AUTOPREZENTACJI

- Zdejmowanie maski zakłopotania, niepewności i sabotujących myśli.
- Wzbudzenie szacunku, podziwu
- Zyskanie sympatii
- Profesjonalne wykonanie zadania.





Zachodniopomorska
Szkoła Biznesu
w Szczecinie

PIGUŁKI KOMPETENCJI
ZACHODNIOPOMORSKIEJ SZKOŁY BIZNESU

TRIKI WSPOMAGAJĄCE AUTOPREZENTACJĘ



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



1. O CZYM PAMIĘTAĆ NA POCZĄTKU WYSTĄPIENIA

- Przecwicz wystąpienie w wyobraźni, lub jeszcze lepiej na głos.
- Naucz się na pamięć pierwszych kilku zdań.
- Wypowiedz je pewnym głosem, nieco głośniejszym niż zwykle.
- Drżenie dłoni można zamaskować gestykulacją.



2. CO JESZCZE

- Płytki oddech pogłębiaj – to działa!
- Rozpoczynając wystąpienie, złap kontakt wzrokowy z kimś sympatycznym, kto ci sprzyja.
- Nawiązuj kontakt wzrokowy z publicznością, również po lewej stronie (mamy tendencję do patrzenia na osoby z prawej strony).



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



3. UKRYTY SKARB

Zauważyliście, że prezenterzy prowadzący wielkie festiwale, benefisy, często przy powitaniu publiczności wspominają o

PODEKSCYTOWANIU



PO CO TAK POSTĘPUJĄ?

W ten sposób „oszukują mózg”

Silna reakcja stresowa oraz podekscytowanie mają fizjologicznie bardzo podobne objawy. Odczuwane w tym samym miejscu w ciele - w okolicach splotu słonecznego.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



4. STRES JEST POTRZEBNY

Jest nieodzownym elementem wystąpień publicznych i rzadko udaje się go uniknąć całkowicie.

Można go jednak zminimalizować dzięki
**PRZYGOTOWANIU SIĘ
I BUDOWANIU
NASTAWENIA**



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny





Zachodniopomorska
Szkoła Biznesu
w Szczecinie

PIGUŁKI KOMPETENCJI
ZACHODNIOPOMORSKIEJ SZKOŁY BIZNESU

ĆWICZENIA IMPROWIZACYJNE



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny





1. APARAT MOWY

Aktorzy nie zapominają o rozgrzewce.

Wymawiaj samogłoski A E I O U Y

Na początku wolno i bardzo wyraźnie i z każdą chwilą
coraz szybciej i głośniej.





2. CICHOSZA

Stań przed klasą i spoglądaj na nich w milczeniu przez 30 sekund (licz powoli w myśli).

Nic nie mów patrz na różne osoby postaraj się złapać kontakt wzrokowy z jak największą ilością osób.

Obserwuj swoje emocje.





3. SZYBKIE PYTANIE BEZ YYY

Klasa liczy (po cichu) ile razy podczas wypowiedzi użyjesz wypełniaczy yyy, eee, aaa, ymm itp.

A ty starasz się ich unikać odpowiadając w ciągu

od 1 do 2 minut na pytanie:

- Opowiedz jak minął Ci wczorajszy dzień?
- O czym jest twój ulubiony film?
- Na czym polega twoja ulubiona gra?





4. GRA W PYTANIA

6 osób (2 zespoły po 3 osoby) wychodzą na środek.
Ustawiacie się w dwóch rzędach.

2 osoby na początku rozpoczynają rozmowę.

Rozmawiacie i odpowiadacie TYLKO PYTANIAMI.

- Gdy osoba, która ma odpowiedzieć powie **zdanie twierdzące** lub się **zatnie** publiczność klaszcze.





5. CO CHCESZ OSIĄGNAĆ?

Wyobraź sobie, że stworzyłaś/eś aplikację uczącą szybkiego czytania.

Zaproponuj 2 cele prezentacji, które chciałbyś osiągnąć?

Sam zdecyduj kim będzie odbiorca.

1. Co chcę osiągnąć robiąc tę prezentację?
2. Jaka jest jedna ogólna myśl, którą chcę im przekazać podczas tej prezentacji?
3. Gdybyś był na miejscu Twoich odbiorców, co chciałbyś usłyszeć?



Dziękuję za uwagę



Sylwia Sidz / ssidz@zpsb.pl



PIGUŁKI KOMPETENCJI
ZACHODNIOPOMORSKIEJ SZKOŁY BIZNESU

WYZNACZANIE CEŁÓW

mgr psycholog Sylwia Sidz / 2020



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny





WARTO ZAPISYWAĆ SWOJE CELE?

Uniwersytet Yale w 1953 roku.

84% studentów nie miało określonych celów.

13% absolwentów miało sprecyzowane cele, ale nie zapisały ich.

3% osób określiły i spisały swoje cele, sporządziły również plan ich realizacji.

Jak potoczyły się ich losy **20 lat po eksperymencie?**





**Eksperyment ten stał się
szeroko znany i cytowany. Do
tego stopnia, że na stronie
Yale University zamieszczono
informację, że...**

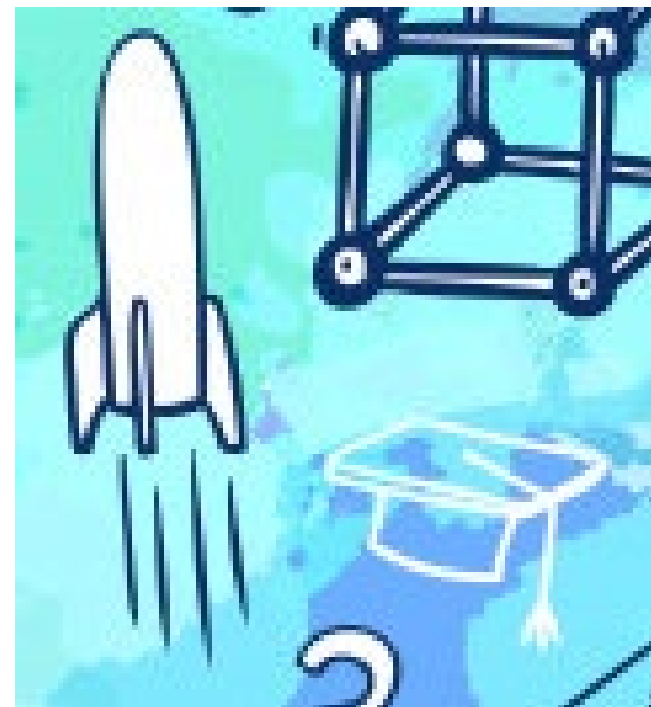
**nigdy nie przeprowadzono
takiego eksperymentu.**





KROKI DO REALIZACJI CELU

1. Zapisz swój cel /Smarter/
2. Rozpisz go na mniejsze części.
3. Znajdź kogoś podobnego do ciebie,
kto chce realizować swoje cele i
wysyłajcie sobie nawzajem raporty z
osiąganych przez was wyników.





SMARTER

Specific (Konkretny)

Measurable (Mierzalny)

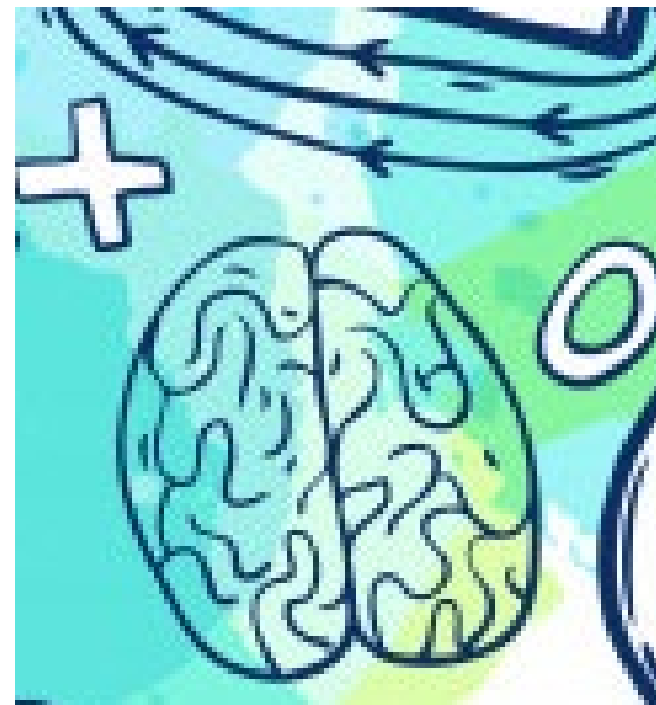
Achievable (Osiągalny)

Relevant (Istotny)

Time-bound (Ograniczony w czasie)

Exciting (Ekscytujący)

Recorded (Zapisany)

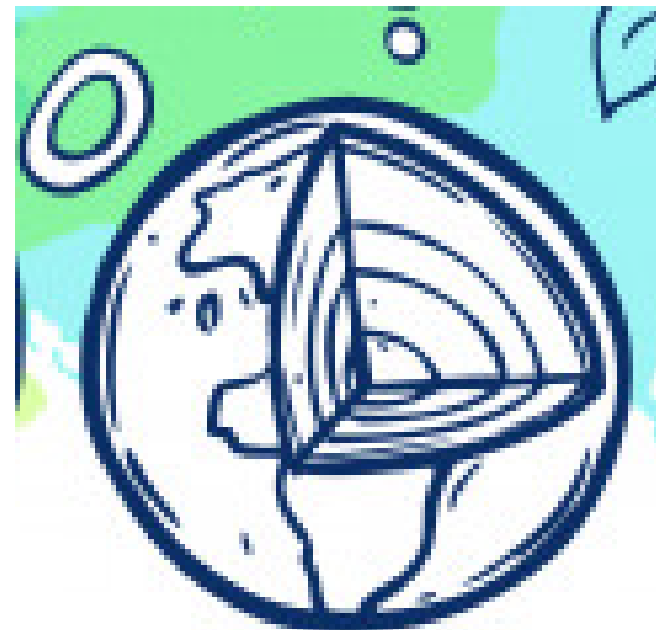




DOBRCZE SFORMUŁOWANY CEL

W 2021 roku zdám egzamin
na certyfikat z języka angielskiego
na poziomie C1.

W ciągu najbliższych 6 miesięcy
przygotuję się do egzaminu na
prawo jazdy i zdám go, aby
pojechać samodzielnie do
przyjaciela w Krakowie.





WYZNACZANIE CELÓW

To sztuka
rezygnowania





ĆWICZENIE

Wypisz 20 – 25 celów,
które chcesz zrealizować w najbliższym
czasie.

Obszary, które możesz wziąć pod uwagę:
nauka, muzyka, przyjaciele, relacje,
zdrowie, finanse, umiejętności,
zainteresowania, podróże, wygląd,
kondycja, projekty zarobkowe, rozwój
osobisty, pasje, cechy charakteru.





ĆWICZENIE

Teraz **skreśl 5 celów,**
które są dla ciebie
najmniej istotne.





ĆWICZENIE

Skreśl kolejnych 5 mniej istotnych celów.





ĆWICZENIE

Skreślaj do momentu,
aż zostanie
5 najważniejszych celów.





TECHNIKA ELIMINACJI CHRONI PRZED

1. Nie podejmowaniem działania
2. Przekleństwem połowicznej pracy
3. Podejmowaniem działań najprostszych





TECHNIKA 6W

Teraz opracuj jeden z celów.
Jak zamierzasz go zrealizować?

WHAT – CO?

WHY – DLACZEGO?

WHO – KTO?

WHERE – GDZIE?

WHICH – KTÓRE?

WHEN – KIEDY?





KSZTAŁTOWANIE NAWYKU

Co dzisiaj z tym zrobię?





Sylwia Sidz / ssidz@zpsb.pl

Dziękujemy za uwagę



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

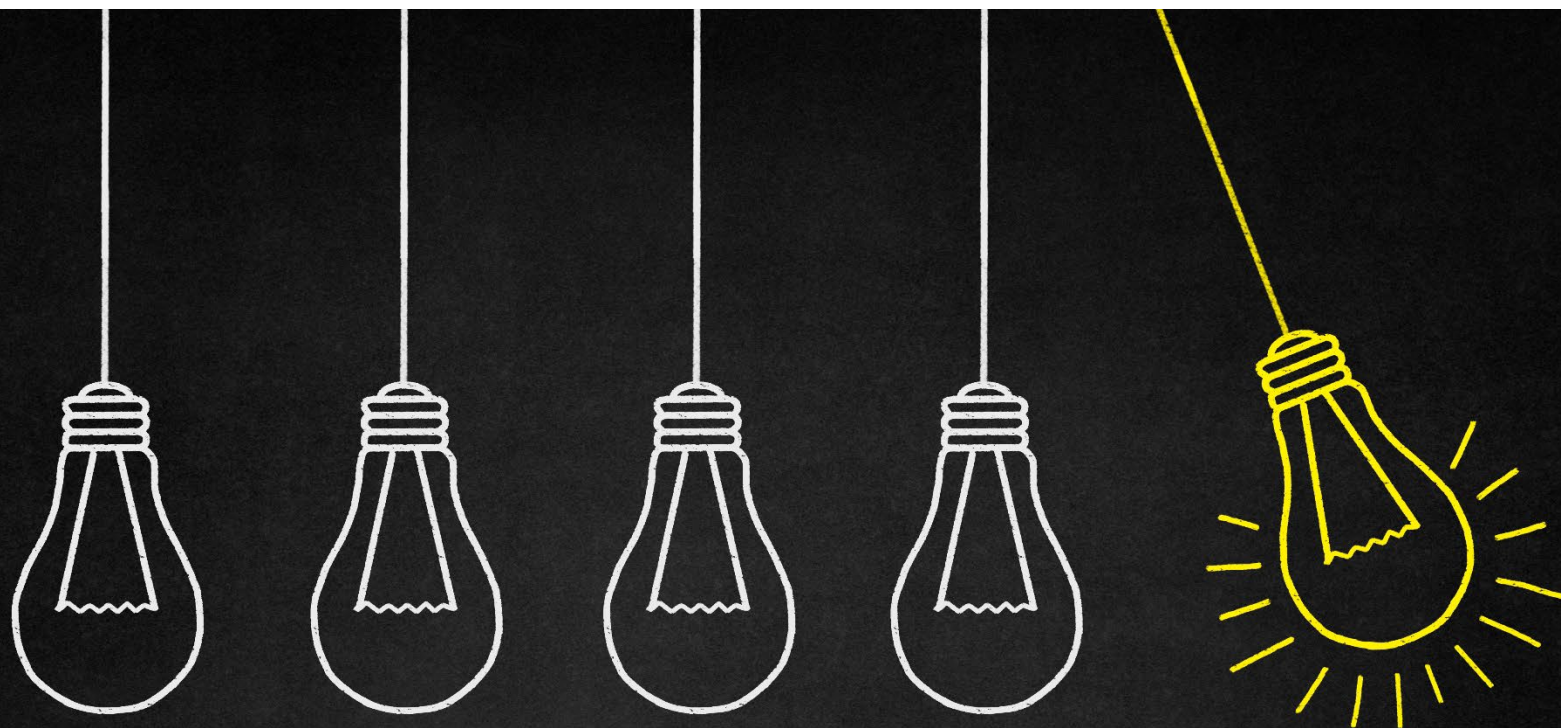
Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny





Zachodniopomorska
Szkoła Biznesu
w Szczecinie

PIGUŁKI KOMPETENCJI
ZACHODNIOPOMORSKIEJ SZKOŁY BIZNESU



Zarządzanie stresem

mgr psycholog Sylwia Sidz / 2020



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny





REAKCJĘ WALKI LUB UCIECZKI OPISAŁ FIZJOLOG Z HARVARDU,
KTÓRY BADAŁ KOTY I PSY.

JAK WYWOŁAŁ W ZWIERZĘTACH TE REAKCJE?

- a) Zatykał palcami nos i pyszczek kota tak długo, aż nie mógł oddychać.
- b) Zamykał zwierzęta w małym pomieszczeniu, aby ze sobą walczyły.
- c) Pęsetą wyrywał zwierzętom włoski.





**BADACZ ZAOBSERWOWAŁ, ŻE ORGANIZMY PRZESTRASZONYCH
ZWIERZĄT WYDZIELAJĄ ADRENALINĘ, SERCA BIJĄ SZYBCIEJ,
NAPIĘTE MIĘŚNIE, PRZYGOTOWUJĄ SIĘ DO DZIAŁANIA.**

CO JESZCZE SIĘ DZIEJE?

- a) Procesy trawienne przyspieszają.
- b) Mobilizuje się układ odpornościowy.
- c) W mózgu wydzielają się znaczne ilości serotoniny.





INSTYNKT WALKI LUB UCIECZKI **NIE JEST** CHARAKTERYSTYCZNY DLA:

- a) Ryb
- b) Leniwców
- c) Jest charakterystyczny dla wszystkich zwierząt





CZY STRES JEST ZBĘDNY?

- a) Stres zabija więc trzeba go wykluczyć.
- b) Pomaga tylko, przy ratowaniu siebie lub innych z opresji.
- c) Reakcje stresowe są potrzebne i ewoluują wraz z człowiekiem.





JAKIE **REAKCJE** NA STRES ZNASZ?

- a) Reakcja opieki i przyjaźni.
- b) Reakcja na wyzwanie.
- c) Reakcja walki i ucieczki.
- d) Wszystkie odpowiedzi są poprawne.





CZYM JEST SIŁA HISTERYCZNA?

- a) Zbiorową histerią
- b) Niebywałą siłą, która pomaga w sytuacji zagrożenia.
- c) Choroba pojawiająca się podczas ataku paniki.





STRES WYWÓŁUJE RÓWNIEŻ REAKCJĘ POBUDZENIA I PRZYJEMNOŚCI. ZNAJĄ JĄ:

- a) Zakochani.**
- b) Spadochroniarze.**
- c) Obie odpowiedzi są poprawne.**





CO DECYDUJE O URUCHOMIENIU REAKCJI NA WYZWANIE?

- a) Nastawienie do stresu.
- b) Geny.
- c) Środowisko, w którym się wychowaliśmy.





GDY HORMON OKSYTOCYNĄ WYDZIELA SIĘ W TRAKCIE REAKCJI STRESOWEJ, MA ZA ZADANIE POMOC W NAWIĄZANIU KONTAKTU Z SIECIĄ SPOŁECZNĄ. NAUKOWCY NAZYWAJĄ TO ZJAWISKO REAKCJĄ:

- a) społecznej wymiany
- b) opieki i przyjaźni
- c) przytulaj i uciekaj





NA OSTATNIM ETAPIE REAKCJI STRESOWEJ KORTYZOL I OKSYTOCINA:

- a) Łagodzą stany zapalne i przywracają równowagę autonomicznego układu nerwowego.
- b) Niszczą komórki mózgowe.
- c) Odbudowują zniszczone komórki mózgowe.





