

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 proces 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 transparentności |
| 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 |