



Wstęp do zarządzania projektami i metodyki zwinne w praktyce

Numer usługi 2026/09/25/47449/3836805

3 627,27 PLN brutto

2 949,00 PLN netto

113,35 PLN brutto/h

92,16 PLN netto/h

332,00 PLN cena rynkowa ⓘ

ALX Academy Sp. z o.o.

★★★★★ 4,6 / 5

8 ocen

🏠 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna w czasie rzeczywistym

👥 Zajęcia grupowe

🕒 32:00 h

📅 08.10.2026 do 16.10.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Administracja IT i systemy komputerowe
Grupa docelowa usługi	Szkolenie „Wstęp do zarządzania projektami i metodyki zwinne w praktyce” jest skierowane do osób, które chcą zdobyć lub uporządkować wiedzę z zakresu sprawnej organizacji pracy projektowej. Główną grupę docelową stanowią początkujący i przyszli Project Managerowie oraz Team Leaderzy i kierownicy zespołów planujący wdrożenie elastycznych metod zarządzania. Kurs jest także idealny dla członków zespołów projektowych, którzy pragną lepiej zrozumieć dynamikę pracy w podejściu Agile oraz zasady współpracy w ramie Scrum. Ze względu na swój warsztatowy i wprowadzający charakter szkolenie stanowi doskonały wybór dla osób planujących przebranżowienie lub szukających cennego punktu wyjścia do dalszego rozwoju zawodowego. Od uczestników nie jest wymagane żadne wcześniejsze doświadczenie ani specjalistyczna wiedza, dzięki czemu program dostosowany jest do potrzeb każdego, kto chce opanować praktyczne fundamenty nowoczesnego prowadzenia projektów od podstaw.
Minimalna liczba uczestników	6
Maksymalna liczba uczestników	20
Data zakończenia rekrutacji	06-10-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Celem usługi jest nabycie i usystematyzowanie przez uczestników wiedzy oraz praktycznych umiejętności z zakresu zarządzania projektami, ze szczególnym uwzględnieniem podejścia zwinnego (Agile/Scrum). Uczestnik nauczy się definiować cele i zakres projektu, planować i rozliczać prace w zespołach zwinnych oraz elastycznie reagować na zmiany. Osiągnięcie celu pozwoli na samodzielne stosowanie podstawowych narzędzi projektowych w codziennej pracy zawodowej.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza: Uczestnik definiuje pojęcia i procesy z zakresu tradycyjnego oraz zwinnego zarządzania projektami (Agile / Scrum).	Uczestnik poprawnie wskazuje różnice między podejściem tradycyjnym a zwinnym, identyfikuje ramy i role w metodyce Scrum oraz wymienia kluczowe fazy cyklu życia projektu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Umiejętności: Uczestnik dobiera narzędzia i techniki do planowania oraz organizacji prac w zespole projektowym.	Uczestnik poprawnie dobiera techniki definiowania zakresu projektu, planowania iteracji (sprintów), przydzielania ról oraz zasad tworzenia rejestru zadań (Backlogu).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Kompetencje społeczne: Uczestnik rozumie zasady zwinnej komunikacji oraz adaptacji do zmian w projekcie.	Uczestnik poprawnie identyfikuje właściwe postawy i techniki rozwiązywania problemów w zespole projektowym oraz zasady elastycznego reagowania na zmiany wymogów.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument lub wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Program