PO SILNEJ REAKCJI STRESOWEJ DOJŚCIE DO NORMALNEGO FUNKCJONOWANIA TRWA:

- a) Do pół godziny
- b) 24h
- c) Do kilku godzin





DZIEJE SIĘ TAK ABY:

- a) Nie dopuścić do ponownego uruchomienia stresu.**
- b) Zapamiętać doświadczenie i wyciągnąć z niego wnioski.**
- c) Odpocząć po wysiłku.**

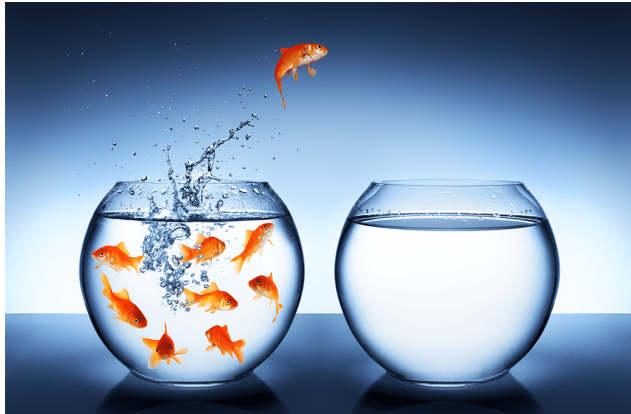




**GDY PO STRESOWEJ SYTUACJI NIE MOŻESZ PRZESTAĆ O NIEJ
MYŚLEĆ, PSYCHOLOGOWIE NAZYWAJĄ TO ZJAWISKO:**

- a) Pętlą
- b) Mętным obrazowaniem
- c) Szczepionką przeciwstresową





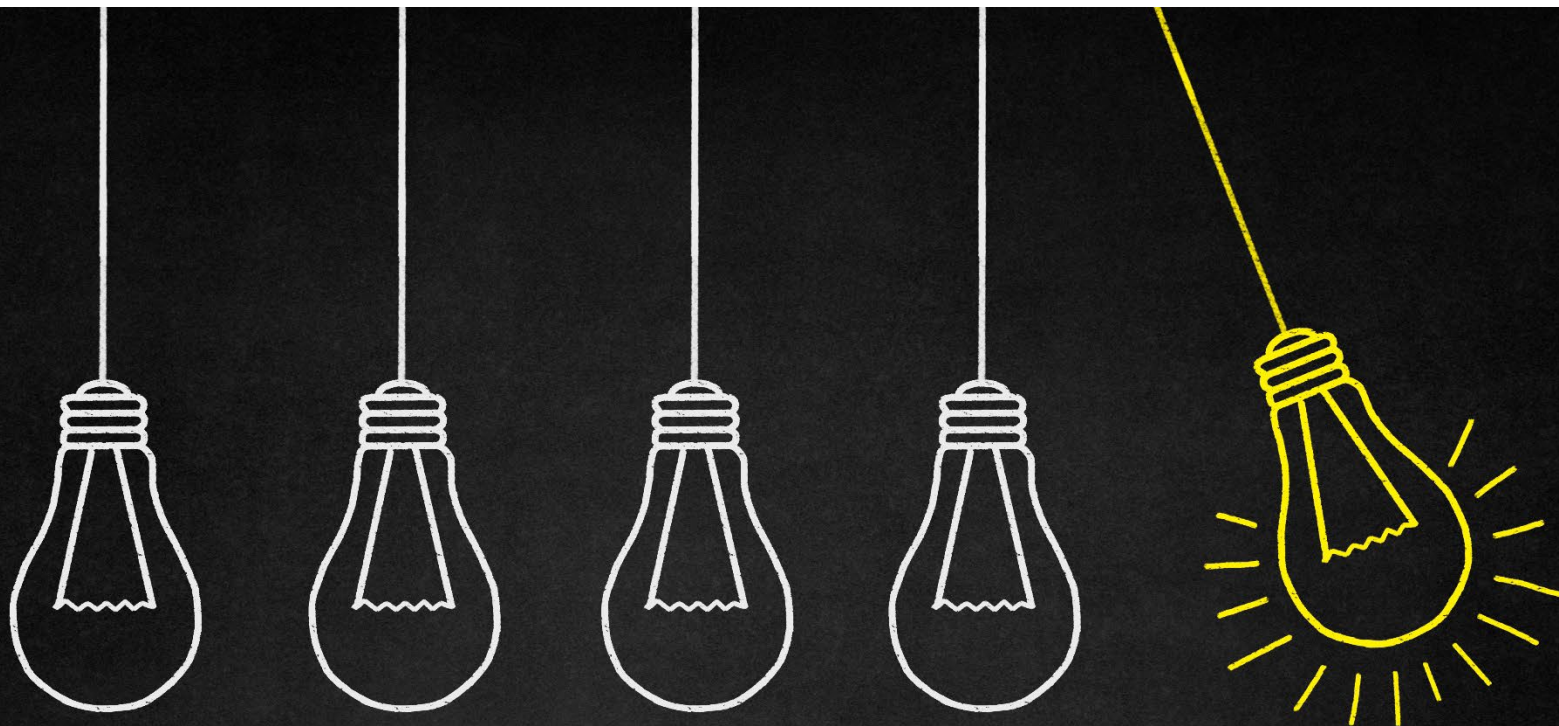
SEDNO ZARZĄDZANIA STRESEM

- Przyjęcie określonego modelu stresu może nas niszczyć lub wzmacniać.
- Badania dowodzą, że postrzeganie sytuacji stresowej jako **szansy** na doskonalenie umiejętności, zwiększa prawdopodobieństwo wystąpienia reakcji na wyzwanie zamiast reakcji walki lub ucieczki.



Zachodniopomorska
Szkoła Biznesu
w Szczecinie

PIGUŁKI KOMPETENCJI
ZACHODNIOPOMORSKIEJ SZKOŁY BIZNESU



Dziękujemy za uwagę

Sylwia Sidz / ssidz@zpsb.pl



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny





Zachodniopomorska
Szkoła Biznesu
w Szczecinie

PIGUŁKI KOMPETENCJI
ZACHODNIOPOMORSKIEJ SZKOŁY BIZNESU

Zwinne zarządzanie

II część kursu Szczupłe i zwinne zarządzanie

dr Dorota Dżega-Pietruszkiewicz, Szczecin 2021



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny





O mnie

- Od ponad 15 lat gromadzę doświadczenie w zarządzaniu i realizacji projektów (IT, innowacyjne, badawcze, szkoleniowe). Są mi bliskie realia pracy w projekcie zarówno po stronie Klienta, jak i Dostawcy.
- Lubię projektować nowe rozwiązania, uczestniczyć w powstawaniu nowych produktów, pomagać w ich wdrażaniu i dalszym rozwoju. Nie lubię, gdy efekty projektów lądują w szufladzie.
- Jestem autorką kilkudziesięciu publikacji, opracowań i kursów e-learningowych z zakresu zarządzania projektami, analizy wymagań, projektowania systemów informatycznych, zarządzania informacją, zarządzania procesami zdalnego nauczania.





Cel szkolenia

- Głównym celem szkolenia jest poznanie i zrozumie istoty zwinnego zarządzania (ang. Agile) w planowaniu i realizacji projektów ukierunkowanych na dostarczanie wartości dla Klienta poprzez rozwój nowych produktów, modyfikację procesów oraz zmianę sposobu zarządzania zespołem i/lub organizacją.





Agenda

- Istota zwinnego zarządzania
- Zwinny zespół
- Zwinny projekt, zwinny proces
- Narzędzia i techniki wspomagające zwinne zarządzanie
- Przegląd najpopularniejszych zwinnych praktyk





Organizacja kursu

■ Terminy spotkań

- 20.04.2021 r. – spotkanie 1
- 22.04.2021 r. – spotkanie 2
- 27.04.2021 r. – spotkanie 3

■ Środowisko pracy

- MS Teams – komunikacja
- Tablica interaktywna Miro.com – praca w trakcie spotkań
- Aplikacja do tworzenia list Trello.com – praca w trakcie spotkań





Ćwiczenie na rozgrzewkę. Co lubisz gotować najbardziej, a co najmniej?

- Ja <imię>, najbardziej lubię gotować <nazwa potrawy>, bo <krótkie uzasadnienie wyboru>.
- Ja <imię>, najbardziej nie lubię gotować <nazwa potrawy>, bo <krótkie uzasadnienie wyboru>.





Istota zwinnego zarządzania







Projekt i produkt

Zdefiniuj cel
Wyznacz kierunek
Uruchom działania
Miej nadzieję, że cel się nie
zmieni





Projekt i produkt

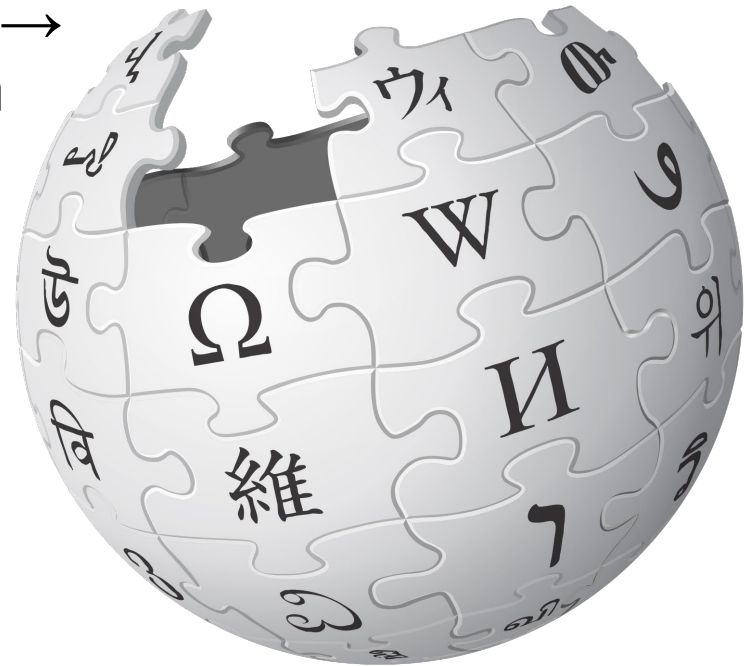
Określ wizję
Obierz kierunek
Adaptuj się do warunków
Stopniowo docieraj do celu





Zwinne zarządzanie projektem → Zwinne zarządzanie produktem

- **Zwinne zarządzanie produktami**
(ang. Agile Product Management)
– iteracyjne, przyrostowe
podejście do organizacji pracy
zespołów przy wytwarzaniu
wartości rynkowej w celu
zapewnienia rozwoju nowych
produktów i usług w sposób
elastyczny i w interaktywnej
formie.
- W odróżnieniu od kaskadowego
zarządzania projektami, gdzie
wysiłek skupia się na
dostarczeniu wcześniej
przygotowanego planu, w tym
podejściu zmiany są naturalnym
elementem dostarczania
produktu.



WIKIPEDIA

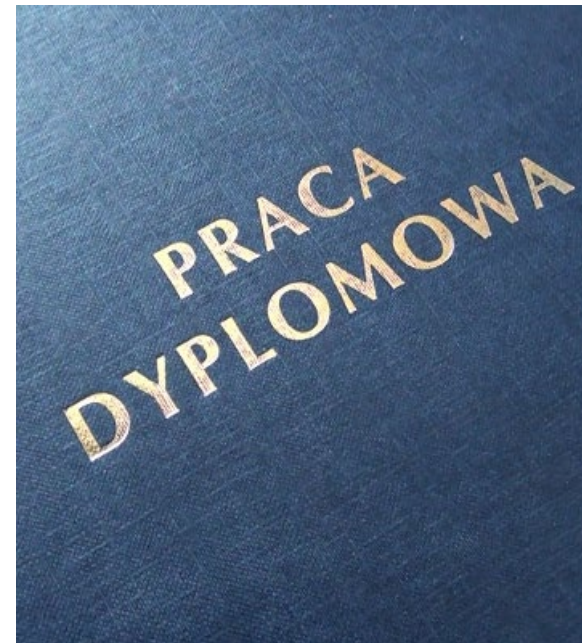
Wolna encyklopedia

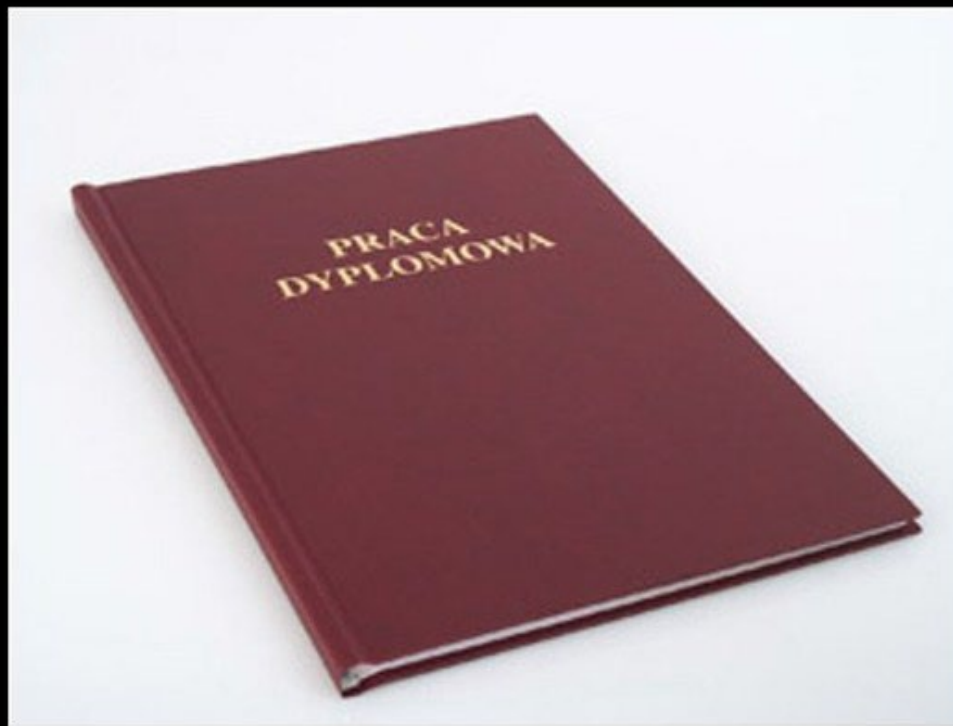
- Wg Scrum Guide „Produkt to sposób na dostarczenie wartości. Ma jasno określone granice, znanych interesariuszy, dobrze zdefiniowanych użytkowników lub klientów. Produkt może być usługą, fizycznym produktem bądź czymś bardziej abstrakcyjnym.”

Project Manager_SZ_2020/2021_...

Ogólny

05-06.03.2021 Prawne aspekty zarządzania ...
15-16.01.2021 Zarządzanie ryzykiem w proje...
16-17.04 Metodyki zwinne w zarządzaniu pr...
19-20.02.21 Realizacja, monitorowanie i zarz...
19-20.03 Metodyki zwinne w zarządzaniu pr...
20-21.11 Planowanie zakresu i czasu projekt...
27-28.11 Budowanie zespołu projektowego
29-30.01 Zarządzanie jakością w projekcie
30-31.10 Planowanie zakresu i czasu projekt...





Praca dyplomowa

Dlaczego dopiero po jej oddaniu zorientowałam się, ile w niej błędów ?!

www.demotywatory.pl

Źródło: <https://demotywatory.pl/3280448/Praca-dyplomowa>





Projekty i produkty w świecie VUCA

Volatility
– zmienność

Uncertainty
– niepewność

Complexity
– złożoność

Ambiguity
– niejednoznaczność



Projekty i produkty w świecie VUCA PRIME

Vision
– wizja

Understanding
– zrozumienie

Clarity
– przejrzystość

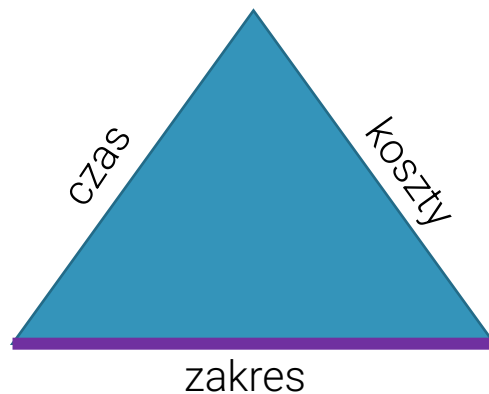
Agility
– zwinność

Wg. koncepcji Bob'a Johansen'a z Institute for the Future,
<https://www.iftf.org/bobjohansen/>

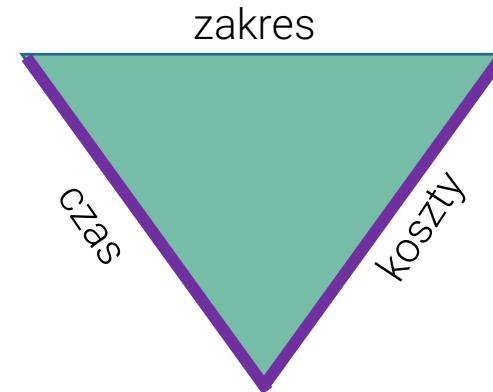


Trójkąt ograniczeń

Rys. A. Tradycyjny trójkąt ograniczeń



Rys. B. Zwinny trójkąt ograniczeń



Fioletowa linia wyznacza „usztynwione” parametry projektu, które najczęściej podlegają ograniczeniom. W tradycyjnym podejściu najczęściej usztynwiony jest zakres projektu, zaś w zwinnym podejściu najczęściej zakres pozostaje „wolny”. To oznacza, że w przypadku konieczności jest to jedyny parametr, który podlega zmianom.



Gdzie jest używany Agile?



*Respondents were able to make multiple selections

Źródło: <https://stateofagile.com/#ufh-i-615706098-14th-annual-state-of-agile-report/7027494>



Agile Software Development (oryginał)

Manifest programowania zwinnego

krywamy nowe metody programowania dzięki praktyce w programowaniu i wspieraniu w nim innych.

W wyniku naszej pracy, zaczęliśmy bardziej cenić:

Ludzi i interakcje od procesów i narzędzi

Działające oprogramowanie od szczegółowej dokumentacji

Współpracę z klientem od negocjacji umów

Reagowanie na zmiany od realizacji założonego planu.

Oznacza to, że elementy wypisane po prawej są wartościowe, ale większą wartość mają dla nas te, które wypisano po lewej.

Kent Beck
Mike Beedle
Arie van Bennekum
Alistair Cockburn
Ward Cunningham
Martin Fowler

James Grenning
Jim Highsmith
Andrew Hunt
Ron Jeffries
Jon Kern
Brian Marick

Robert C. Martin
Steve Mellor
Ken Schwaber
Jeff Sutherland
Dave Thomas

© 2001, the above authors
this declaration may be freely copied in any form,
but only in its entirety through this notice.

<https://agilemanifesto.org/iso/pl/manifesto.html>

Założenia Manifestu Programowania Zwinnego

Wyznajemy następujące zasady:

Najwyższy priorytet ma dla nas zadowolenie klienta dzięki wczesnemu i ciągłemu wdrażaniu wartościowego oprogramowania.

Bądźcie gotowi na zmiany wymagań nawet na późnym etapie jego rozwoju. Procesy zwinne wykorzystują zmiany dla zapewnienia klientowi konkurencyjności.

Dostarczajcie funkcjonujące oprogramowanie często, w kilkutygodniowych lub kilkumiesięcznych odstępach. Im częściej, tym lepiej.

Zespoły biznesowe i deweloperskie muszą ściśle ze sobą współpracować w codziennej pracy przez cały czas trwania projektu.

Twórzcie projekty wokół zmotywowanych ludzi. Zapewnijcie im potrzebne środowisko oraz wsparcie i zaufajcie, że wykonają powierzone zadanie.

Najbardziej efektywnym i wydajnym sposobem przekazywania informacji zespołowi deweloperskiemu i wewnątrz niego jest rozmowa twarzą w twarz.

Działające oprogramowanie jest podstawową miarą postępu.

Procesy zwinne umożliwiają zrównoważony rozwój. Sponsorzy, deweloperzy oraz użytkownicy powinni być w stanie utrzymywać równe tempo pracy.

Ciągłe skupienie na technicznej doskonałości i dobrym projektowaniu zwiększa zwinność.

Prostota – sztuka minimalizowania ilości koniecznej pracy – jest kluczowa.

Najlepsze rozwiązania architektoniczne, wymagania i projekty pochodzą od samoorganizujących się zespołów.

W regularnych odstępach czasu zespół analizuje możliwości poprawy swojej wydajności, a następnie dostraja i dostosowuje swoje działania do wyciągniętych wniosków.

