

# KANBAN

Nazwa kursu	<b>KANBAN</b>
Liczba godzin	16
Mnemonik	KANBAN

## OPIS

<b>Założenia i cele</b>	<p>Celem kursu jest zapoznanie uczestników z metodą pracy KANBAN.</p> <p>Po ukończeniu kursu uczestnicy będą potrafili:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Wdrożyć KANBANa w swoim zespole</li><li>• Posługiwać się narzędziami KANBANowymi</li><li>• Projektować, usprawniać i wizualizować proces/y</li><li>• Podnieść efektywność pracy dzięki ograniczaniu marnotrawstwa</li></ul>
<b>Adresaci kursu</b>	Studenci, pracownicy i inne osoby, które zamierzają podjąć pracę z wykorzystaniem KANBANa.
<b>Charakter kursu</b>	podstawowy
<b>Jednostka prowadząca</b>	Zamiejscowy Wydział Informatyki PJATK, Gdańsk wyGRAMy.co Postdata S.A.
<b>Język wykładowy</b>	polski. Możliwe jest uzgodnienie realizacji kursu w języku angielskim lub rosyjskim
<b>Kierownik kursu</b>	mgr Maria Lachowicz, wyGRAMy.co
<b>Warunki uruchomienia</b>	Skompletowanie grupy słuchaczy
<b>Plan godzinowy</b>	Wykłady 4 godzin; Zajęcia praktyczne 12 godzin
<b>Cena szkolenia</b>	1500 PLN
<b>Cena szkolenia poniżce</b>	
<i>Zniżka przysługuje: studentom i absolwentom PJATK</i>	500PLN

### **Dla grup zorganizowanych istnieje możliwość uzgodnienia warunków organizacyjnych i cenowych**

<b>Termin i realizacja</b>	Termin: do uzgodnienia Planowana realizacja w dni robocze (od poniedziałku do piątku) w godzinach 9:00-17:00
<b>Harmonogram spotkań</b>	
<b>Charakter kursu</b>	Otwarty, Istnieje możliwość zorganizowania kursu dla zamkniętej grupy słuchaczy

## WYMOGI

<b>Treści programowe</b>	<b>1. Wartości AGILE</b> <ul style="list-style-type: none"><li>· Tradycyjne modele zarządzania</li><li>· Wartości AGILE</li></ul> <b>2. KANBAN podstawy</b>
--------------------------	---

- Pochodzenie
- Zasady
- Pryncypia

### **3. Tablica KANBAN**

- Analiza procesu/ów
- Projektowanie tablicy
- Techniki wizualizacji
- Usprawnienia

### **4. Modele zmian**

- Model Virginii Satir
- Kaizen – Kaikaku – Kakushin

### **5. Procesy KANBANA**

- Mapowanie strumienia wartości
- Multitasking i sposoby jego eliminacji
- Ciągłe doskonalenie

### **6. Narzędzia i techniki**

- Mierzenie efektywności pracy
- Limitowanie prac w toku
- Mierniki efektywności
- Slack time
- Systemy push i pull

Podczas kursu uczestnicy będą realizować szereg ćwiczeń składających się na symulację biznesową, która rozwijać się będzie w miarę postępu kursu. Celem symulacji jest pokazanie, w jaki sposób omawiane metody, techniki, czy narzędzia podnoszą efektywność i organizację pracy. Wszystkie ćwiczenia będą powiązane ze sobą – kolejne ćwiczenia będą następstwem bądź rozwinięciem poprzednich.

Ćwiczenia będą rozłożone w miarę równomiernie podczas kursu i będą odpowiadały omawianym kolejno tematom.

## **Opis ćwiczeń**

## **Podstawowe środowiska i narzędzia**

## **Warunki zaliczenia**

## **Świadectwa i certyfikaty**

Wykonanie ćwiczeń praktycznych

Świadectwo uczestnictwa w kursie PJATK i wyGRAMy.co

Dzięki kursowi uczestnicy zyskają:

- Sposoby na eliminację marnotrawstwa i wielozadaniowości
- Narzędzia do szybkiego reagowania na zmiany
- Metody jasnej i czytelnej wizualizacji pracy
- podejście dające jasny obraz działań zespołu/organizacji

## **Korzyści**

## **Nieodzowna wiedza poprzedzająca**

Nie dotyczy

## **Pożądana wiedza poprzedzająca**

### **Źródła:**

## **Wykaz literatury**

1. <http://wygramy.co/blog/>  
blog o m.in. AGILE, SCRUM, KANBAN
2. <http://www.scrumguides.org/>

do pobrania podręcznik SCRUM Guide (również po polsku)

3. <https://www.scrum.org/>

oficjalna strona z informacjami o SCRUM, testami itp.

4. <http://www.poddrzewem.pl/>

ważne informacje i blog

5. <http://www.agile247.pl/>

informacje i aktualności dotyczące AGILE i SCRUM

## KONTAKT

**Strona kursu**

**Kontakt do prowadzących kurs**

**Kontakt do celów  
organizacyjnych**

Dziekanat

mail: [gdansk@pja.edu.pl](mailto:gdansk@pja.edu.pl)

tel. 58 6835987