Lp.	Tematy zajęć edukacyjnych	Wymiar godzin zajęć dydaktycznych	
		teoretycznych	praktycznych
1	1. Podstawowe definicje i pojęcia – cechy projektu – czym się różni projekt od zadań – cel projektu – bramki decyzyjne - cykl życia projektu – interesariusze i kluczowe role – podejście kaskadowe (klasyczne) a zwinne (agile) – zarządzanie konfiguracją – zmiana w projekcie 2. Przygotowanie projektu – role i obowiązki podczas przygotowania projektu – identyfikacji celu strategicznego – interesariusze - potrzeby i strategia współpracy – specyfikacja wizji produktu (celu) projektu – ograniczenia czasowe i budżetowe – identyfikacja i analiza dotychczasowych doświadczeń – ryzyko biznesowe i plan reakcji – formalne rozpoczęcie projektu 3. Plan strategiczny projektu – specyfikacja wizji produktu projektu – formuła realizacji – szacowanie parametrów na poziomie strategicznym – identyfikacja zależności zewnętrznych i warunków rozpoczęcia projektu – organizacja projektu – interesariusze w trakcie projektu – dokumentacja i priorytetyzacja wymagań – identyfikacja produktów – kryteria jakości i akceptacji wymagań – zapewnienie a kontrola jakości – planowanie zapewnienia jakości – planowanie kontroli jakości – identyfikacja zadań zarządczych i wytwórczych, – identyfikacja głównych etapów projektu – identyfikacja punktów kontrolnych – ustalenie sekwencji zadań – techniki szacowania – estymacja pracochłonności i wymaganych zasobów – oszacowanie czasu trwania zadań – struktura i kalendarz zasobów – budowa harmonogramu – niepewność planowania - ryzyko operacyjne – bazowy plan strategiczny 4. Realizacja projektu – budowa planu etapu – analiza możliwości zmian – delegowanie zadań do zespołów – śledzenie postępów – akcje korygujące i naprawcze – zapewnienie jakości i nadzór nad jakością – kontrola jakości – zmiany w trakcie trwania projektu	4	4

2	5. Nadzór i kontrola nad projektem – współpraca z interesariuszami – komunikacja w projekcie – śledzenie postępu 6. Zamykanie projektu – formalne akceptacje i przekazanie produktów – rozliczenie projektu – podsumowanie celów i produktów – ocena projektu i procesów – zgromadzenie doświadczeń dla kolejnych projektów – rozstanie z zespołem – zamknięcie administracyjne 7. Praktyczne wprowadzenie do podejścia projektowego. Podejście kaskadowe i zwinne. – pułapki ścisłego planowania – nastawienie na cel a nastawienie na produkt – zaplanowanie i wykonanie projektu wg. ścisłych wymagań i ograniczeń (podejście kaskadowe) – zaplanowanie i wykonanie projektu na podstawie ogólnych oczekiwań i wybranego celu (podejście kaskadowe i podejście zwinne) – omówienie technik i praktyk – cel projektu – język korzyści – oczekiwania – wymagania – produkt (wizja, projekt produktu BDUF, EDUF, prototyp) – plan projektu – zadania (lista zadań, sekwencja zadań) – weryfikacja i walidacja 8. Co to jest projektowanie zwinne? – identyfikacja otoczenia, środowiska i ograniczeń projektu – dobór cyklu życia (kaskada, iteracje, zwinność) – ocena naszego środowiska projektowego – podstawy zwinności – manifest zwinności – zasady zwinności – trudności i pułapki zastosowania w praktyce – omówienie techniki, praktyki – CYNEFIN – model opisu środowiska projektu – proces sztywny – proces adaptacyjny – timeboxing – rozwiązania emergentne – Agile Manifesto	4	4
---	---	---	---