<https://agilemanifesto.org/iso/pl/principles.html>



Agile HR Development (adaptacja)

<https://www.agilehrmanifesto.org/pl-manifest-agile-hr>

Manifest zwinnego zarządzania zasobami ludzkimi

Odkrywamy nowe sposoby rozwijania angażującej
kultury organizacyjnej poprzez nasze działania i
wspieranie w takim podejściu innych.
W wyniku naszej pracy, zaczęliśmy bardziej cenić:

Współpracującą społeczność ponad struktury hierarchię

Transparentność ponad tajemność

Zdolność adaptacji ponad wykonywanie poleceń

Inspirowanie i angażowanie ponad zarządzanie i wskaźnik retencji

Wewnętrzną motywację ponad zewnętrzne nagrody

Ambicję ponad obowiązki

Oznacza to, że o ile elementy po prawej również mają wartość,
my znacznie większą wartość widzimy w tych, które wypisano po lewej.

Polish translation by Dariusz Wylon.



Zwinny HR – przykłady zastosowania agile w procesach Employer Branding, rekrutacyjnych, onboardin'gowych i rozwojowych

- **Współpracująca społeczność** – nawiązanie sieci współpracy pracowniczej, networking z innymi menedżerami, wypracowanie dobrych relacji opartych na kooperacji.
- **Transparentność** – budowanie transparentności od samego początku procesu rekrutacyjnego, zarówno transparentności procesu, jak i wynagrodzenia.
- **Zdolność do adaptacji** – dostosowywanie się do zmian w wymaganiach organizacji i jej menadżerów oraz do dynamiki planów zatrudnienia.
- **Inspirowanie i zaangażowanie** – budowanie efektywnych programów motywacyjnych, programów rozwoju kwalifikacji oraz programów talentów.
- **Wewnętrzna motywacja** – dbałość o utrzymanie jej na optymalnym poziomie, bo od kondycji pracowników działów HR zależy powodzenie innych projektów.
- **Ambicja** – ciągłe usprawnianie procesów docierania do kandydatów i utrzymywania z nimi relacji, budowanie marki pracodawcy (ang. employer branding), itp..





Agile Marketing (adaptacja)

<https://agilemarketingmanifesto.org>

We are discovering better ways of creating value for our customers and for our organizations through new approaches to marketing.

Through this work, we have come to value:

- 1 Validated learning over opinions and conventions →
- 2 Customer focused collaboration over silos and hierarchy →
- 3 Adaptive and iterative campaigns over Big-Bang campaigns →
- 4 The process of customer discovery over static prediction →
- 5 Flexible vs. rigid planning →
- 6 Responding to change over following a plan →
- 7 Many small experiments over a few large bets →

This declaration may be freely copied in any form, but only in its entirety through this notice.



Agile w sprzedaży

- Zarządzanie zespołami sprzedażowymi.
 - Stażowy zespół wsparcia sprzedaży dla branży Digital Industries w Siemens
- Wspieranie procesu pozyskania nowego klienta, szczególnie B2B.
- Zmiany w modelu zarządzania produktem.
 - Wdrożenie zmian w organizacyjnych i w modelu zarządzania produktem w Allegro.pl





Agile w ubezpieczeniach

- **Projekt Everest PZU** – platforma, która jest wsparciem dla osób zajmujących się sprzedażą i obsługą klientów. Służy do rozliczeń, sprzedaży ubezpieczeń i obsługi płatności. Agile – równoległa praca wielu zespołów w konkretnych obszarach, dzięki temu stawiane zespołom mniejsze cele były monitorowane na bieżąco i dopasowywane do zmieniających się potrzeb.
- **Projekt Guliwer Warta** – wdrożenie systemu likwidacji szkód, który umożliwia ubezpieczycielowi lepszą kontrolę nad procesami likwidacji szkód i poprawia efektywności w obsłudze szkód.
- **Proama i Generali** – wdrożenie nowej wersji systemu centralnego INSIS Insurance Process Platform.
- **AXA (obecnie Uniq)** – zmiany w strukturze organizacji i wdrażaniu nowych produktów.





Agile w bankowości

- **Moje ING** – serwis bankowości internetowej i mobilnej dla klienta indywidualnego powstały w 6 m-cy od startu projektu. Celem projektu było stworzenie serwisu przyjaznego dla klientów. Produkt główny podzielono na niezależne od siebie mikroserwisy. Do Zespołów Scrumowych włączono projektantów User Experience. W trakcie projektu na bieżąco zmiany konsultowano i testowano.



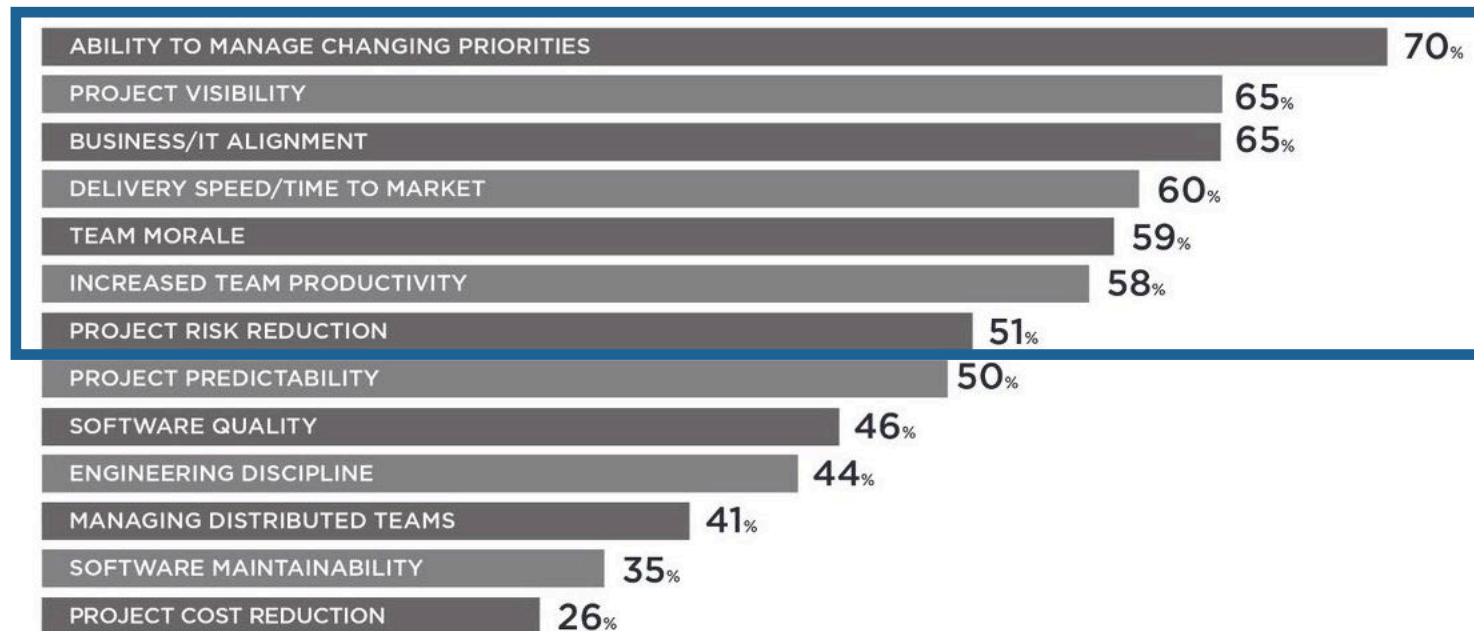


Zwinność widziana
oczami 40 tys. osób
z całego świata
wykorzystujących
agile w swoich
projektach





Korzyści z adaptacji zwinnych praktyk



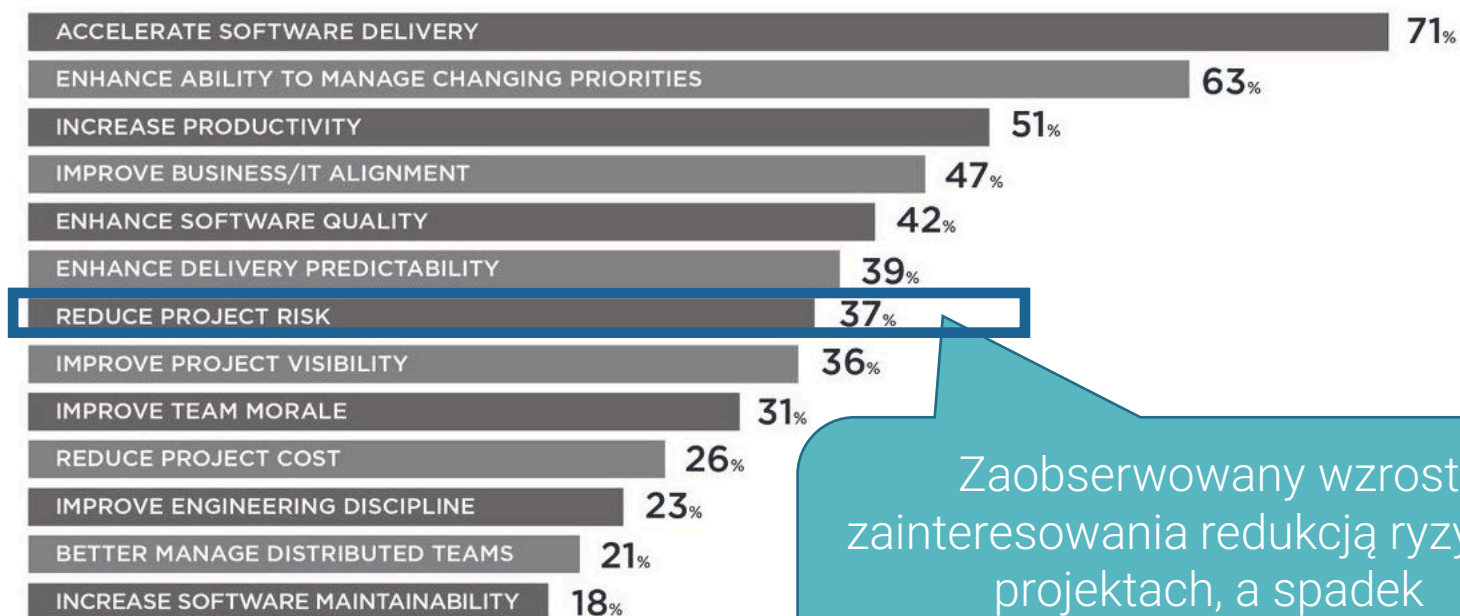
*Respondents were able to make multiple selections

Źródło: <https://stateofagile.com/#ufh-i-615706098-14th-annual-state-of-agile-report/7027494>





Powody używania zwinnych praktyk



*Respondents were able to make multiple selections

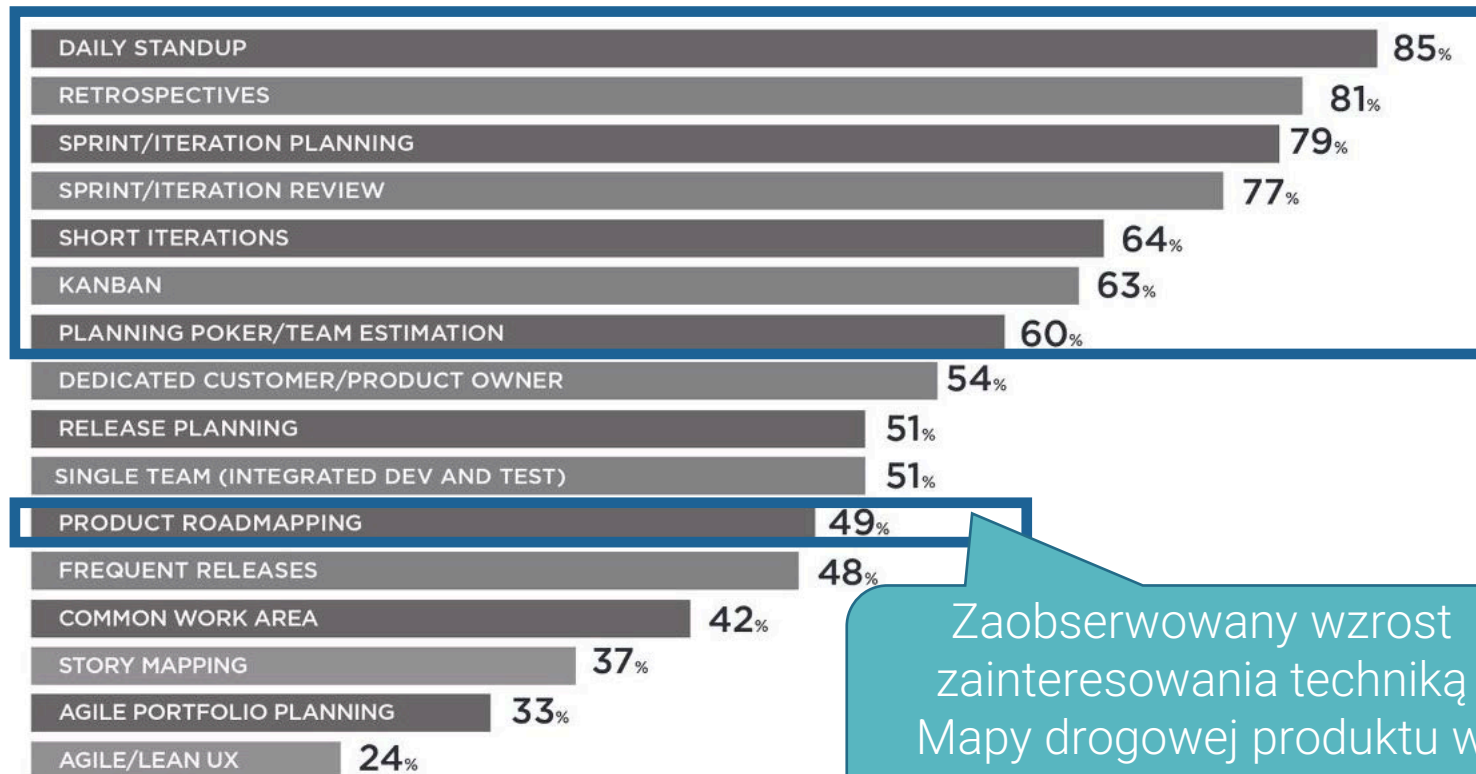
Zaobserwowany wzrost zainteresowania redukcją ryzyka w projektach, a spadek zainteresowania redukcją kosztów w odniesieniu do poprzednich lat

Źródło: <https://stateofagile.com/#ufh-i-615706098-14th-annual-state-of-agile-report/7027494>





Wykorzystywane zwinne techniki



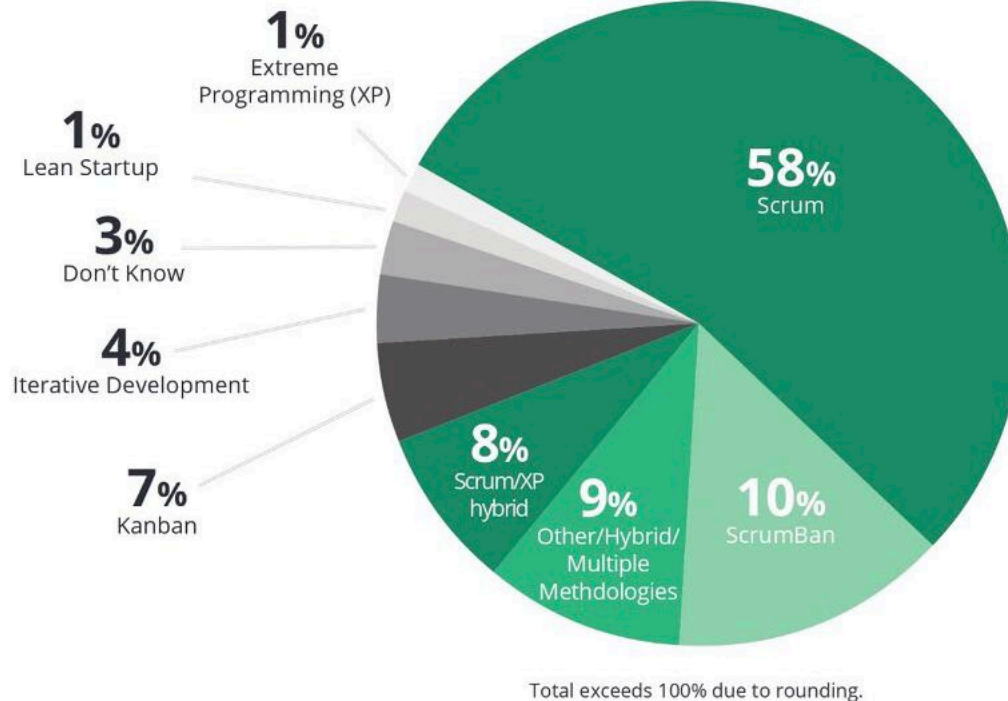
Zaobserwowany wzrost zainteresowania techniką Mapy drogowej produktu w odniesieniu do poprzednich lat

Źródło: <https://stateofagile.com/#ufh-i-615706098-14th-annual-state-of-agile-report/7027494>





Metodyki i praktyki zwinne



Źródło: <https://stateofagile.com/#ufh-i-615706098-14th-annual-state-of-agile-report/7027494>





Glosariusz

Obecna wersja Przewodnika po Scrumie została przetłumaczona z uwzględnieniem specyficznych reguł narzuconych tłumaczom. Jedną z nich był wymóg utrzymania oryginalnego brzmienia nazw własnych elementów Scruma. Poniżej zestawiamy zastosowane w tej wersji Przewodnika nazwy własne z wykorzystanymi w wersjach wcześniejszych ich polskimi odpowiednikami.

