ID	**Przykładowy** Backlog dla **początkujących** w Scrumie
001	**Wstęp** do Scruma - teoria i zasady
002	**Głębsze** rozpoznanie - Role w Scrumie
003	**Głębsze** rozpoznanie - Zdarzenia w Scrumie
004	**Głębsze** rozpoznanie - Artefakty w Scrumie
005	Refinement - techniki i praktyki
006	Szacowanie pracy - techniki, skale i sposoby
007	Efektywna praca za Sprint Backlogiem
008	Klub **książki** - czytamy pozycje **pomagające** nam w pracy i omawiamy nasze odkrycia
009	Cynefin - model **pomagający dobrać rozwiązanie** do problemu
010	Growth Hacking **Zespołu** - sprytne planowanie i stawianie efektywnych **celów**
011	Growth Hacking **Zespołu** - **zarządzanie codzienną komunikacją** i rytmem **spotkań**
012	Growth Hacking **Zespołu** - prowadzenie fajnych i **wartościowych** Retro
013	Growth Hacking **Zespołu** - sesje feedbackowe - **sposób** na problemy w zespole
014	Growth Hacking **Zespołu** - co **mierzyć żeby wiedzieć**, ale **się nie zajechać**?
015	Kanban - **wstęp** do metody **zarządzania przepływem**
016	Holakracja - **sposób** organizacji **działań** w firmie w **kręgi**
017	Spotkania Holakratyczne - jak **wykorzystać** je na **swoją korzyść**?
018	Najciekawsze modele psychologiczne w pracy - 5 form **władzy,** nabieranie **umiejętności** oraz **odpowiedzialności**
019	Jak **zyskać najwięcej** na samoorganizacji (warto **zorganizować** spotkanie osobiste)
020	Wprowadzenie do Coachingu i zadawania silnych **pytań**
021	Rodzaje komunikacji w pracy zdalnej
022	**Wstęp** do Asany - podstawowe tablice
023	Projektowanie **procesów** i **przepływów**
024	Procesy, **przepływy** i role w Asanie

ID	**Przykładowy** Backlog dla rozwoju **zarządzających** produktem
001	Product Owner vs Product Manager
002	Wizja produktu - zasady i **narzędzia** konstruowania i propagacji
003	Strategia rozwoju produktu tworzenie i modyfikacja
004	Roadmapy i planowanie **długoterminowe**
005	Szacowanie i analizy do planowania **długoterminowego**
006	Symulacja Monte Carlo i inne metody statystyczne
007	Mapowanie i **zarządzanie** interesariuszami
008	Style komunikacyjne i **osobowości** a **współpraca** z interesariuszami
009	Retrospektywy jako **narzędzia** planowania **długoterminowego**
010	Stawianie i weryfikacja hipotez rynkowych
011	Techniki i mechanizmy zachowania **jakości** w tworzeniu oprogramowania
012	Stawianie **celów** i ich rozbijanie na mniejsze
013	Value stream mapping
014	Kanban - **zarządzanie przepływem** w produkcji oprogramowania
015	Scrum - **wstęp do współpracy** w Zespole Scrumowym
016	Warsztaty do rozpoznawania potrzeb uczestników
017	Persony i grupy docelowe
018	Konstruowanie modelu biznesowego - **narzędzia i podejścia**
019	UX w rozpoznawaniu potrzeb
020	Projektowanie **testów** UX dla **istniejących produktów**
021	Mapowanie **łańcucha wartości**
022	Mierzenie i estymacja **wartości** biznesowej
023	**Zarządzanie** Turkusowe - czym **różnią się** te firmy od **pozostałych?**
024	Holakracja - **sposób** organizacji **działań** w firmie w **kręgi**

ID	**Przykładowy** Backlog dla zaawansowanych **coachów** i Scrum **Masterów**
001	**Wyrównanie** wiedzy o Scrumie
002	Kanban jako najlepszy przyjaciel Scruma
003	Metody skalowania Scruma Nexus, LeSS
004	Przeszczepy organizacyjne w transformacji cyfrowej SAFe, spotify i podobne
005	Transformacja cyfrowa co to jest, jakie **są** rodzaje i klasyfikacja
006	Retrospekcje w trudnych warunkach
007	Modele rozwoju **zespołów**
008	Planowanie **długoterminowe**
009	Cynefin
010	Dlaczego wszystko co wiesz o feedbacku jest **nieprawdą?**
011	Jak **zabić** Scruma w 10 dni? **Największe** antypatterny
012	Scrumban i Scrumbut jako **narzędzia** rozwoju i transparencji
013	Value Stream Mapping
014	Nieortodoksyjne Retro kiedy, po co i jak?
015	Liberating Structures
016	Core Protocols
017	Klub **książki** - czytamy i dzielimy **się** wynikami
018	Holakracja - **sposób** organizacji **działań** w firmie w **kręgi**
019	OKR i inne godne polecenia systemy stawiania **celów**
020	Poznaj swojego geeka - czyli o co chodzi z Live Long and Prosper, 11-tym doktorem albo So Say We All
021	Czym jest czysty kod?
022	Parametry statycznej analizy kodu - co **znaczą** i po co jest **stosować**
023	Badanie kultury organizacyjnej
024	Modele psychologiczne przydatne w pracy SM/AC