3	9. Projekt jest dla ludzi i przez ludzi – zwinne role – kluczowe perspektywy na projekt – czym się różni zainteresowanie projektem od podjęcia zobowiązania projektowego – strategiczne potrzeby, decyzje i nadzór – sponsor a wizjoner i właściciel biznesowy – obowiązki i uprawnienia wykonawcy – zadania operacyjne w projekcie – identyfikacja znanych ról i obowiązków wg. listy zadań – właściciel produktu – operacyjny przedstawiciel biznesu – zadania i uprawnienia – zwinny zespół – od gromady do samoorganizacji – umiejętności i cechy – czy każdy zespół może stać się zwinny – scrum master – od lidera do coacha – przywództwo sytuacyjne – omówienie technik i praktyk – dynamika zespołu wg Bruce’a Tuckmana – kompetencje T-shape – samoorganizujący się zespół – umocowanie-upoważnienie zespołu – zarządzanie sytuacyjne – inspiracje Kena Blanchardta w zespole zwinnym 10. Organizacja projektu – przygotowanie projektu – wizja biznesowa – cel i korzyści – zarys wyniku – produktu budowa wizji biznesowej – omówienie technik i praktyk – cel językiem korzyści – SMART – opowieści [epics] – zaległości projektu [project backlog] 11. Strategiczne planowanie – wizja produktu – użytkownicy i otoczenie – priorytetyzacja i dekompozycja na wydania-etapy, sprinty – korzyści i produkty cząstkowe [timeboxing] – estymacja produktu – stworzenie planu strategicznego – omówienie technik i praktyk – opowieści, tematy, historyjki użytkownika [epics, themes, user stories] – budowa wizji produktu [story mapping] – zaległości [backlog] – priorytetyzacja MoSCoW, pajęcza sieć, macierz wartości – estymacja T-shirt, ranking 12. Planowanie sprintu – cel – oczekiwania – priorytetyzacja – estymacja – identyfikacja zadań – zaplanowanie sprintu – omówione techniki, praktyki – historyjki użytkownika – zaległości [backlog] – priorytetyzacja MoSCoW – estymacja idealny dzień, idealna godzina, punkty historyjek [story points], poker planistyczny – szybkość zespołu [velocity] – wydajność i dostępność zespołu a wielozadaniowość – tablica zadań – definicja ukończenia [definition of done]	4	4
4	13. Sprint – ewolucyjne wytwarzanie – sprint swobodny lub strukturalizowany – rozliczanie i planowanie dnia – realizacja zadań dziennych – gromadzenie obserwacji – przegląd zaległości sprintu, projektu – wytworzenie produktu w sprincie – przeprowadzenie stand-up’ów – gromadzenie obserwacji – przegląd zaległości – omówienie technik i praktyk – stand-up – tablica zadań – tablica retro – przegląd zaległości [refinement, grooming] – refaktoring – dług technologiczny [technical debt] 14. Przegląd sprintu – prezentacja wyników – walidacja wyników – przegląd zaległości sprintu, produktu – przegląd wyników sprintu – co zrobić w następnym sprincie 15. Retrospektywa – podsumowanie obserwacji – zadania technologiczne – co udoskonalić w następnym sprincie – omówienie technik i praktyk – organizacja i moderowanie spotkania – tablica retro 16. popularne modele i metodyki – inspiracje dla praktyków – XP, scrum, lean, DSDM 2014/ APM v.2 – podejścia do ryzyka zwinnego [PAQ] – rekomendacje, praktyczne zastosowania modelu	4	4
Razem		16	16

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 21

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 21 Spotkanie 1 Podstawowe definicje i pojęcia	Zajęcia	Przemek Grzegorek	08-10-2026	09:00	12:00	03:00
2 z 21 -	Przerwa	-	08-10-2026	12:00	13:00	01:00
3 z 21 Spotkanie 1 Podstawowe definicje i pojęcia	Zajęcia	Przemek Grzegorek	08-10-2026	13:00	15:00	02:00
4 z 21 -	Przerwa	-	08-10-2026	15:00	15:15	00:15
5 z 21 Spotkanie 1 Podstawowe definicje i pojęcia	Zajęcia	Przemek Grzegorek	08-10-2026	15:15	17:00	01:45
6 z 21 Spotkanie 2 Nadzór i kontrola nad projektem	Zajęcia	Przemek Grzegorek	09-10-2026	09:00	12:00	03:00
7 z 21 -	Przerwa	-	09-10-2026	12:00	13:00	01:00
8 z 21 Spotkanie 2 Nadzór i kontrola nad projektem	Zajęcia	Przemek Grzegorek	09-10-2026	13:00	15:00	02:00
9 z 21 -	Przerwa	-	09-10-2026	15:00	15:15	00:15
10 z 21 Spotkanie 2 Nadzór i kontrola nad projektem	Zajęcia	Przemek Grzegorek	09-10-2026	15:15	17:00	01:45