Events	Wydarzenia
Sprint	Sprint
Sprint Planning	Planowanie Sprintu
Daily Scrum	Codzienny Scrum
Sprint Review	Przegląd Sprintu
Sprint Retrospective	Retrospektywa Sprintu
Roles	Role
Scrum Team	Zespół Scrumowy
Scrum Master	Scrum Master
Product Owner	Właściciel Produktu
Developers	Deweloperzy
Artifacts	Artefakty
Product Backlog	Backlog Produktu
Sprint Backlog	Backlog Sprintu
Increment	Przyrost

Źródło: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Polish.pdf>





Zachodniopomorska
Szkoła Biznesu
w Szczecinie

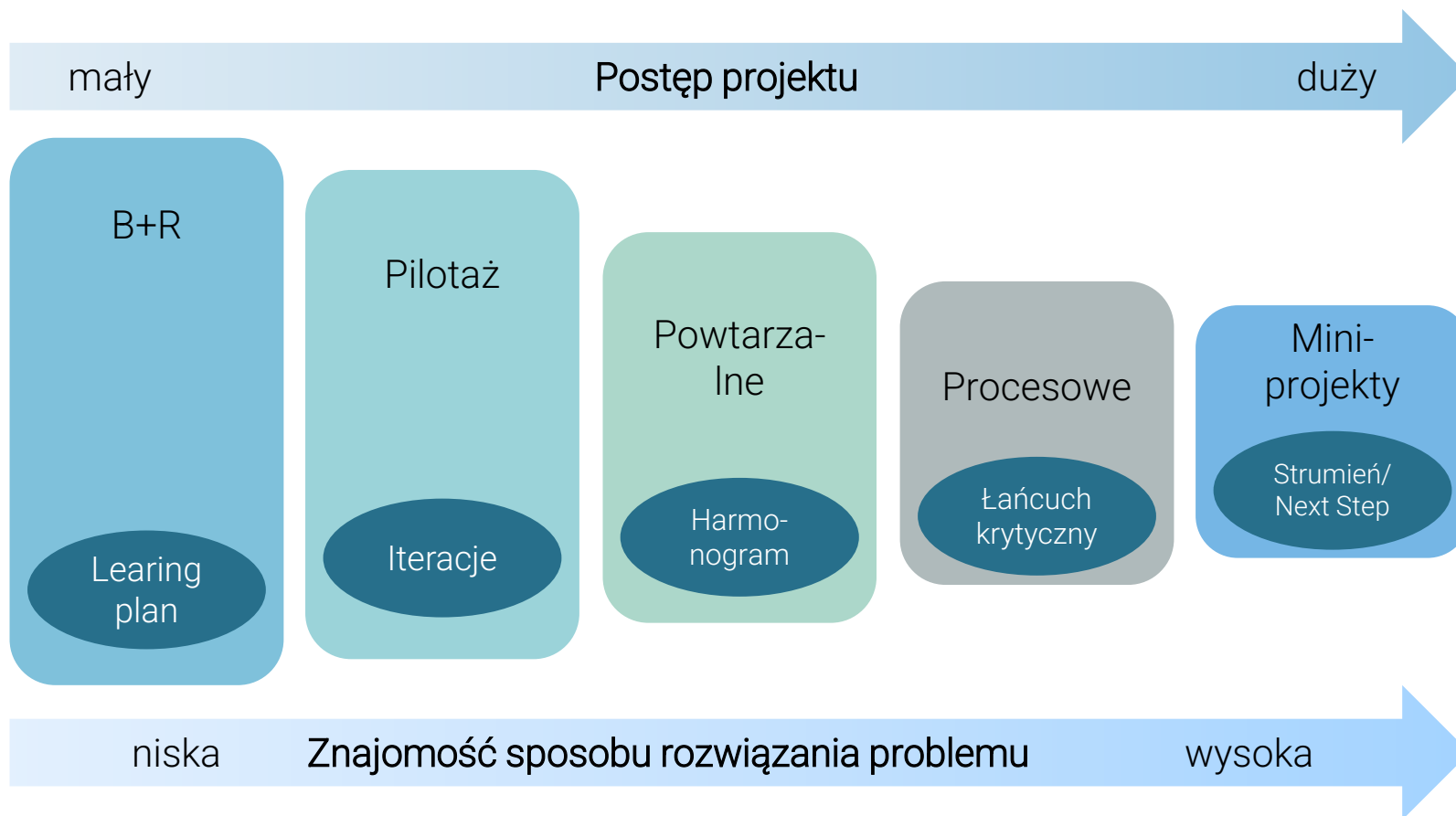
PIGUŁKI KOMPETENCJI
ZACHODNIOPOMORSKIEJ SZKOŁY BIZNESU



Zwinny projekt



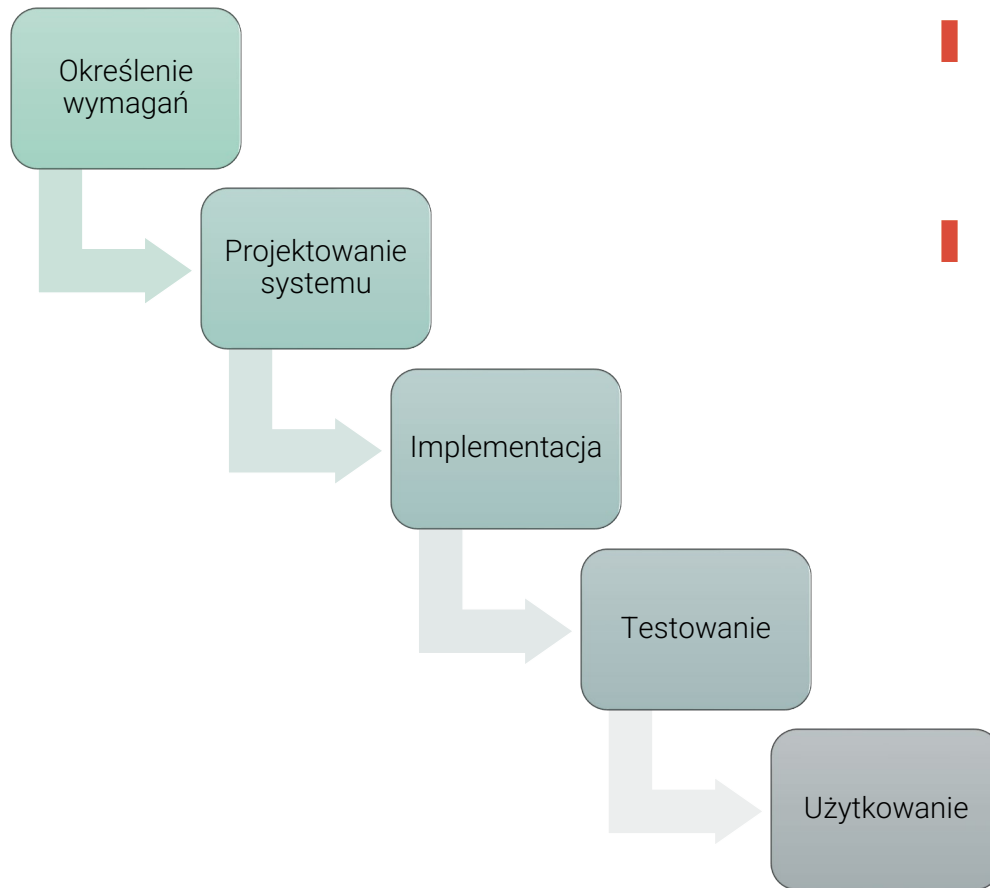
Typy projektów i sposoby ich prowadzenia



Źródło: M. Kapusta, Metodyki zarządzania projektami – 5 typów projektów. YouTube, kanał Zarządzanie projektami – Mariusz Kapusta



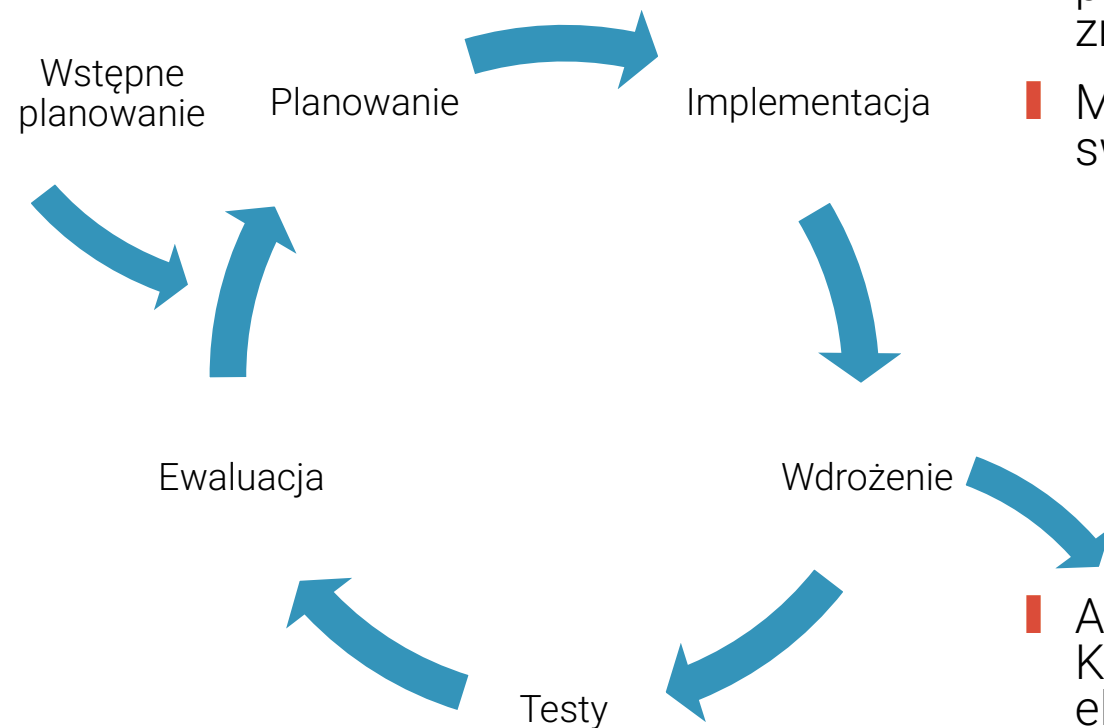
Model kaskadowy



- Model sprawdza się w dużych projektach, znanym zakresie, fixed-price.
- Ale, cechuje go:
 - wysokie ryzyko biznesowe,
 - wysokie ryzyko techniczne,
 - trudność w przekazaniu klientowi produktu wcześniej niż planowano,
 - trudność w pozyskiwaniu informacji zwrotnych.



Model przyrostowo-iteracyjny



■ Model sprawdza się w mniejszych projektach, nieznanym/bardzo zmiennym zakresie, time&material.

■ Model przekuwa wady kaskady w swoje zalety.

■ Przyrostowy – jasna wizja produktu; efektem przyrostu pojedynczego kroku jest mały, działający, przyrost produktu (dodawanie).

■ Iteracyjny – ogólna wizja produktu; efektem iteracji pojedynczego kroku jest coraz doskonalszy produkt (udokształcanie).

■ Ale, wymaga aktywnej współpracy z Klientem, zgrania zespołu, elastyczności w planowaniu czasu i kosztów projektu.



Model adaptacyjnego zarządzania projektem



Model adaptacyjny polega na lepszym dostosowaniu się sposobu prowadzenia projektu do zmieniającego się otoczenia, lepszym wykorzystaniu informacji oraz usprawnieniu komunikacji między zespołem projektowym a Klientem.

Źródło: J. Highsmith, Agile Project Management – Jak tworzyć innowacyjne produkty, Warszawa 2005.

Który model wybrać?



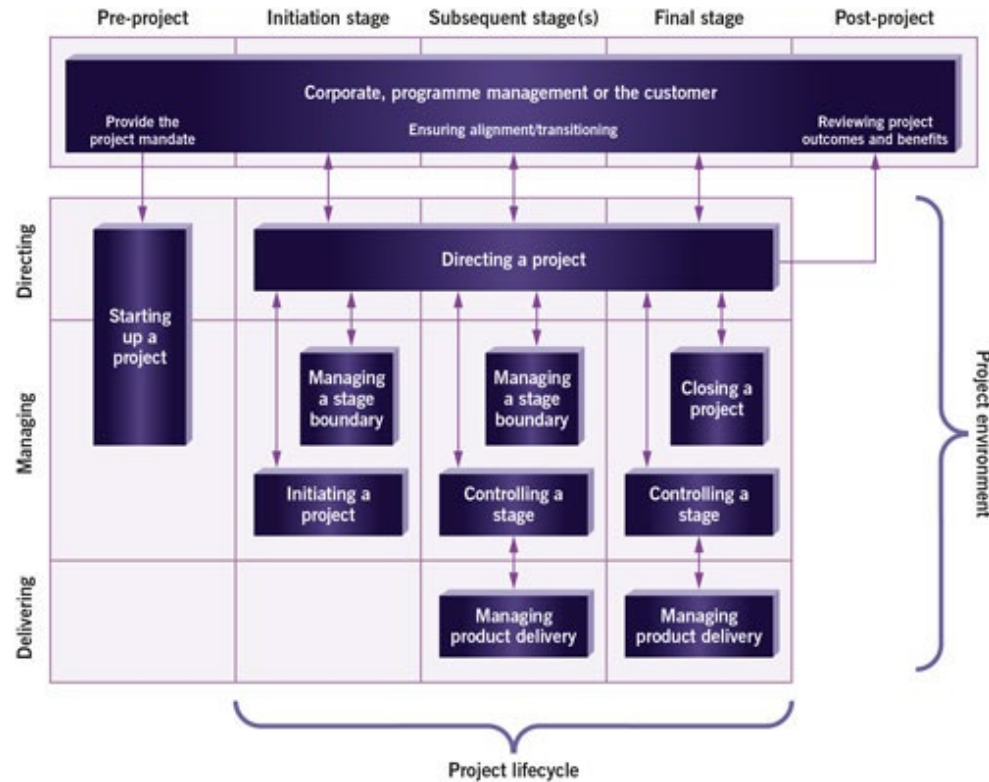


Poziomy zarządzania projektami





Cykl życia projektu i procesy w PRINCE2



Źródło: <https://www.axelos.com/best-practice-solutions/prince2/what-is-prince2>





Cykl życia projektu i procesy w PMBoK

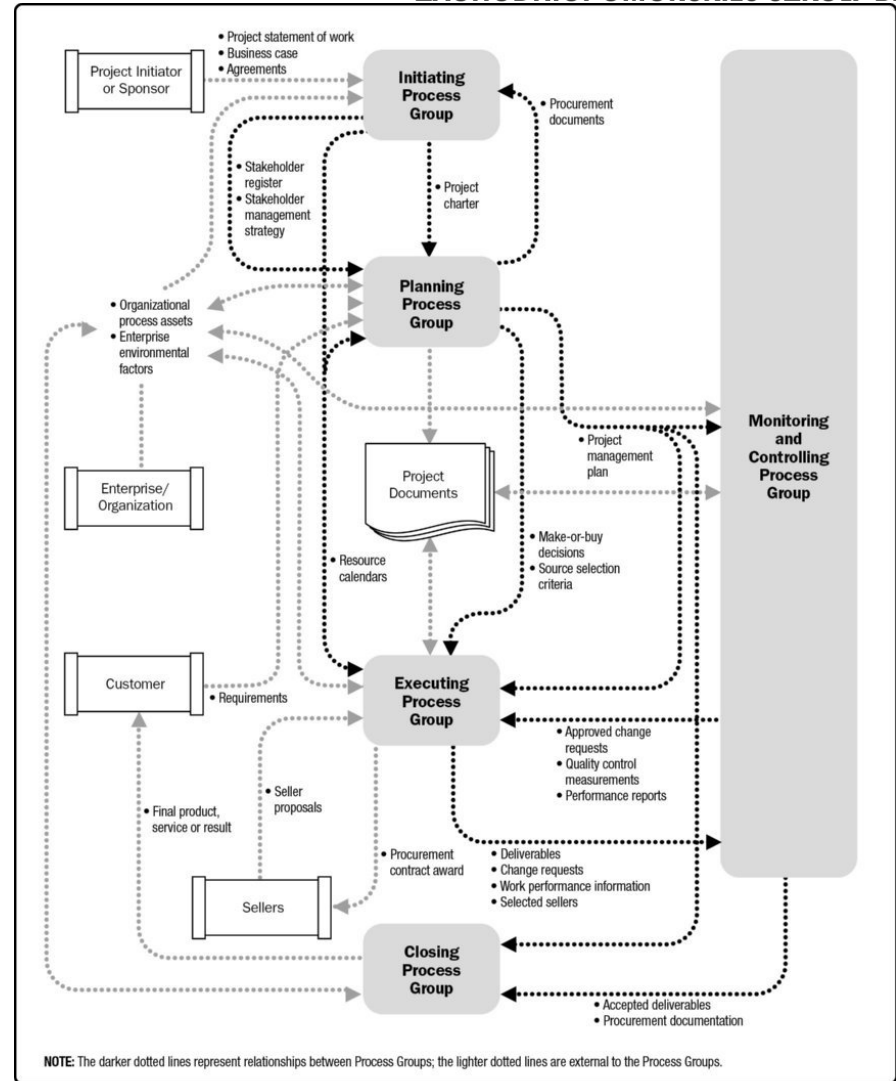


Figure 3-3. Project Management Process Interactions

A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK® Guide) – Fifth Edition. ©2013 Project Management Institute, Inc. All rights reserved.

Źródło: PMBoK Guide – Fifth Edition





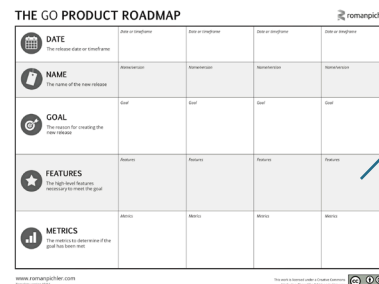
Poziomy zarządzania zwinnym projektem

Strategia wysokiego poziomu



Product Vision Board

Poziom strategiczny



Product Roadmap

Poziom taktyczny



Uporządkowana funkcjonalność 1

- priorytet (MoSCoW)
- wartość (T-shirt sizing; metale szlachetne)
- ryzyko

Uporządkowana funkcjonalność 2

- priorytet
- wartość
- ryzyko

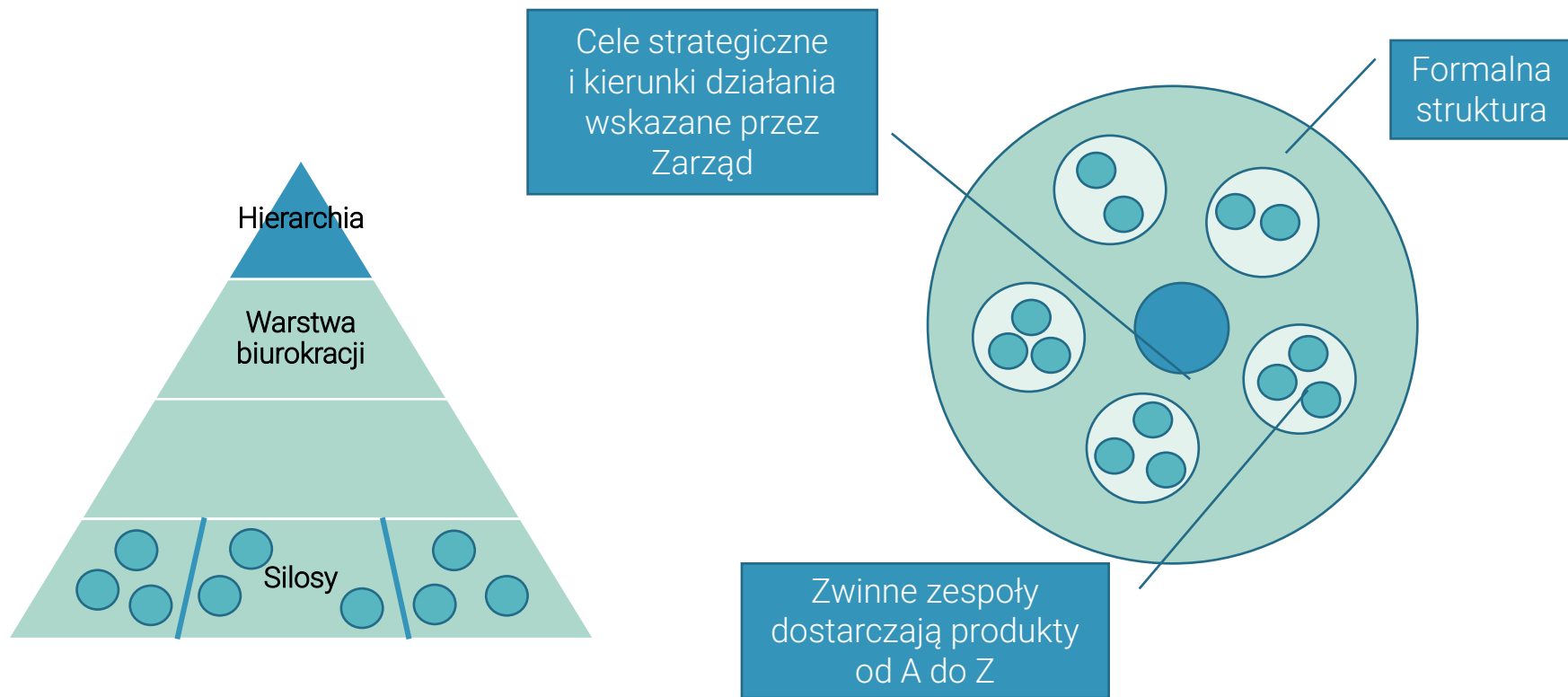
Uporządkowana funkcjonalność 3

- priorytet
- wartość
- ryzyko

Product Backlog i przyrost produktu



Różnice między tradycyjnym a zwinnym zarządzaniem



<https://forsal.pl/artykuly/1405571,impact-2019-zwinny-jak-polski-bank-instytucje-finansowe-staja-na-czele-awangardy-zmian.html>





Zwinny projekt – główne założenia

- Jego prowadzenia wymaga od organizacji posiadania zdolności do szybkiej adaptacji oraz do przeprowadzania zmian, dostosowując się przy tym do funkcjonowania w chaotycznym i niestabilnym otoczeniu.
- Żyje w zgodzie ze zwinnymi praktykami, a nie tylko stosuje zwinne narzędzia.
- Zależy od kompetencji zaangażowanych w niego osób, w szczególności zwinnego zespołu i zwinnego klienta.





