

# Program szkolenia:

## Product Management

### Informacje:

<b>Nazwa:</b>	<b>Product Management</b>
<b>Kod:</b>	<b>Soft-prod-mng</b>
<b>Kategoria:</b>	Agile i umiejętności miękkie management
<b>Grupa docelowa:</b>	Scrum Masters analitycy Product Owners
<b>Czas trwania:</b>	1 dzień
<b>Forma:</b>	20% wykłady / 80% warsztaty

---

Szkolenie skierowane do Product Ownerów, Analityków Biznesowych, Deweloperów a także Project Managerów transformujących się do roli Product Owenera/Product Managera.

Szczególny nacisk warsztatu kładziony jest na umiejętność zarządzania zakresem projektu/produktu, zawieranie kompromisów z interesariuszami (Klient/Biznes/Technologia), oraz realne mierzenie osiągnięć (a nie tylko prędkości) i formułowanie kamieni milowych, które przekładają się na cele biznesowe.

Dowiesz się:

- Jak pracować z przerośniętym Backlogiem złożonym z mało wartościowych wymagań
- Jak angażować konkurujących ze sobą interesariuszy
- Jak monitorować prace by przekładały się na cele biznesowe
- Jak dzielić „Niepodzielne Story”

### Zalety szkolenia:

- Koncentrujemy się na wypracowaniu nawyków pracy mądrej i skutecznej, a nie tylko „zwyczajnie” ciężkiej
- Podczas szkolenia przypominamy jak wielki odsetek funkcjonalności dostarczanych przez gigantów IT na rynek, nie jest używany. Tym samym, jak dużo pieniędzy i czasu traci się na jego rozwój a następnie utrzymanie. Pokazujemy, w jaki sposób identyfikować funkcjonalności, które warto rozwijać, oraz jak monitorować czy zmierzamy we właściwym kierunku
- Trener pracujący codziennie z klientami w otoczeniu legacy i przerośniętej strukturze organizacyjnej, posiadający doświadczenie w sprowadzaniu dyskusji na płaszczyznę merytoryki i celów biznesowych (nie politycznych)

## Szczegółowy program:

### **1. Wprowadzenie do case study i legacy backlogu składającego się z nieprzydatnych historii**

1.1. Ćwiczenie: przygotowanie planu naprawczego

1.2. Ćwiczenie: argumentacja planu

### **2. Teoria – jak prowadzić dyskusję ze spierającymi się sponsorami. Wprowadzenie do hierarchicznego backlogu**

2.1. Ćwiczenie: znajdowanie zmian zachowania (impaktów)

### **3. Impact mapping – porównanie planów naprawczych ze względu na szansę realizacji celów biznesowych**

3.1. Ćwiczenie: wyznaczenie kroków milowych i monitorowanie postępu na bazie innych informacji niż tylko prędkość

3.2. Ćwiczenie: dzielenie „niepodzielnych story”

### **4. Podsumowanie – wybór wartościowych story i ułożenie strategii realizacji (User Story Mapping)**