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
11 z 21 Spotkanie 3 Projekt jest dla ludzi i przez ludzi – zwinne role	Zajęcia	Przemek Grzegorek	15-10-2026	09:00	12:00	03:00
12 z 21 -	Przerwa	-	15-10-2026	12:00	13:00	01:00
13 z 21 Spotkanie 3 Projekt jest dla ludzi i przez ludzi – zwinne role	Zajęcia	Przemek Grzegorek	15-10-2026	13:00	15:00	02:00
14 z 21 -	Przerwa	-	15-10-2026	15:00	15:15	00:15
15 z 21 Spotkanie 3 Projekt jest dla ludzi i przez ludzi – zwinne role	Zajęcia	Przemek Grzegorek	15-10-2026	15:15	17:00	01:45
16 z 21 Spotkanie 4 Sprint – ewolucyjne wytwarzanie	Zajęcia	Przemek Grzegorek	16-10-2026	09:00	12:00	03:00
17 z 21 -	Przerwa	-	16-10-2026	12:00	13:00	01:00
18 z 21 Spotkanie 4 Sprint – ewolucyjne wytwarzanie	Zajęcia	Przemek Grzegorek	16-10-2026	13:00	15:00	02:00
19 z 21 -	Przerwa	-	16-10-2026	15:00	15:15	00:15
20 z 21 Spotkanie 4 Sprint – ewolucyjne wytwarzanie	Zajęcia	Przemek Grzegorek	16-10-2026	15:15	16:15	01:00
21 z 21 -	Walidacja	JUSTYNA KAMIŃSKA	16-10-2026	16:15	17:00	00:45

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	32:00
w tym suma godzin zajęć	26:15
w tym suma godzin walidacji	00:45
w tym suma przerw	05:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	36:00

Cennik

Jeżeli korzystasz z dofinansowania i usługa stanowi usługę kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego wraz z usługą lub dostawą towarów ściśle związaną z usługami kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego to możesz mieć możliwość skorzystania za zwolnienia z podatku VAT na podstawie art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy z dnia 11 marca 2004 r. o podatku od towarów i usług, jeżeli usługa w całości jest finansowana ze środków publicznych lub § 3 ust. 1 pkt 14 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień w przypadku, gdy usługa jest finansowana w co najmniej 70% ze środków publicznych.

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 627,27 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 949,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	113,35 PLN
Koszt osobogodziny netto	92,16 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	32:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 z 2

Przemek Grzegorek

Doświadczony trener i ekspert zwinności, specjalizujący się w skalowaniu Agile, wdrażaniu metody Kanban oraz prowadzeniu transformacji organizacyjnych w globalnych środowiskach. Od lat wspiera przedsiębiorstwa w usprawnianiu przepływu pracy, skracaniu czasu dostarczania produktów oraz w budowaniu kultury ciągłego doskonalenia.

Przemysław

Jako certyfikowany trener AgilePM i Design Thinking oraz akredytowany Kanban Trainer prowadzi szkolenia, warsztaty i coaching dla zespołów, menedżerów i liderów w całej Europie. Jego doświadczenie obejmuje pracę z organizacjami liczącymi od kilkudziesięciu do kilkuset osób, działającymi w różnych modelach operacyjnych i branżach – m.in. Oil & Gas, Banking, Payments, Insurance, Gaming oraz Public Health.

Na co dzień łączy ekspertyzę trenerską z praktycznym doświadczeniem w prowadzeniu projektów, zarządzaniu zmianą i doradztwie operacyjnym, co pozwala mu dostarczać organizacjom realną wartość i trwałe usprawnienia.

Posiada certyfikaty:

MDTMethod® Facilitator oraz DTMethod® Professional
Scaled Professional Scrum
Design Thinking Foundations
Professional Scrum Master II
Accredited Kanban Trainer
Agile Project Management Practitioner
SAFe Agilist Certification

Kwalifikacje nabyte nie wcześniej niż 5 lat przed datą publikacji usługi w BUR



2 z 2

JUSTYNA KAMIŃSKA

W ALX od 2018 roku sprawuje nadzór merytoryczny i organizacyjny nad przebiegiem szkoleń, a także odpowiada za formalną walidację osiągnięcia efektów uczenia się dla projektów współfinansowanych ze środków publicznych.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują autorskie materiały szkoleniowe ALX przekazane drogą elektroniczną.