Zachodniopomorska
Szkoła Biznesu
w Szczecinie

PIGUŁKI KOMPETENCJI
ZACHODNIOPOMORSKIEJ SZKOŁY BIZNESU

Zwinny zespół



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

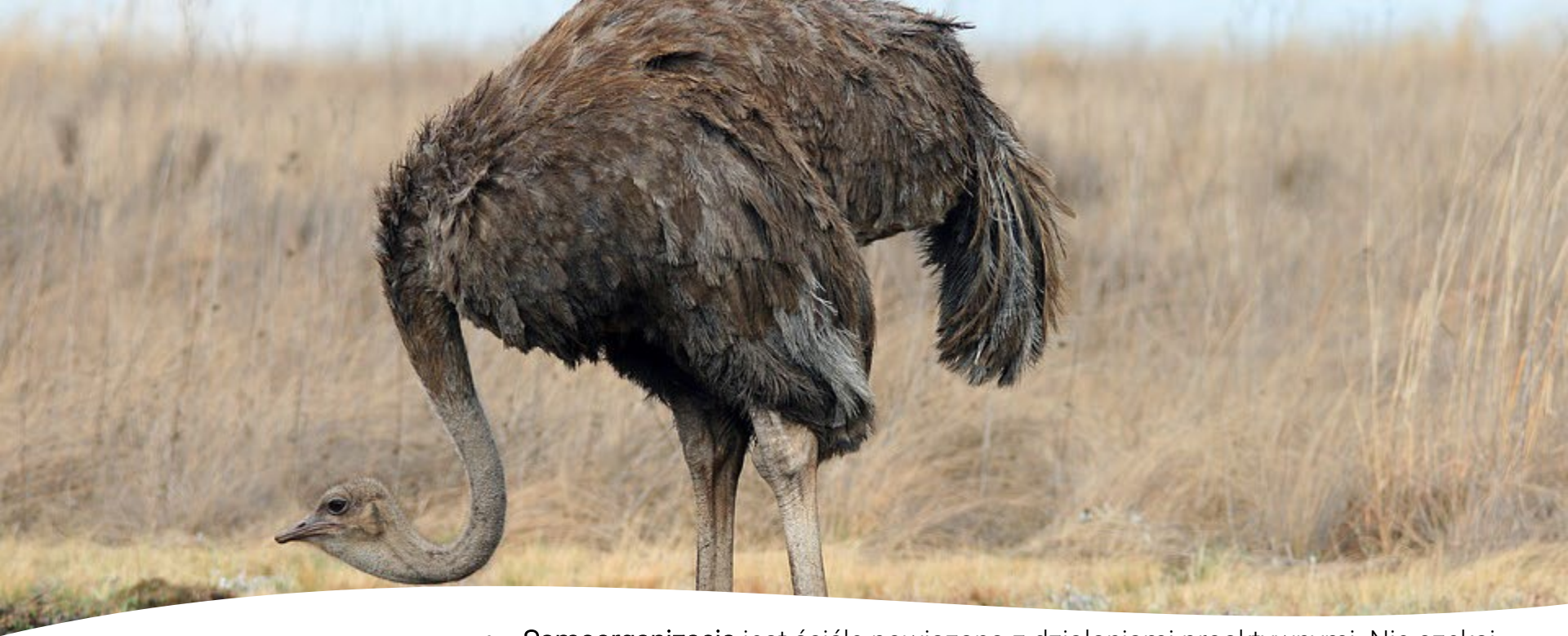
Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny





Zwinny zespół to
wspólny cel, wspólny
sukces i wspólna
porażka

- **Wspólny cel jest jak kompas**, który wyznacza właściwy kierunek w projekcie. Wspólny cel jednoczy ludzi wokół jednej sprawy. Wspólny cel pozwala na dostosowanie zakresu projektu, jakości jego produktów, czasu trwania przedsięwzięcia do Waszych możliwości i możliwości organizacji.
- **Wspólny sukces** jest uznaniem kompetencji i wysiłku dla całego zespołu. Wspólny sukces jednoczy ludzi i sprawia, że są oni w stanie z odwagą podejmować nowe wyzwania.
- **Wspólna porażka** nie szuka winnych, bo w pewnym sensie winni są wszyscy. Gdy, to zrozumiemy, będziemy w stanie przeanalizować sytuację w atmosferze nieoskarżania się. Gdy, to zrozumiemy, będziemy w stanie wyciągnąć lekcje na przyszłość.



Zwinny zespół to samoorganizacja

- **Samoorganizacja** jest ściśle powiązana z działaniami proaktywnymi. Nie czekaj, aż ktoś powie Ci co masz robić. Nie czekaj, aż ktoś zdecyduje za Ciebie, który element projektu jest teraz najważniejszy. Nie czekaj, aż ktoś zauważy, że masz problem i przedstawi Ci jego rozwiązanie.
- Jeśli będziesz samodzielnie reagować na zmiany, także Twój zespół tego się nauczy. Szybciej dostosujecie się do sytuacji, co przełoży się na mniejszą frustrację i stres.
- Jeśli Ty i Twój/-je Koledzy/Koleżanki z zespołu będziecie samodzielnie dobierać zadania do wykonania, to podświadomie wybierze to na czym się najlepiej znacie. To zaś sprawi, że będziecie w stanie je szybciej ukończyć.
- Jeśli nauczycie się samodzielnie dostrzegać problemy, to rozwiązania zaczną Wam się nasuwać same. Nie będziecie zmuszeni do długiego przestoju związanego z procesem decyzyjnym Waszych przełożonych.





Zwinny zespół to kompetencje, a nie stanowiska

- Zwinny zespół zakłada, że tworzą go osoby posiadające kompetencje niezbędne do realizacji projektu i dostarczenia Klientowi jego produktów o odpowiedniej wartości biznesowej. To założenie przekłada się bezpośrednio na postrzeganie projektu jako wspólnej własności zespołu. Każdy pomysł, każde zadanie, każdy kawałek kodu źródłowego lub innego artefaktu wytworzonego w projekcie powinien przejść przez kilka osób.
- W zwinnym zespole nie powinny tworzyć się **silosy kompetencyjne**. Silosy kompetencyjne oznaczają sytuację, w której jeden element projektu (np. kawałek kodu źródłowego, jeden dokument) jest utrzymywany przez jedną osobę. Silosy kompetencyjne mogą dać o sobie znać, w momencie, gdy ta jedna osoba odejdzie z zespołu, a wraz z nią zniknie wiedzę, którą posiadała.
- W zwinnym zespole każdy ma prawo rozmawiać z Klientem. Każdy ma prawo negocjować zmiany. Pamiętając przy tym o obowiązujących w projekcie zasadach wprowadzania zmian.





Zwinny zespół na przykładzie Scrum

- Zespół projektowy SCRUM składa się od 5 do 9 osób o charakterze interdyscyplinarnym (osoby reprezentujące różne umiejętności).
- Osoby przypisane do jednego zespołu projektowego nie mogą uczestniczyć w pracach innych zespołów projektowych.
- Nie istnieje odgórne przypisywanie zadań do poszczególnych członków zespołu.
- Występuje samodzielny wybór realizowanych zadań, według wspólnych ustaleń, umiejętności, preferencji.





Mistrz Scrum'a

- **Mistrz Scrum'a** (ang. Scrum Master) jest odpowiedzialny za egzekwowanie praktyk i zasad Scrum, monitoring zachowania zespołu i usuwanie przeszkód.
- Często rola ta jest przydzielona kierownikowi technicznemu zespołu lub kierownikowi projektu (w tradycyjnym rozumieniu), może też być przydzielona Właścicielowi produktu.
- Poprzez organizację codziennych krótkich (około 15 minutowych) spotkań z zespołem Mistrz Scrum'a motywuje i inspirowuje zespół do dalszej pracy.
- Każde spotkanie to także ewaluacja efektów pracy poprzedniego dnia oraz omówienie powstałych problemów i propozycji ich rozwiązania.





Zespół deweloperów

- Członek zespołu Scrumowego – każdy, kto należy do zespołu wykonującego czynności związane bezpośrednio z wytwarzaniem produktu.
- Członkowie zespołu pełnią różne funkcje, pracują w atmosferze samozarządzającego się podmiotu, którego członkowie sami decydują o postępach prac nad dostarczeniem produktu bez ingerencji z zewnątrz.
- Członkowie zespołu, w idealnym przypadku, nie mają przydzielonych tytułów, a współpracują na równych zasadach.





Właściciel produktu

- **Właściciel Produktu** (ang. *Product Owner*) jest rzecznikiem "konsumentów" produktu od którego wymagane jest posiadanie wiedzy z różnych dziedzin dotyczących różnych funkcji i procesów biznesowych, jak i z potrzebami oraz motywami klientów / użytkowników końcowych.
- **Właściciel produktu** zarządza listą spraw do załatwienia, w tym dokładną specyfikacją produktu – Rejestrem Produktu (ang. *Product Backlog*).



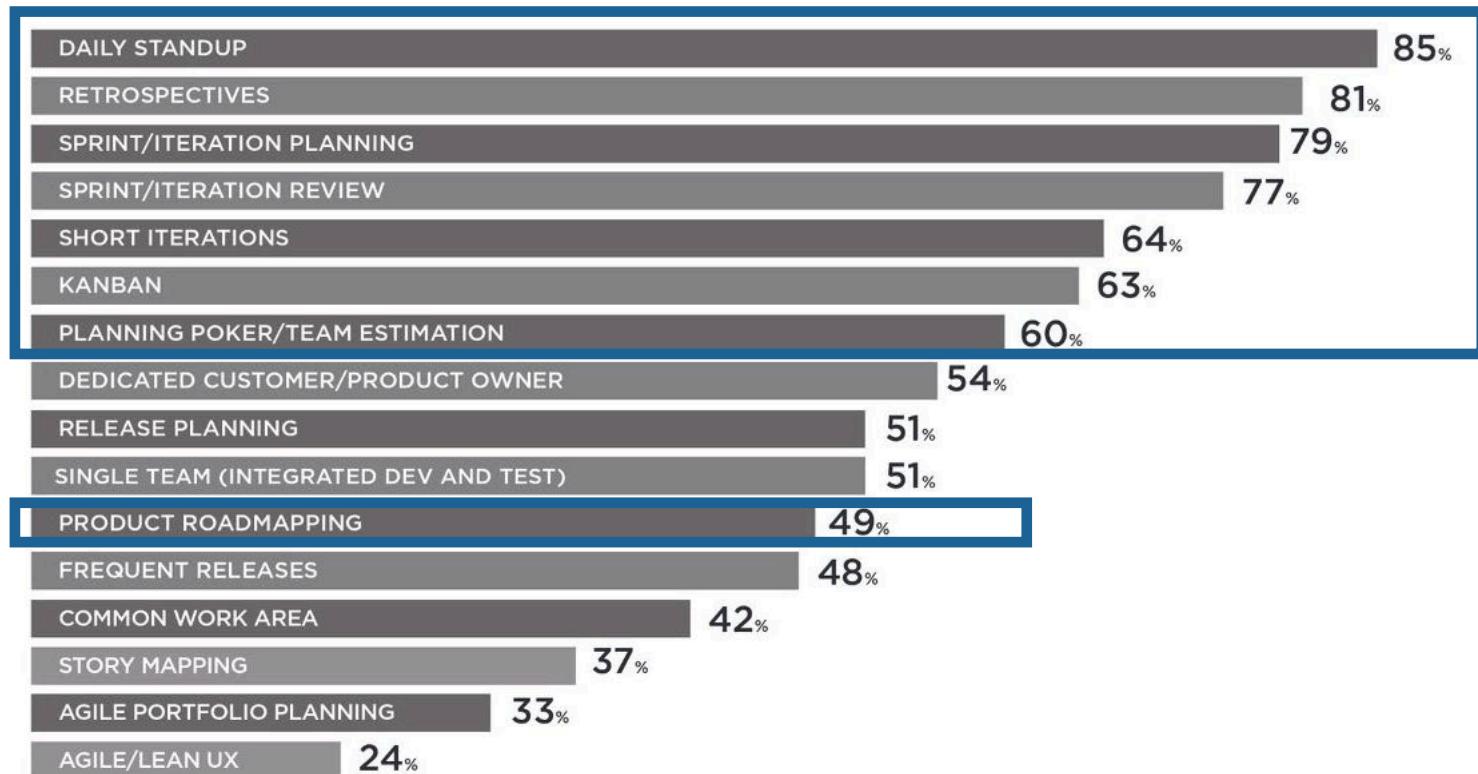


Narzędzia i techniki wspomagające zwinne zarządzanie





Wykorzystywane zwinne techniki



Źródło: <https://stateofagile.com/#ufh-i-615706098-14th-annual-state-of-agile-report/7027494>





Technika 0. Wizja produktu (ang. *Product Vision Board*)





Projekty zespołowe. Wizja produktu

- Produkt główny: Subiektywny przewodnik po Szczecinie.
 - Wariant 1: dla leniwych
 - Wariant 2: dla ambitnych
 - Wariant 3: dla hedonistów
- Zespoły opracowują Wizję Produktu z wykorzystaniem szablonu Product Vision Board.
- Budżet projektu: 120 tys. zł
- Czas realizacji projektu: nie dłużej niż 12 m-cy





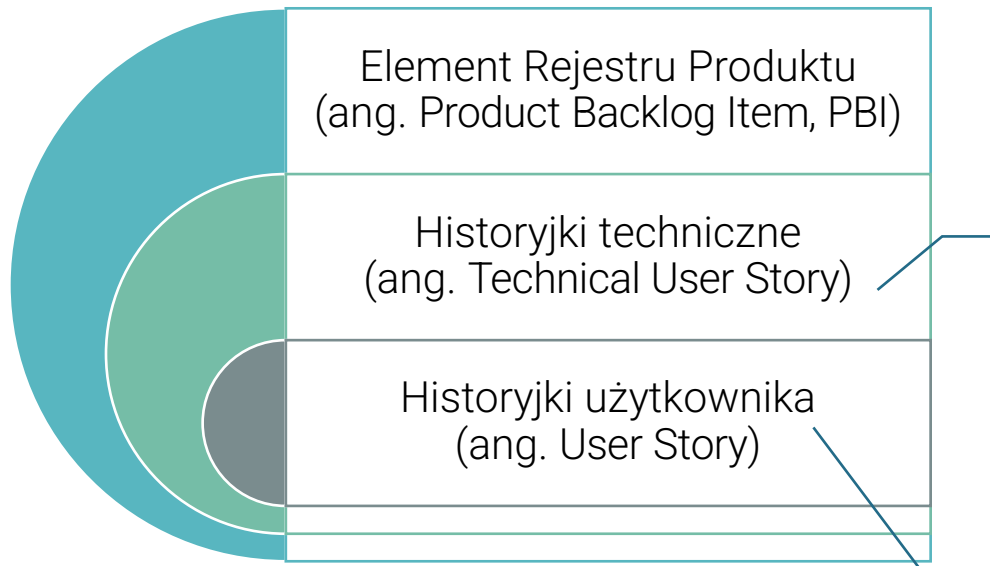
Technika 1. Historyjki użytkownika (ang. *User stories*)

- Metoda opisywania wymagań przy tworzeniu produktów w metodykach zwinnych.
- Konstrukcja historyjki użytkownika:
 - Jak jako <moje imię, rola, stanowisko>, chcę <wykonać jakąś akcję>, aby <zrealizować swój cel/osiągnąć jakąś korzyść>.
 - Jako jako <rola użytkownika>, chcę <krótki opis działań>, aby <kryteria akceptacji danej historyjki>.
- Historyjki są najczęściej pisane przez użytkowników końcowych, ale również mogą i bardzo często są pisane przez zespół projektowy.





Rodzaje historyjek



Każde „coś”, co dotyczy tworzonego produktu i powinno być ujęte w Backlogu Produktu. „Cosiem” może być: cecha produktu, wymaganie funkcjonalne, niefunkcjonalne, błąd, życzenie interesariusza, zadanie inżynieryjne, wszystko co ma wartość z punktu widzenia Właściciela Produktu. Może być zapisane jako US, ale nie musi.

Historyjki związane z wymaganiami niefunkcjonalnymi, które bezpośrednio nie dostarczają widocznej wartości dla użytkownika, ale w istotny sposób wpływają na architekturę i infrastrukturę produktu.

Najprostszy sposób wyrażenia pożądanej wartości biznesowej w różnych elementach Product Backlogu. Mogą być zapisane na różnych poziomie szczegółowości.

Źródło: J. Highsmith, Agile Project Management – Jak tworzyć innowacyjne produkty, Warszawa 2005.





Wymagania нефunkcjonalne produktu

FURPS+ najpopularniejszy sposób opisu wymagań. Opracowany przez Roberta Grandy z HP, potem zaimplementowany przez IBM.

- Functionality (Funkcjonalność)
- Usability (Użyteczność)
- Reliability (Niezawodność)
- Performance (Wydajność)
- Supportability (Wsparcie)



- Design constraints (Ograniczenia w projektowaniu)
- Implementation constraints (Ograniczenia w implementowaniu)
- Interface constraints (Ograniczenia interfejsu)
- Physical constraints (Fizyczne ograniczenia)





Historyjki użytkownika – przykłady

■ Historyjki szczegółowe:

- US1: Jako klient sklepu, chcę móc śledzić status zamówienia, aby wiedzieć kiedy dotrze do mnie przesyłka.
- US2: Jako wykładowca, chcę móc wpisać oceny do e-dziekanatu, aby usprawnić komunikację ze studentami i z dziekanatem.

Historyjki ogólne:

- US3: Jako kierownik projektu, chcę móc monitorować postęp prac w projekcie, aby efektywnie zarządzać zasobami projektu.
- US4: Jako uczestnik szkolenia chcę nauczyć się nowych rzeczy, aby móc podejmować nowe wyzwania zawodowe.

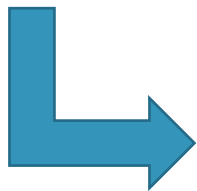
Wymagają podziału na mniejsze elementy. Technika KISS





Historyjki użytkownika i techniczne – przykład

- Jako **użytkownik**, chcę się **zalogować do banku przez przeglądarkę internetową**, aby **móc zarządzać moimi finansami**.



Historyjka techniczna: Musimy rozszerzyć kod uwierzytelniający w naszej warstwie usług bezpieczeństwa, aby uwzględnić nowy mechanizm uwierzytelniania dla aplikacji internetowych (przeglądarek). Nowy mechanizm musi zawierać uwierzytelnianie dwuskładnikowe: hasło i mobilną autoryzację.

Może być przygotowana w formie prostej notatki. Warto jest w niej określić ograniczenia (wymagania нефunkcjonalne), np. sprawdź czy limit czasu uwierzytelnienia trwa 60 s., sprawdź czy liczba nieudanych prób logowania jest równa 3.





Historyjki, epiki i tematy

- Duże historyjki o rozmiarze sięgającym nawet kilku miesięcy nazywane są **epikami**. Przyjmuje się, że epikiem staje się historyjka, której rozmiar przekracza połowę wartości prędkości zespołu, który nad nią będzie pracować.
- Epikiem może być np. dowolny proces, w którym każdą aktywność opisano jedną lub kilkoma historyjkami użytkownika.
- Zbiór historyjek powiązanych wspólnym czynnikiem to **temat**.





Projekty zespołowe. Historyjki użytkownika

- Zespoły opracowują ok. 8-10 historyjek użytkownika w formacie:
 - Jak jako <moje imię, rola, stanowisko>, chcę <wykonać jakąś akcję>, aby <zrealizować swój cel/osiągnąć jakąś korzyść>.

ALBO

- Jako jako <rola użytkownika>, chcę <krótki opis działań>, aby <kryteria akceptacji danej historyjki>.
- Historyjki można zapisywać w szablonie Rejestr produktu.



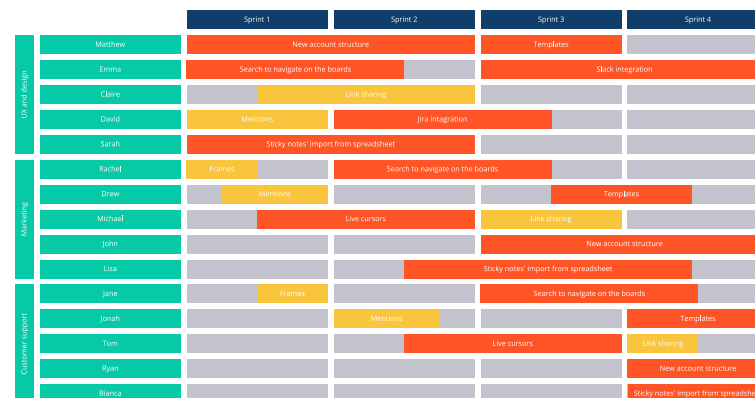
Technika 2. Mapa drogowa produktu (ang. *Product Roadmap*)

Ogólny plan, który opisuje wizję rozwoju produktu

Product Vision Board



Product Roadmap



Źródło: przykłady z platformy Miro.com



Rodzaje Map drogowych produktu

Mapa zorientowana na cel
(konceptcja Romana Pilchera)

THE GO PRODUCT ROADMAP

romanpichler

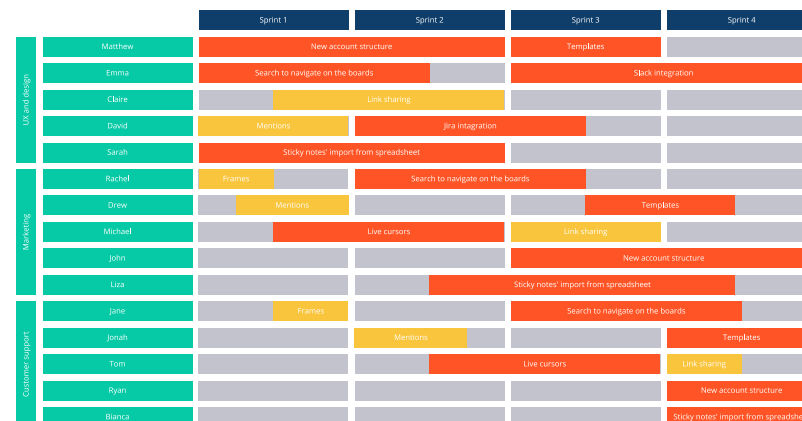
DATE The release date or timeframe	Date or timeframe	Date or timeframe	Date or timeframe	Date or timeframe
NAME The name of the new release	Name/version	Name/version	Name/version	Name/version
GOAL The reason for creating the new release	Goal	Goal	Goal	Goal
FEATURES The high-level features necessary to meet the goal	Features	Features	Features	Features
METRICS The metrics to determine if the goal has been met	Metrics	Metrics	Metrics	Metrics

www.romanpichler.com
Template version 10/16

This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License



Mapa zorientowana na funkcjonalności (przykład z Miro.com)



Źródło: <https://www.romanpichler.com/tools/the-go-product-roadmap/>





Mapa drogowa produktu – korzyści

- Właścicielem mapy w zwinnym projekcie jest Właściciel Produktu. Zespół projektowy i pozostali interesariusze wspomagają go w zarządzaniu i rozwojem mapy → Jasno określona odpowiedzialność i autorytet.
- Ułatwia komunikację w zespole projektowym.
- Wspiera zarządzanie portfelem projektów.
- Wspiera zarządzanie Rejestrem Produktu/Backlogiem Produktu.





Mapa drogowa produktu a Rejestr produktu

Mapa drogowa produktu

- Planowanie produktu (ang. product planning)
- Główne wydania, wersje produktu
- Horyzont planowania: 6-12 m-cy
- Aktualizacja dokumentu: przynajmniej raz na kwartał

Rejestr produktu

- Rozwój produktu (ang. development)
- Historyjki, ograniczenia, szkice, przepływ pracy
- Horyzont planowania: 3-6 m-cy
- Aktualizacja dokumentu: przynajmniej raz na iterację





Projekty zespołowe. GO Product Roadmap

- Zespoły wyznaczają role: Właściciela produktu, zespół deweloperski, Kierownik projektu/Scrum Master.
- Zespoły opracowują Mapy drogowe projektów zorientowane na cel.





Technika 3. Rejestr produktu (ang. Product Backlog)

- Definiuje wysokopoziomowe, biznesowe funkcje aplikacji, jakie powinny być wykonane w trakcie całego projektu.

Uporządkowany
Element PB 1

- priorytet (MoSCoW)
- wielkość (T-shirt sizing; metale szlachetne)
- ryzyko

Uporządkowana
Element PB 2

- priorytet
- wielkość
- ryzyko

Uporządkowana
Element PB ...

- priorytet
- wielkość
- ryzyko





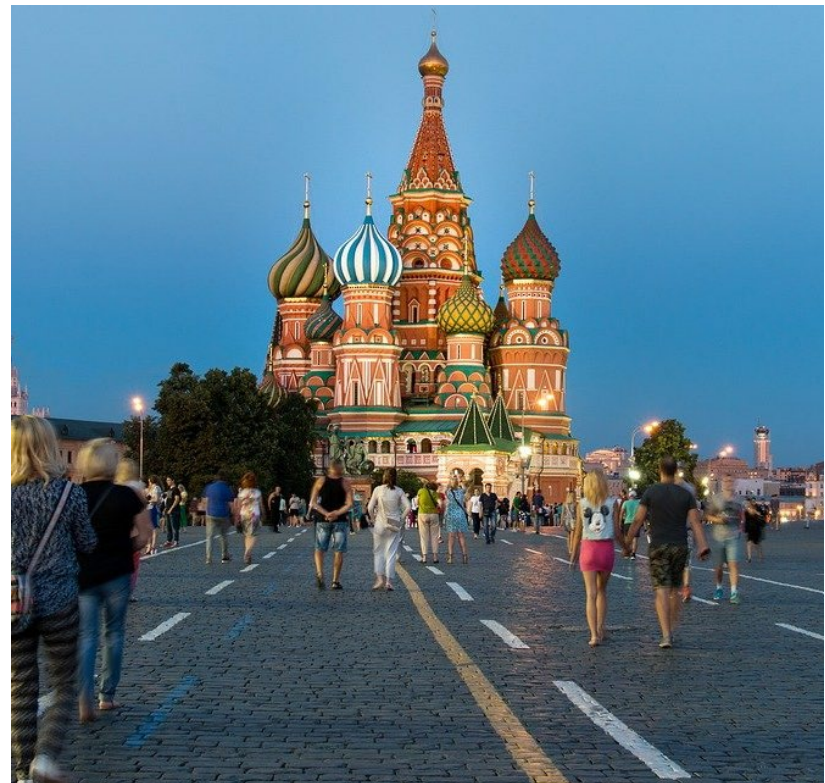
Rejestr produktu – sposób konstrukcji

- Wg Scrum Guide „Product Backlog to ewoluująca, uporządkowana lista tego, co jest konieczne do ulepszenia produktu. To jedyne źródło pracy podejmowanej przez Scrum Team... Developerzy, którzy będą wykonywać pracę, są odpowiedzialni za określenie wielkości elementów Product Backlogu. Product Owner może wpływać na Developerów, pomagając im w zrozumieniu oraz w dokonywaniu wyborów.”
- Właścicielem Rejestru produktu jest Właściciel produktu do momentu uruchomienia iteracji/sprintu, w której zostaną użyte dane elementy Rejestru produktu.
- Właściciel produktu nadaje Priorytety poszczególnym elementom Rejestru produktu. Priorytety mogą być nadane w skali liczbowej, techniką MoSCoW lub MoSCoN.



MoSCoW nie Moscow

- **Must** (musi)
- **Should** (powinien)
- **Could** (dobrze by było mieć)
- **Won't have** (nie będzie mieć)



Rejestr produktu a Sprinty: Metofora drogi





Projekty zespołowe. Rejestr produktu



- Zespoły opracowują **Rejestr produktu** na podstawie **Wizji produktu** i **Historyjek użytkownika**.
- Elementy w Rejestrze produktu powinny mieć nadane priorytety wg. techniki **MoSCoW**. Priorytety nadaje Właściciel produktu.





Technika 4. Estymacje zespołu (ang. Team Estimation) / Plannig poker

Mnożnik Kierownika projektu

- Narzut na estymacje zespołu, zwykle w przedziale 1,3-2,6 lub więcej

Szacowanie złożoności

- Oszacowanie złożoności na podstawie liczby komponentów, interfejsów, operacji na danych i odniesienia szacunków do danych historycznych

Story points

- Punkty odniesienia – estymacja relatywnej złożoności danego elementu Rejestru Produktu w odniesieniu do pozostałych.
- Punkty nie są przypisane do jednostek i nie mają odniesienia do czasu. Wiemy tylko tyle, że historyjka ze SP 1 jest dwa/trzy razy mniejsza/większa od historyjki ze SP 2.

Skale do Story points

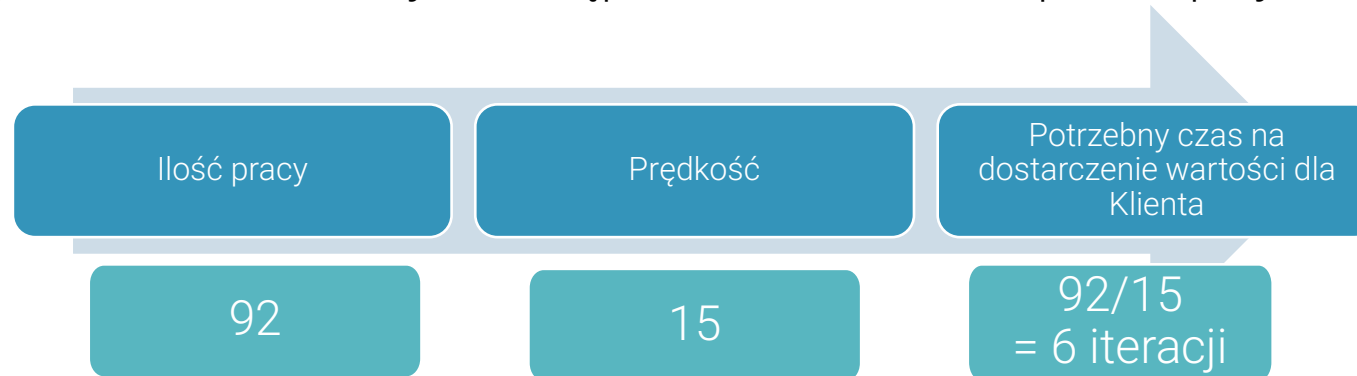
- Skala wykładnicza – 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64
- Zmodyfikowany ciąg Fibonacciego – 0, 1/2, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40 i 100, ewentualnie karty „?” i kawa”
- Rozmiary koszulek – XS, S, M, L, XL





Velocity, czyli prędkość zespołu

- Podstawowa metryka Zespołu Scrumowego. Jest to średnia liczba SP lub idealnych dni (osobodni), które zespół może dostarczyć w trakcie 1 iteracji/sprintu. Z założenia ma wzrastać do osiągnięcia optymalnego poziomu dla danego zespołu.
- Do jej określenia powinny być użyte informacje pochodzące tylko z zatwierdzonych historyjek.
- Szacowana na podstawie doświadczeń z poprzednich projektów oraz na podstawie informacji o dostępności członków zespołu w projekcie.





Planning Poker – podstawy techniki



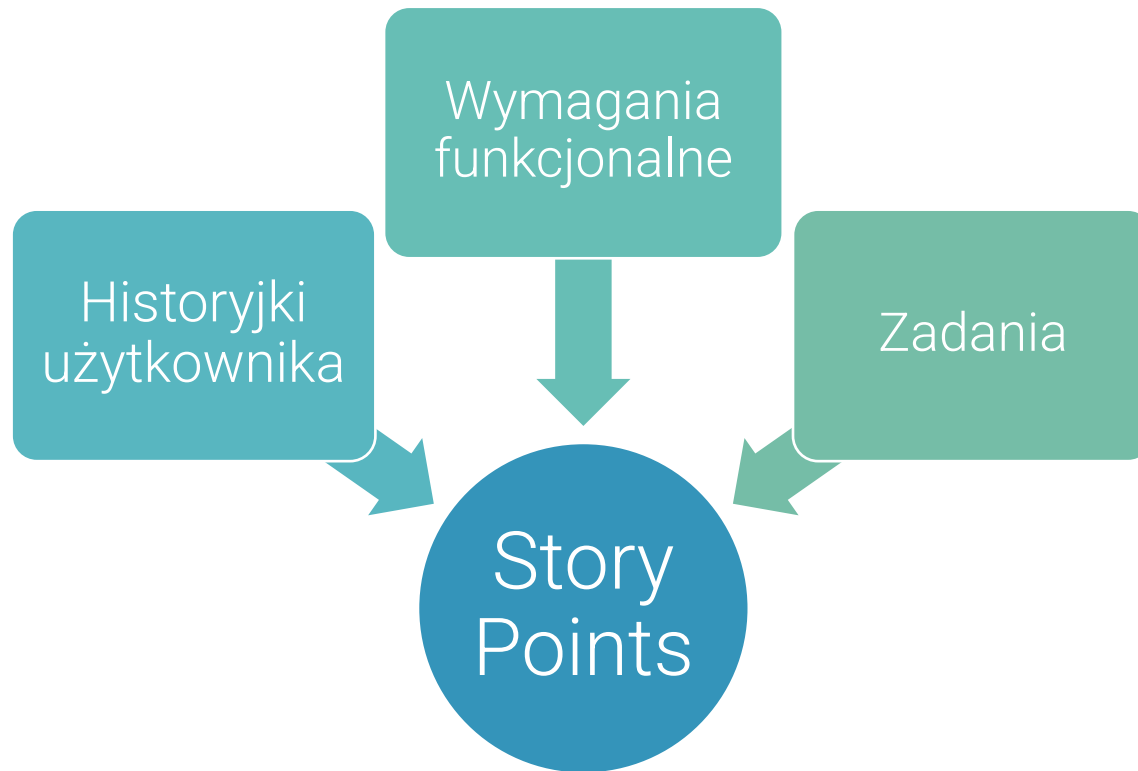
Planning Poker – przygotowanie zespołu

- W sesji bierze udział cały zespół wraz z Właścicielem produktu, analitykiem, klientem i facylitorem (może nim być Scrum Master).
- Uczestnicy sesji odpowiadają na pytanie facylitatora „Jak duża jest ta historyjka?”.
- Jeśli sesja jest dłuższa niż pół dnia należy rozbić ją na kilka spotkań.
- W przypadku pracy zdalnej warto wykorzystać aplikacje on-line:
<https://planningpokeronline.com/>, <https://scrumpoker.online>





Co możemy estymować Planning Pokerem?





Plannig poker – pomocne pytania

- Czy pracowaliśmy już nad podobnym zagadnieniem?
- Jakie informacje są niezbędne, żeby zacząć pracę?
- Jaki jest poziom znajomości technologii i elementów, które będą zmieniane?
- W jakich obszarach produktu będą niezbędne zmiany?
- Czy w tych obszarach występuje dług technologiczny?
- Jakiego rodzaju testy będą niezbędne?
- Czyja ekspertyza jest kluczowa?
- Jakie są potencjalne ryzyka?
- Co jeszcze jest potrzebne, aby dostarczyć funkcjonalność użytkownikowi (np. specyficzna dokumentacja lub procedury wdrożeniowe)?

Źródło: <https://procognita.pl/post/jak-dziala-planning-poker/>





Zalety Plannig pokera

- **Brak stronniczości** – wszyscy uczestnicy pokazują swoje karty jednocześnie, nie mogą sugerować się opinią innej osoby.
- **Analogia** – wymagania są szacowane relatywnie w stosunku do pozostałych. Ułatwia to określenie ich wielkości („ta Historyjka jest większa od tej 2-ki, i mniejsza od 8-ki. Zróbmy ją 5-ką”)
- **Szybkość** – 20 elementów można bez problemu oszacować w mniej niż godzinę.
- **Dane ”z pierwszej ręki”** – szacowanie jest dokonywane przez zespół, który najlepiej rozumie złożoność problemu.
- **Zaangażowanie** – argumentacja do podawanej wartości wymusza dobre zrozumienie zadania.
- **Wykorzystanie wiedzy całego zespołu** – omówienie wymagań przez zespół potwierdza, że znany jest zakres pracy w projekcie. W przypadku wystąpienia braków lub błędów w proponowanym podejściu („a co się stanie gdy...?”) możliwe jest szybsze zasugerowanie alternatywnych rozwiązań.

Źródło: <https://procognita.pl/post/jak-dziala-planning-poker/>





Projekty zespołowe. Estymacje

- Zespoły dokonują estymacji Historyjek użytkownika wybraną przez siebie techniką: Planning Poker lub T-shirt size. Uzgodnione estymaty są przypisane do poszczególnych elementów Rejestru produktu.
- Zespoły obliczają czas potrzebny na dostarczenie wartości dla Klienta (liczbę iteracji), przy założeniu, że prędkość zespołu jest równa 12 SP.





Technika 5. Krótkie iteracja (ang. Short Iterations)

- Długość iteracji jest jednym z narzędzi zarządzania ryzykiem w zwinnym projekcie. Ograniczenie wpływu ryzyka na projekt można uzyskać poprzez zredukowanie złożoności projektu lub skrócenia horyzontu planowania.
 - **Iteracje a długość projektu** – w krótkich projektach lepiej sprawdzają się krótsze 1-2 tyg. Iteracje (zbyt mało przeglądów, mniejsze możliwości do adaptacji), w długich projektach można wyznaczyć dłuższe iteracje.
 - **Iteracje a zaangażowanie Klienta** – jeśli Klient jest mało zaangażowany warto jest zaplanować krótsze iteracje (wymuszenie częstszych kontaktów).
 - **Iteracje a doświadczenie zespołu** – jeśli zespół nie ma doświadczenia w praktykach zwinnych, to lepiej sprawdzą się krótsze iteracje (zbyt duże ryzyko utraty czasu). Doświadczony zespół – nawet 30. dniowe iteracje.
 - **Iteracje a wymagania** – jeśli wymagania nie są dobrze znane, Rejestr produktu jest niestabilny, to zalecane są krótsze iteracje (potrzeba wprowadzania częstszych zmian, szybsze uzyskiwanie informacji zwrotnej).

Źródło: <https://scrum-master.pl/optymalna-dlugosc-sprintu/>





Technika 6. Planowanie sprintu (ang. *Sprint Planning*)

- Pierwsze spotkanie w Sprincie, które odpowiada na pytanie „Co można zrobić w tym Sprincie?”.
- Uczestnicy spotkania – cały zespół, tj. Właściciel produktu, Scrum Master, Developerzy.
- Developerzy analizują elementy Rejestru Produktu wskazane przez Właściciela produktu do realizacji w danym Sprincie, ustalają zakres prac – zadania i dokonują ich oszacowań.
- Produkt planowania – Backlog Sprintu, czyli elementy, którymi będzie zajmował się Zespół, aby osiągnąć Cel Sprintu (jaką wartość dla Klienta/użytkowników przyniesie dany Sprint) uzgodniony z Właścicielem produktu.
- Elementy Backlog Sprintu – zadania, wymagania, błędy do rozwiązania, usprawnienia z poprzedniej Retrospekcji, historyjki techniczne, itp.