Warunki uczestnictwa

Dostęp do szkolenia dofinansowanego z EFS/KFS uwarunkowany jest uprzednią rejestracją profilu w Bazie Usług Rozwojowych, przesłaniem zgłoszenia na usługę poprzez system BUR oraz dopełnieniem formalności wymaganych przez właściwego Operatora środków.

Za udział w usłudze uznaje się wyłącznie łączność z włączonym przekazem wideo (kamera włączona i skierowana na uczestnika), pozwalającym na stałe potwierdzanie jego tożsamości.

Warunkiem zaliczenia kursu jest zachowanie co najmniej 80% frekwencji na zajęciach (bądź wartości przewidzianej w indywidualnych ustaleniach z Operatorem). W przypadku braku wymaganego poziomu obecności uczestnik traktowany jest jako nieobecny. Wykaz frekwencji sporządzany jest w oparciu o raporty aktywności platformy Zoom oraz bezpośrednią obserwację trenera.

Informacje dodatkowe

Po zakończeniu zajęć każdemu słuchaczowi zostanie wydany imienny dokument potwierdzający udział i ukończenie kursu przez ALX Academy Sp. z o.o. Harmonogram spotkania przewiduje elastyczne, krótkie przerwy dostosowane do tempa pracy oraz ustaleń z grupą po omówieniu poszczególnych bloków materiału.

Uwaga: Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu usługi w sytuacji, gdy nie zostanie zebrana prognozowana, minimalna grupa uczestników.

Kwestie podatkowe (VAT): Prawo do zwolnienia z podatku od towarów i usług przysługuje wyłącznie w sytuacjach opisanych w art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy o VAT (przy 100% dofinansowaniu ze środków publicznych) bądź na podstawie § 3 ust. 1 pkt 14 Rozporządzenia MF w sprawie zwolnień z VAT (przy dofinansowaniu ze środków publicznych na poziomie minimum 70%). W przypadku spełnienia powyższych kryteriów cena usługi równa jest kwocie netto. W przeciwnym razie do ceny podstawowej zostanie doliczona stawka 23% VAT.

Warunki techniczne

Szkolenie realizowane jest w formule **zdalnej w czasie rzeczywistym**, z wykorzystaniem platformy wideokonferencyjnej (Zoom).

Każdy uczestnik powinien dysponować własnym stanowiskiem komputerowym z dostępem do Internetu – **dostawca usługi nie zapewnia sprzętu ani pomieszczenia do udziału w szkoleniu uczestnikom.**

Wymagania ogólne realizacji szkolenia w formule distance learning (online):

Komputer stacjonarny lub notebook wyposażony w mikrofon, głośniki i kamerę internetową z przeglądarką internetową z obsługą HTML 5. Monitor o rozdzielczości FullHD. Szerokopasmowy dostęp do Internetu o przepustowości co najmniej 25/5 (download/upload) Mb/s. W przypadku szkoleń z laboratoriami zalecamy: sprzęt wyposażony w dwa ekrany o rozdzielczości minimum HD (lub dwa komputery), kamerę internetową USB, zewnętrzne głośniki lub słuchawki.

Informacje oraz wymagania dotyczące uczestniczenia w szkoleniach w formule zdalnej dostępne na: <https://www.altkomakademia.pl/distance-learning/#FAQ>

Platforma komunikacji – ZOOM

Oprogramowanie – zdalny pulpit, aplikacja ZOOM

Kody dostępowe do usługi, zgodnie z regulaminem, zostaną udostępnione w karcie usługi najpóźniej 1 dzień przed szkoleniem.

Link do szkolenia jest ważny w trakcie trwania całej usługi szkoleniowej

Kontakt

JUSTYNA KAMIŃSKA

E-mail zakupy@alx.pl



Telefon (+48) 604 280 025