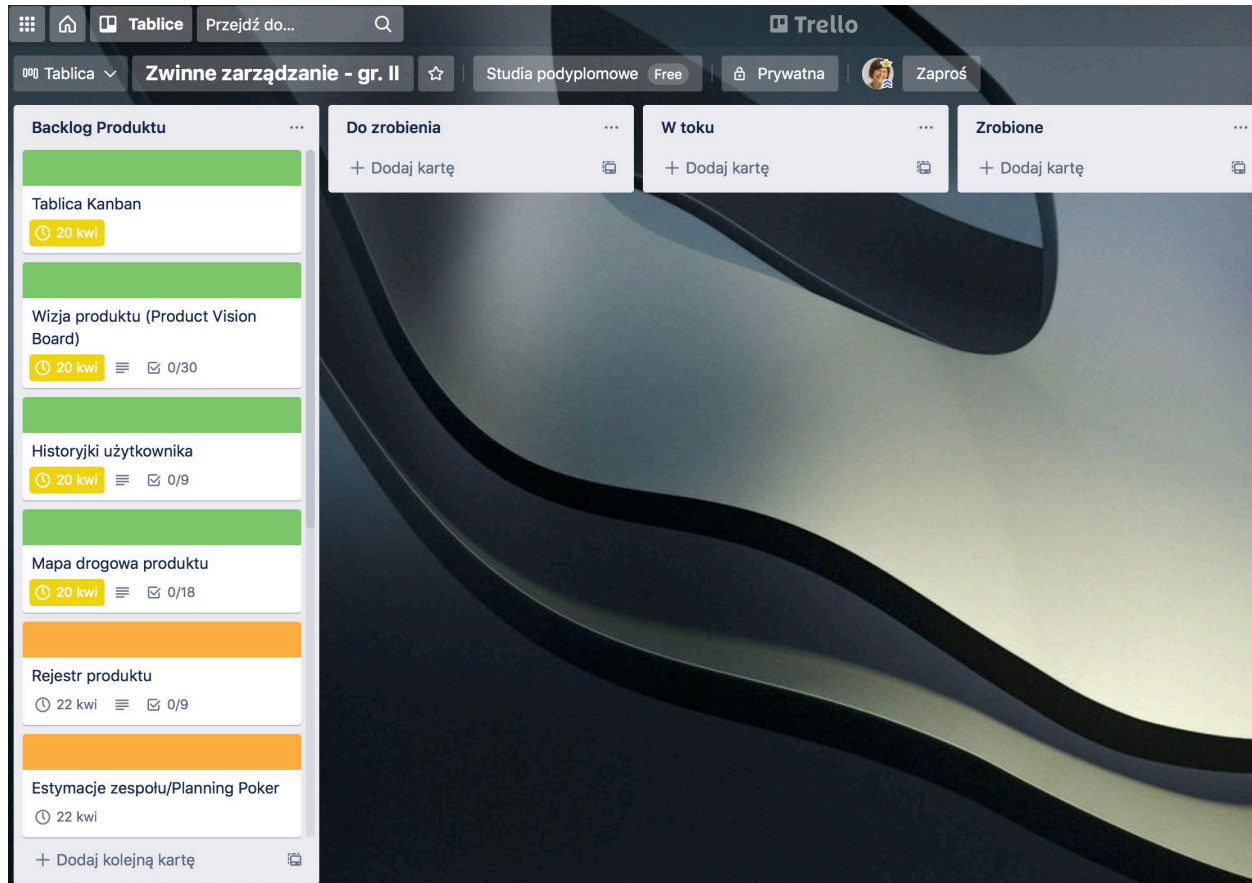
Technika 7. Tablica Kanban

- Tablica Kanban wywodzi się z japońskiej metody sterowania produkcją. Używanie tablicy Kanban nie jest tożsame z zarządzaniem projektem zgodnie z metodyką Kanban.
- Główne założenia: wizualizacja procesu, eliminacja marnotrawstwa, działanie Just in Time → zwiększenie widoczności przepływu projektu, natychmiastowa identyfikacja blokad w przepływie.
- Może być wykorzystana jako Backlog Sprintu/tablica zadań w Scrumie.





Przykładowa tablica Kanban w Trello.com





Projekty zespołowe. Tablica Kanban

- Zespoły przygotowują tablice Kanban w aplikacji Miro.com (opcjonalnie w Trello.com) i umieszczają na nich elementy w Rejestrze produktu.
- Elementy Rejestru produktu, które zostały zaplanowane do realizacji w pierwszym Sprincie są przenoszone na listę:
 - „Sprint Backlog” w aplikacji Miro.com albo
 - „Do zrobienia” w aplikacji Trello.





Technika 8. Codzienne spotkanie zespołu (ang. *Daily Standup Meeting*)

1. Co zrobiłem/-am wczoraj, co pomogło Zespołowi przybliżyć się do osiągnięcia Celu Sprintu?
2. Co zrobię dzisiaj, co pomoże Zespołowi przybliżyć się do osiągnięcia Celu Sprintu?
3. Czy widzę jakiegokolwiek przeszkody mogące uniemożliwić mi lub Zespołowi osiągnięcie Celu Sprintu?



Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=xdqAgYP113M>





Daily Standup meeting – główne zasady

- Codziennie, punktualnie, o tej samej porze.
- Najlepiej na stojąco.
- Bez długich monologów, ok. 15 min. na 1 osobę.
- Z zobowiązaniem skończenia określonej pracy na następny dzień.
- Z zanotowaniem zasygnalizowanych przeszkód w **Rejestrze przeszkód** prowadzony przez Scrum Mastera (odpowiedzialny za usuwanie przeszkód). Każdą istotną przeszkodę należy uzupełnić o informację jaki jej priorytet, kto się powinien ją zająć i ile ma na to czasu.





Technika 9. Przegląd Sprintu (ang. *Sprint Review*)

- Zwany inspekcją przyrostu odpowiada na pytanie: „Co udało się zrealizować?”.
- Przegląd Sprintu organizuje pod koniec Sprintu Zespół Scrumowy dla wszystkich interesariuszy. Może je prowadzić Właściciel produktu, jednak warto jest zaangażować cały zespół.
- Ze względu na możliwość pozyskania cennych informacji zwrotnych od interesariuszy nie warto zaniedbywać Przeglądu Sprintu.





Przykładowa agenda Przeglądu Sprintu

1. Cele Sprintu - czy udało się je zrealizować?
2. Prezentacja przyrostu, Wykresu spalania, Rejestru przeszkód-„demo”, zebranie feedbacku przez Właściciela produktu w celu aktualizacji Rejestru produktu.
3. Rejestr produktu - omówienie zadań: zrealizowanych i zaplanowany jako następne do realizacji (dyskusja nad priorytetami i ryzykiem).
4. Dług technologiczny zaciągnięty w Sprincie.
5. Weryfikacja harmonogramu, budżetu, zasobów i ryzyk.





Technika 10. Retrospektywa

- Pomaga w ciągłym udoskonalaniu procesów, dzięki którym praca w Zespole Scrum'owym jest bardziej efektywna i sprawia wszystkim satysfakcję.
- Retrospektywa odbywa się bez udziału interesariuszy.
- Cele retrospektywy:
 - przeprowadzenie inspekcji Sprintu,
 - opracowanie planu usprawnień,
 - weryfikacja sposobu działania: ludzi, relacji, procesów i narzędzi,
 - identyfikacja usprawnienia w pracy zespołu do wprowadzenia w następnym Sprincie.





Projekty zespołowe. Retrospektywa

- Zespoły Scrum'owe przeprowadzają wybraną przez siebie techniką retrospekcję wykonanych prac nad rozwojem produktu, funkcjonowania zespołu oraz poznanych i/lub stosowanych narzędzi.





Przegląd najpopularniejszych zwinnych praktyk





SCRUM



Opracowanie na podstawie:
<https://www.scrum.org/resources/scrum-guide>





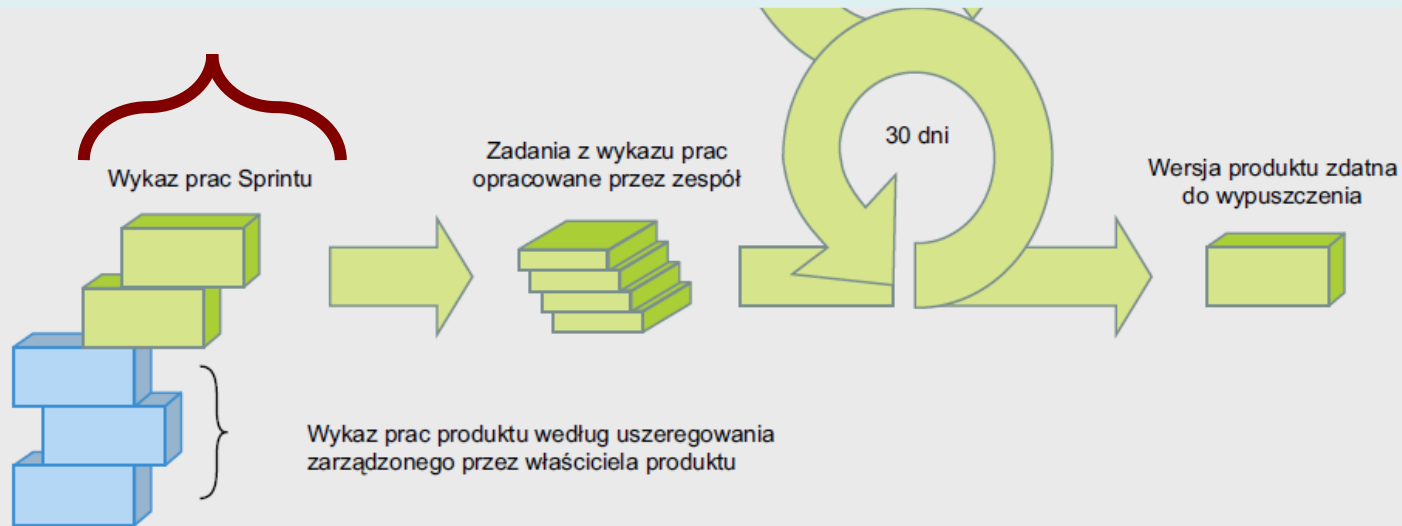
Scrum – wprowadzenie

- Scrum wbrew powszechnej opinii nie jest metodyką. **Scrum to ramy postępowania (ang. *framework*)**, dzięki którym ludzie mogą adaptacyjnie rozwiązywać złożone problemy tak, by w produktywny i kreatywny sposób wytwarzać produkty o najwyższej możliwej wartości.
- **Trzy filary Scrum'a**: transparentność (Rejestr produktu/sprintu), regularna inspekcja (przeglądy, codzienne spotkania), adaptacja (podejmowanie decyzji).
- **Autorzy**: Ken Schwaber, Jeff Sutherland – sygnatariusze Agile Manifesto, pierwsze wydanie Scrum Guide: 2002 r. (rozwój Scrum'a od początku lat. 90 XX w.)



Przebieg SCRUM – Etap 1

Etap 1. Stworzenie listy wymagań użytkownika w postaci „historyjek” (Sprint Backlog). Każda historyjka opisuje jedną cechę systemu. Właściciel produktu jest zobowiązany do przedstawienia priorytetów wymagań oraz głównego celu przebiegu. Po tym formułowany jest rejestr wymagań. ½ dnia.

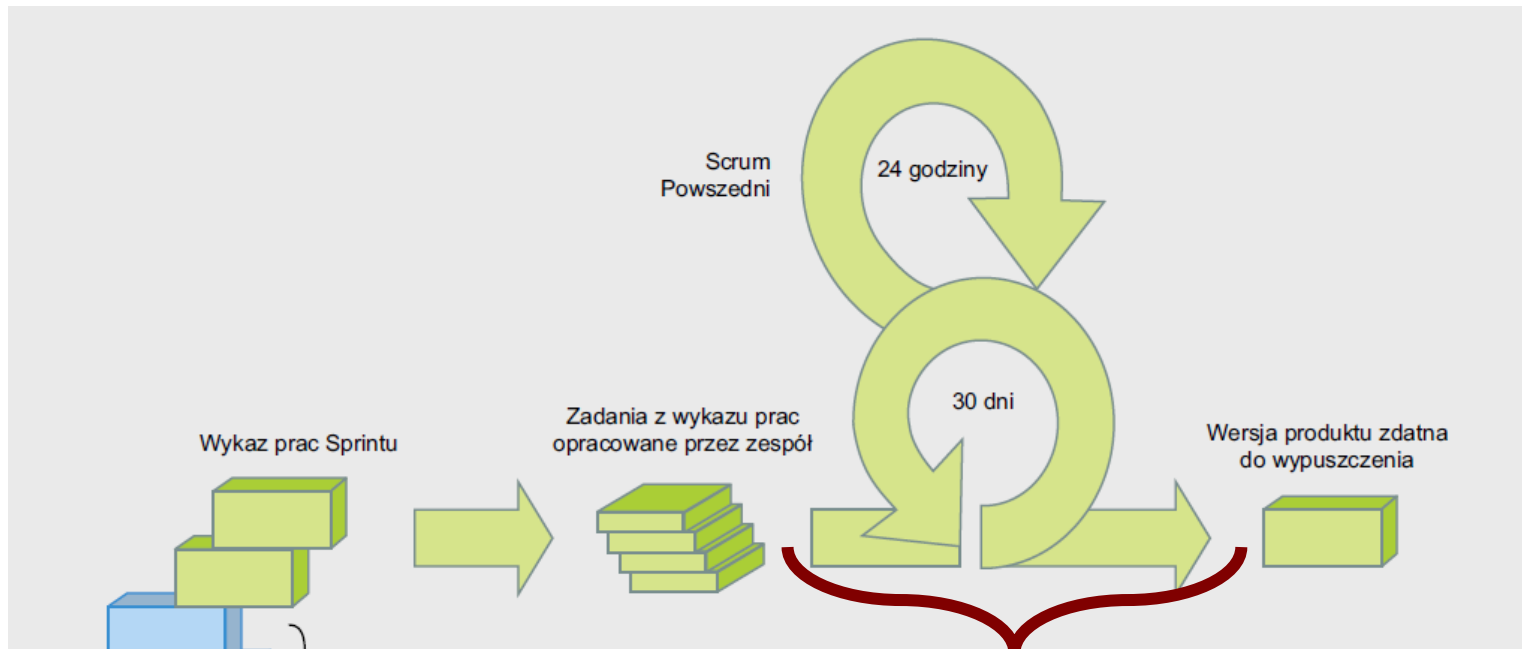


Przebieg SCRUM – Etap 2

Etap 2. Wybór zadań o najwyższym priorytecie. Szacowany jest czas realizacji każdego zadania. Lista zadań wraz z oszacowaną czasochłonnością tworzy rejestr zadań przebiegu (tablicę zadań). Gra zostaje ustanowiona. ½ dnia.



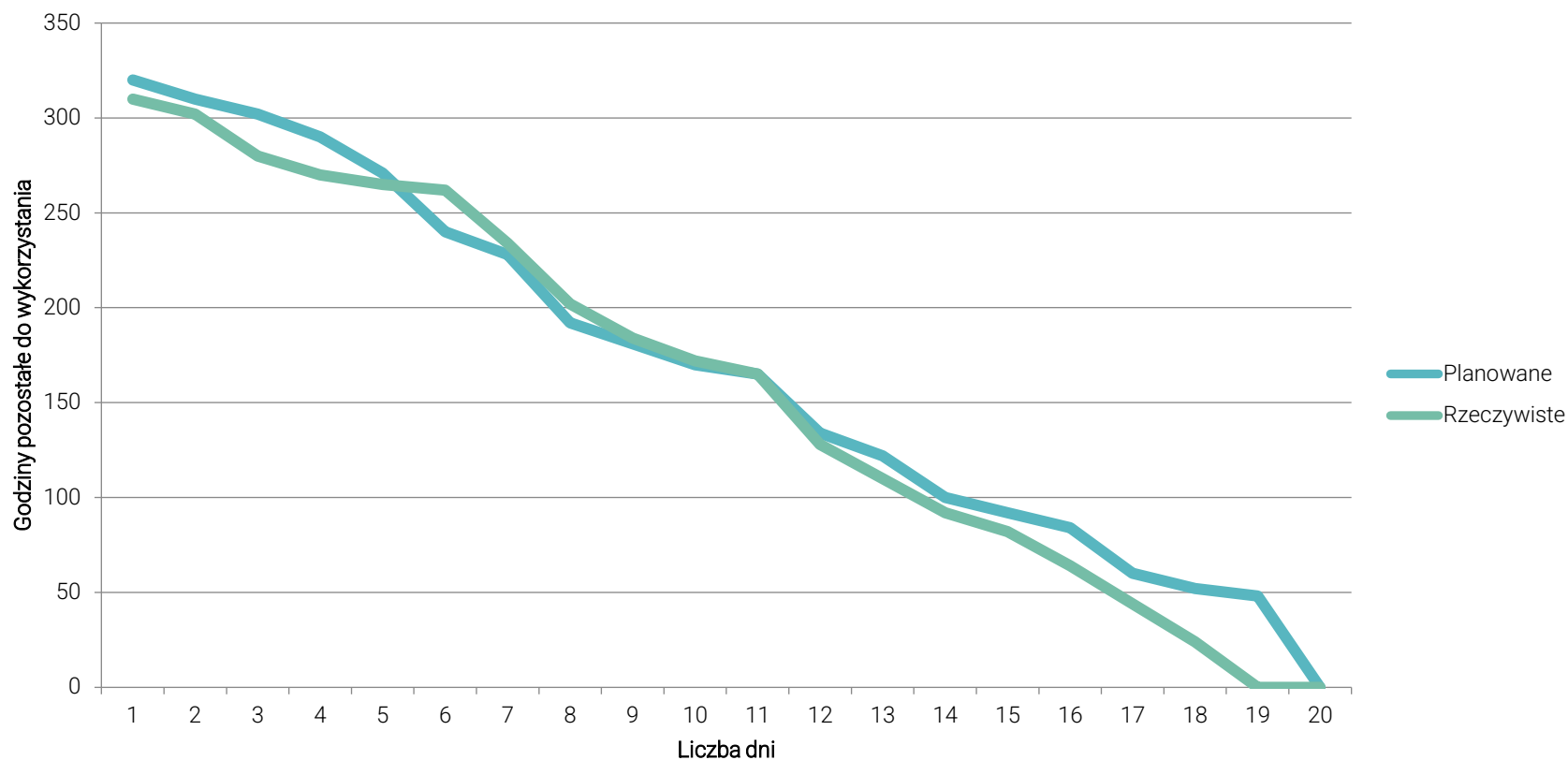
Przebieg SCRUM – Etap 3



Etap 3. Realizacji przebiegu (ang. *Sprint*), w trakcie którego Właściciel Produktu nie może ingerować w prace zespołu. Nie powinno się także zmieniać zakresu rejestru zadań przebiegu. Cechą charakterystyczną są spotkania na stojąco, tzw. *stand-up meetings*.

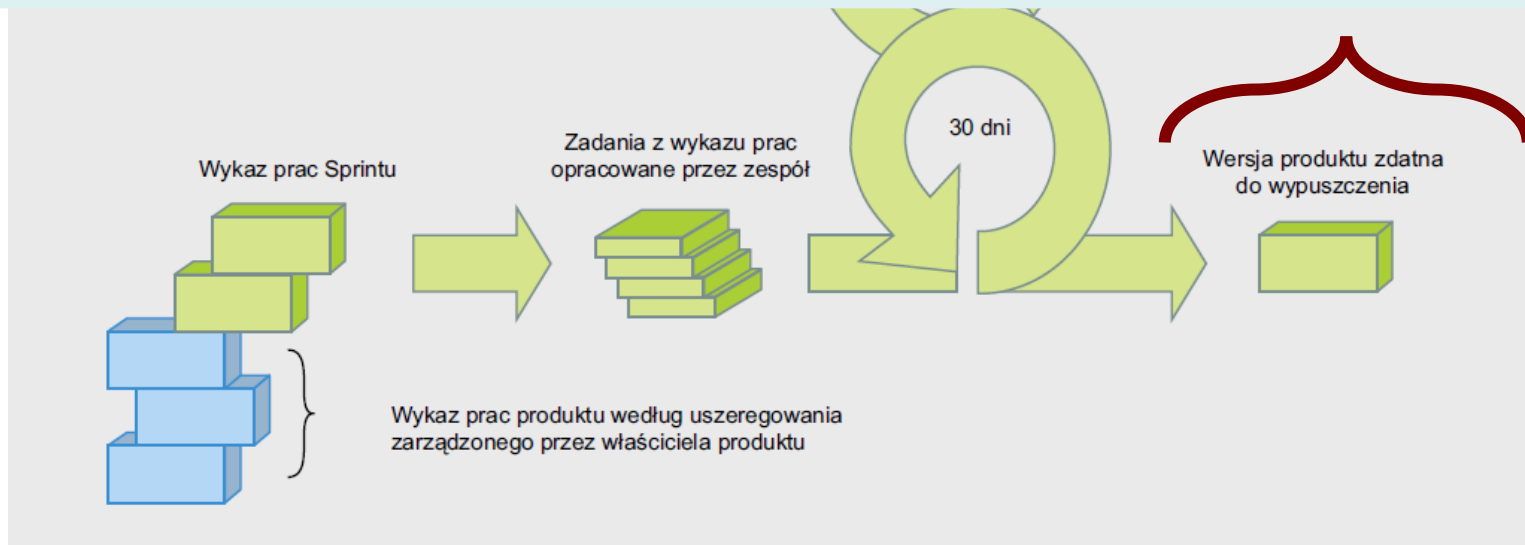


Diagram spalania



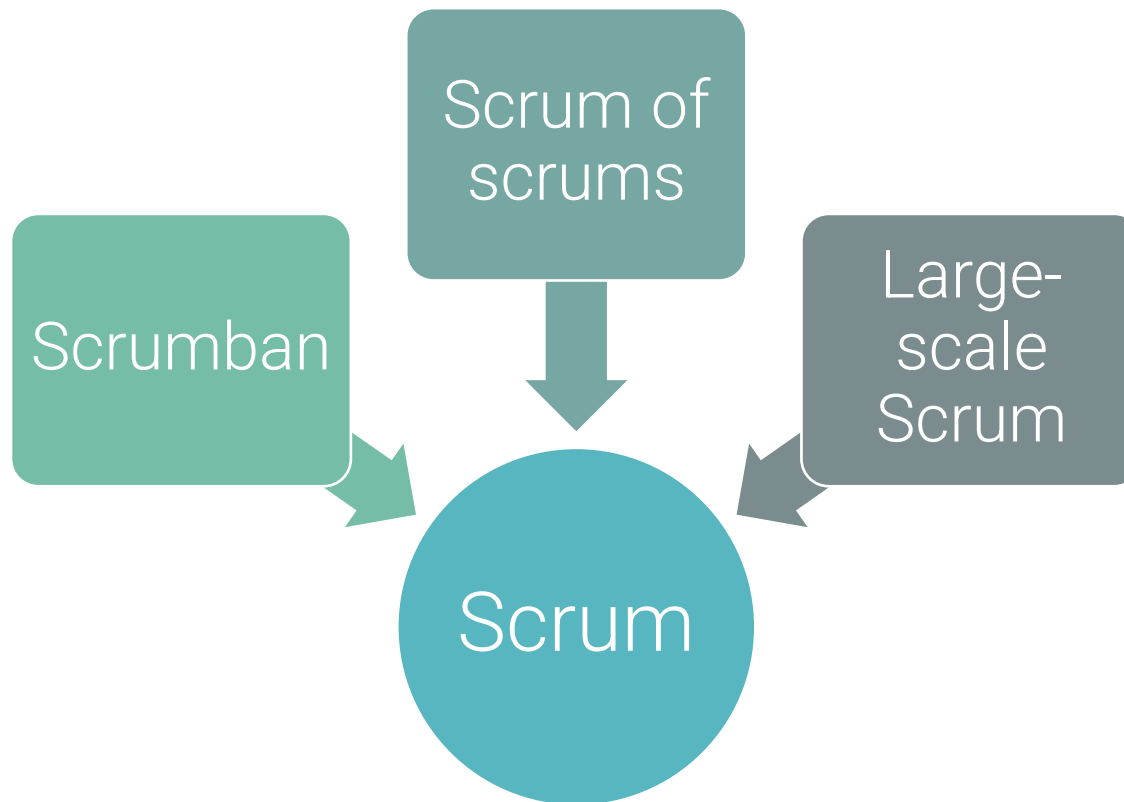
Przebieg SCRUM – Etap 4

Etap 4. Zakończenie przebiegu przeglądem, na którym prezentowany jest wynik pracy zespołu (przedstawienie produktu wykonanego podczas przebiegu). Uczestniczą wszyscy zainteresowani, każdy może zabrać głos i wyrazić opinię o produkcie (1/2 dnia), potem spotkanie retrospekcyjne (tylko zespół scrumowy, 1/2 dnia + min. jedno usprawnienie na przyszłość). Ustalany jest termin spotkania planistycznego do następnego przebiegu.





Adaptacje Scrum'a





Zachodniopomorska
Szkoła Biznesu
w Szczecinie

PIGUŁKI KOMPETENCJI
ZACHODNIOPOMORSKIEJ SZKOŁY BIZNESU



Kanban



Kanban – wprowadzenie

- Strategia optymalizacji ciągłego przepływu pracy, którego celem jest zwiększenie efektywności danego procesu (ciągłe dostarczanie). Na początku Kanban sam w sobie nie wymusza zmian w istniejącym procesie.
- Nadrzędna zasada: kolejność pracy zależy od kolejki zdarzeń (spraw do załatwienia, incydentów) do zajęcia się nimi, a nie ich wartości w produkcji. Zakłada obsługę kolejki zdarzeń, a nie planowanie pracy.
- Zwinna odmiana Kanbana to Agile Software Development, jednak z tej strategii mogą korzystać nie tylko zespoły odpowiedzialne za rozwój oprogramowania, ale i działy HR, działy prawne, marketing, call center.
- Strategia wywodzi się z lat 50. XX w. i z japońskiego przemysłu samochodowego.





Główne zasady Kanban

1. Wizualizacja przepływu pracy
2. Ograniczenie pracy w toku
3. Aktywne zarządzanie pracą w toku
4. Inspekcja i adaptacja przepływu pracy

Tablica Kanban

Do zrobienia | 9

Uczestniczyć w zajęciach: Zespół projektowy

Uczestniczyć w zajęciach: Narzędzia informatyczne...

Uczestniczyć w zajęciach: Zakończenie projektu

Przygotować pracę dyplomową

Przygotować się do egzaminu końcowego - on-line

Złożyć pracę dyplomową

Przygotować prezentację pracy dyplomowej

W toku | 1

Uczestniczyć w zajęciach: Metodyki zwinne

+

Zrobione | 7

Poznać ofertę studiów podyplomowych

Określić swoje potrzeby i motywy podjęcia studiów podyplomowych

Złożyć dokumenty rekrutacyjne

Podpisać umowę na uczestnictwo w studiach podyplomowych

Przygotować środowisko do nauki zdalnej

Uczestniczyć w zajęciach: Metodyki klasyczne w zarządzaniu projektami

Uczestniczyć w zajęciach: ...

+



Metryki Kanbana

- **Lead time** – pełen czas od zgłoszenia zdarzenia przez klienta do otrzymania gotowego rozwiązania.
- **Cycle time** – czas, który zespół spędza nad aktualną pracą nad danym rozwiązaniem.
- **Throughput** – przepustowość, czyli ile jednostek pracy (zadań, karteczek, story pointów itd.) zostaje wykonanych w jednostce czasu (w ciągu dnia, tygodnia itd.).





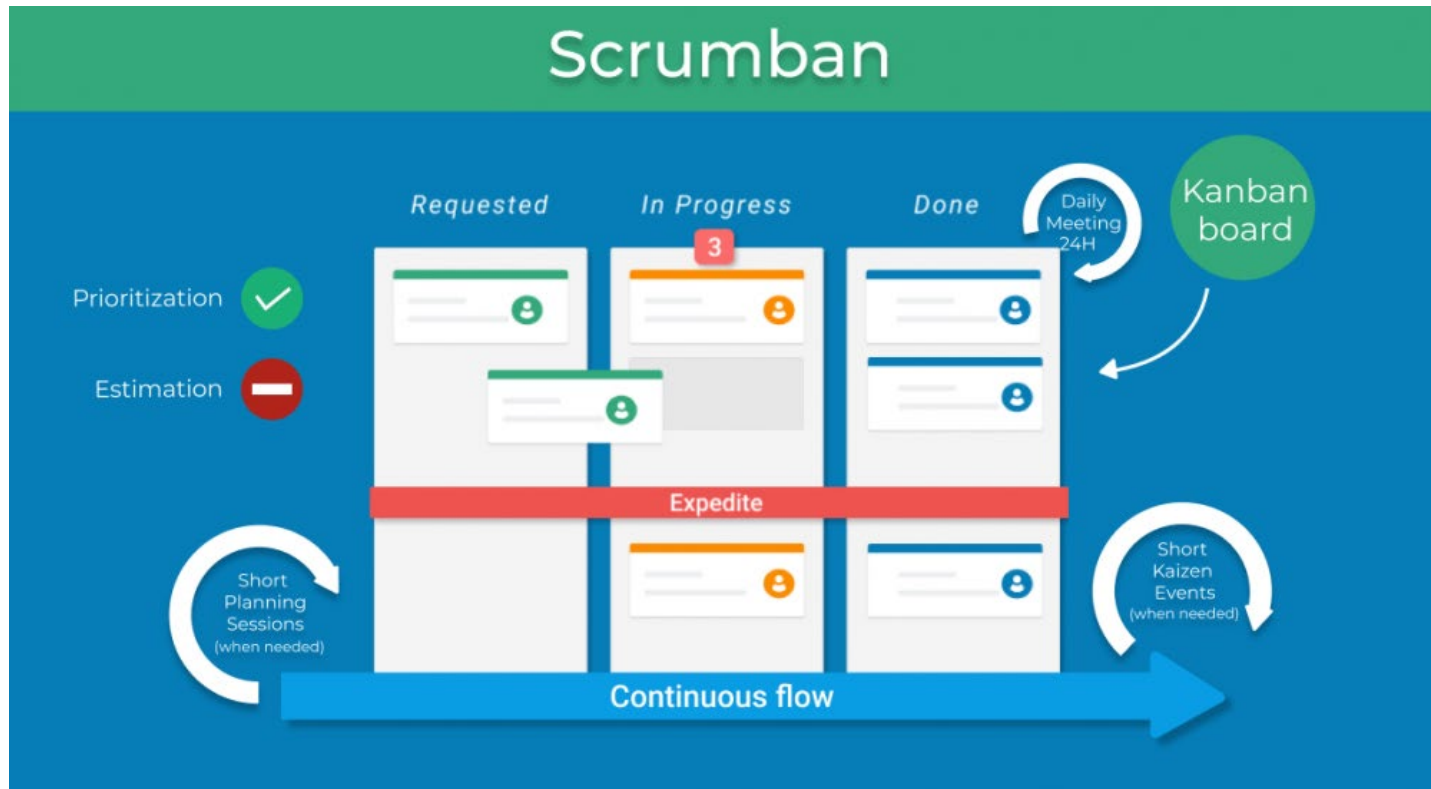
Role w Kanbanie

- Co do zasady nie ma wymagania o wydzielaniu ról w projekcie prowadzonym zgodnie ze strategią Kanban.
- Można wydzielić 2 role:
 - Service Request Manager odpowiedzialny za rozwijanie produktu i potrzeby klientów
 - Service Delivery Manager odpowiedzialny za przepływ procesu.





Scrum + Kanban



Źródło: www.kanbanize.com





Programowanie ekstremalne, XP





Programowanie ekstremalne, XP – wprowadzenie

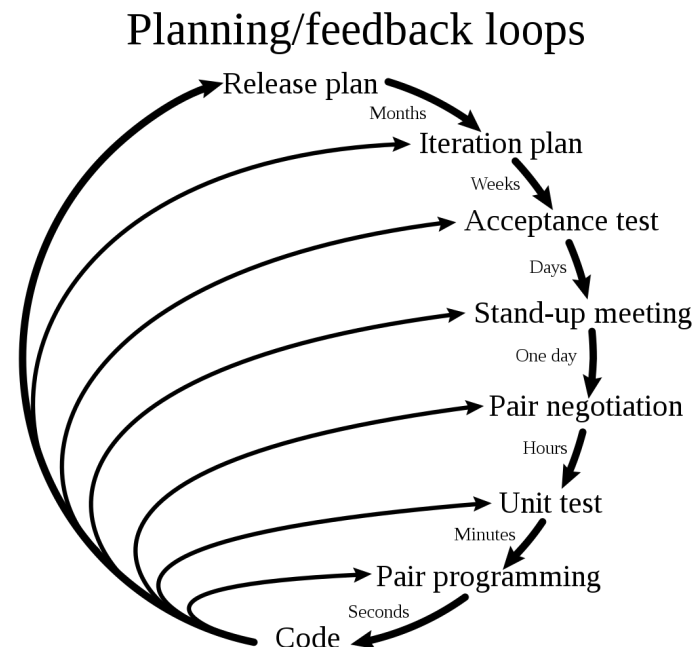
- Programowanie ekstremalne (ang. Extreme Programming, XP) jest zarazem paradygmatem, jak i metodyką mającą na celu wydajne tworzenie małych i średnich „projektów wysokiego ryzyka”. Są to projekty, w których nie wiadomo do końca, co się tak naprawdę robi i jak to prawidłowo zrobić.
- Metodyka XP jest oparta na koncepcji prowadzenia projektu informatycznego, wywodzącej się z obserwacji przedsięwzięć, które odniosły sukces.
- Podstawą XP jest synergia wynikająca ze stosowania rozmaitych praktyk, które same w sobie mają wiele zalet, lecz mogą być trudne w zastosowaniu. Łączne użycie tych praktyk ma zapewniać wyeliminowanie niedogodności każdej z nich.
- Autor: Kent Beck – sygnatariusz Agile Manifesto, pierwsza publikacja XP: 1999 r.





Złote reguły XP

Planowanie gry	Małe wydania	Metafory
Prosty design	Testowanie	Refaktoring
Programowanie parami	Wspólna własność	Ciągłe integracje
40. godz. tydzień pracy	Klient na miejscu	Standardy kodowania



Źródło: https://en.wikipedia.org/wiki/Extreme_programming





XP oczami praktyków

- Wspólna przestrzeń do pracy
- Cały zespół
- Przestrzeń informacyjna
- Energetyczna praca
- Programowanie parami
- Historie
- Cykle tygodniowe (iteracje)
- Cykle kwartalne (wydania)
- Kompilacja w 10 minut
- Ciągłe integracje
- Testowanie w pierwszej kolejności
- Projektowanie przyrostowe





Role w XP

- Klient – uważany za członka zespołu, powinien pracować w jednym pomieszczeniu z pozostałymi członkami zespołu.
- Deweloper – członek zespołu odpowiedzialny za dostarczenie produktu, programista.
- Tracker – członek zespołu odpowiedzialny za napisanie skryptów testowych na podstawie ustaleń z klientem.
- Coach – członek zespołu odpowiedzialny za rozwiązywanie napotkanych przez zespół problemów.





Zachodniopomorska
Szkoła Biznesu
w Szczecinie

PIGUŁKI KOMPETENCJI
ZACHODNIOPOMORSKIEJ SZKOŁY BIZNESU

Podsumowanie



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



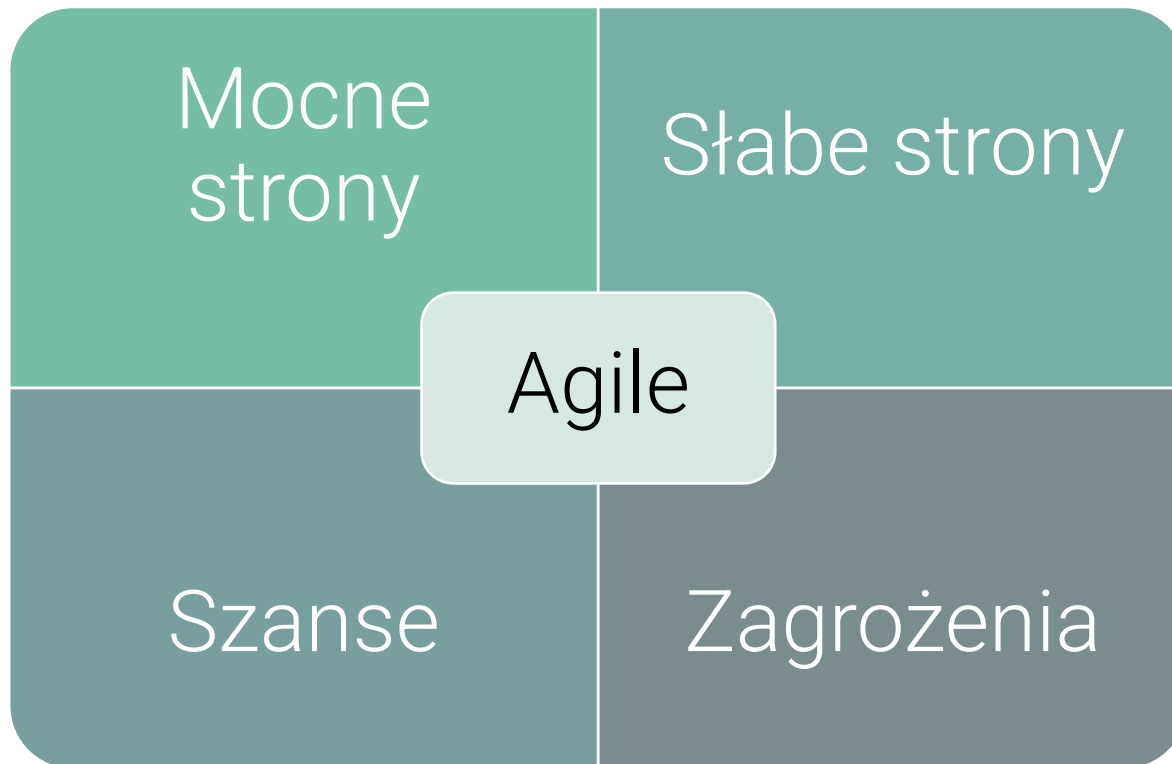
Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny





Podsumowanie. SWOT dla zwinnego zarządzania projektem





Wyzwania przy wdrażaniu zwinności

- Zrozumienie idei zwinności przez organizację.
- Zrozumienie zalet transparentność projektu.
- Zapewnienie odpowiedniej wielkości zespołu, aby nie był on zbyt wolny i aby były zapewnione warunki do kształcenia się, doskonalenia i pracy operacyjnej.
- Zatrudnianie nowych osób i wdrażanie ich do zespołów.
- Lokalizacja członków zespołu.
- Wykorzystanie doświadczeń z innych projektów.
- Rozwijanie funkcjonalności, które tak naprawdę są potrzebne.
- Zaprojektowanie optymalnego środowiska testowania i odpowiednie terminy przeprowadzania testów.





Warto przeczytać

- A. Elssamadisy, Agile. Wzorce wdrażania praktyk zwinnych. Helion, 2010
- J. Rasmusson, Zwinny samuraj. Jak programują mistrzowie zwinności. Helion, 2012
- H. Wolf, Zwinne projekty w klasycznej organizacji Scrum, Kanban, XP. Helion, 2014
- 14th Annual State of Agile Report, <https://stateofagile.com/#ufh-i-615706098-14th-annual-state-of-agile-report/7027494>
- Ken Schwaber i Jeff Sutherland, Przewodnik po Scrumie: opis reguł, bezpośredni link do polskojęzycznego tłumaczenia:
<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Polish.pdf>
- Odkryj gry i narzędzia, które mogą przydać się w zwinnej pracy,
<https://agilepolska.pl/gry-i-narzedzia.html>





Zachodniopomorska
Szkoła Biznesu
w Szczecinie

PIGUŁKI KOMPETENCJI
ZACHODNIOPOMORSKIEJ SZKOŁY BIZNESU

KONIEC

Niniejsze materiały służą wyłącznie do celów szkoleniowych. Kopiowanie, powielanie lub ich rozpowszechnianie bez zgody Autora jest zabronione.

Kontakt do Autora: ddzega@zpsb.pl



**Fundusze
Europejskie**
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

