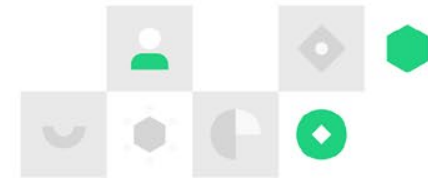




Iceland
Liechtenstein
Norway

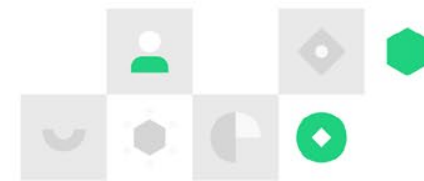
**Active
citizens fund**

Program Aktywni Obywatele – Fundusz Regionalny
jest finansowany przez Islandię, Liechtenstein i Norwegię
w ramach Funduszy EOG i Funduszy Norweskich.





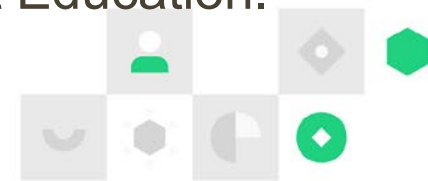
Konsorcjum realizujące Program





Anna Stokowska

Absolwentka socjologii i historii sztuki, stypendystka Central European University w Budapeszcie. Koordynowała projekty edukacyjne w Centrum Edukacji Obywatelskiej i Centrum Cyfrowym Projekt: Polska, była mentorką w kursach e-learningowych dla nauczycieli i autorką materiałów edukacyjnych na temat nowych technologii oraz roli gier w edukacji. Obecnie jest Team Leaderką i Scrum Masterką zespołu developerskiego w Fundacji Katalyst Education.





KATALYST EDUCATION

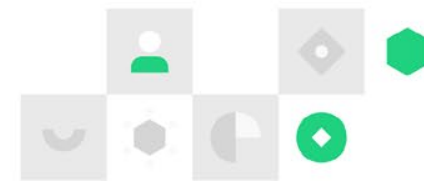
Ponad 800 wideolekcji z matematyki, fizyki, chemii i biologii dopasowanych do podstawy programowej na YouTube i na pistacja.tv. Teraz też z ukraińskimi napisami.



Jedno z najbardziej popularnych, interaktywnych narzędzi dla doradców zawodowych w szkołach. Baza 680 zawodów, statystyki, materiały dla nauczycieli, Zawodowy Stream.



Mapa Karier





1

**Czym jest, a czym nie jest
zwinne zarządzanie projektami?**



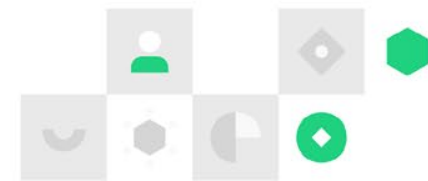
2

**Czy agile nadaje się dla
NGOsów?**



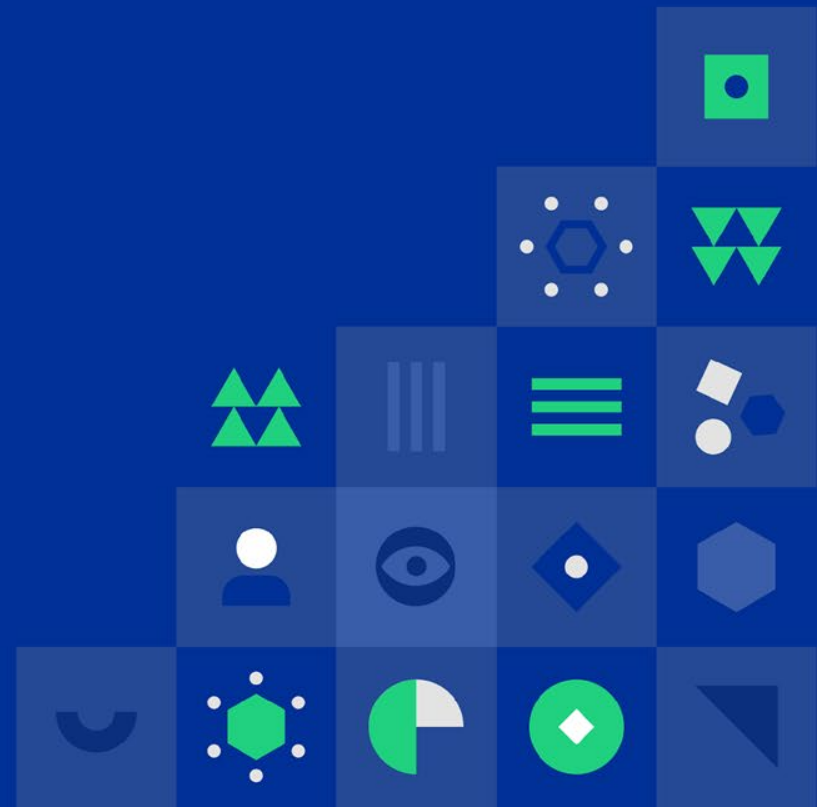
3

**Jak się przygotować do zmiany
w zarządzaniu?**



Część 1

Co to jest AGILE?

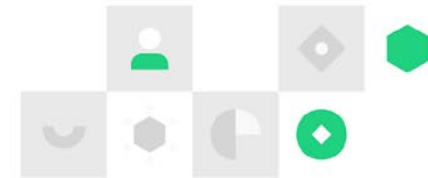


- zarządzanie jako dążenie do jak największej efektywności, redukcji kosztów i maksymalizacji zysków
- 1911 - 2011: epoka Forda i Taylora (oraz Gantta)



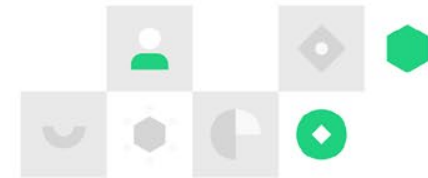
firmy hierarchiczne, silnie kontrolowane

- nowy paradygmat epoki cyfrowej: firma jak żywy organizm (potrzebuje zarówno stabilności, jak i elastyczności)



Tradycyjne zarządzanie projektami

- waterfall (kaskadowe)
- dokładnie planowanie, określone etapy wdrożenia (standardy PMI, Prince2, CPM)
- nadal niezbędne w wielu dziedzinach (nie da się wybudować domu zwinnie)



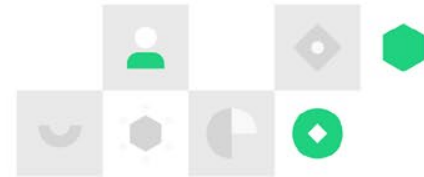
ZARZĄDZANIE ORGANIZACJĄ



Zarządzanie ludźmi

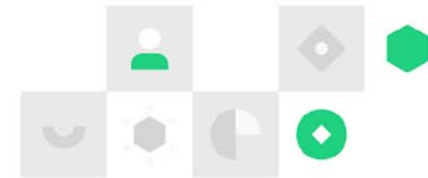


Zarządzanie projektami



Zwinne zarządzanie organizacją

- siatka zespołów, które działają w oparciu o wartości agile oraz w oparciu o spójną wizję
- odpowiedzialność, wiedza specjalistyczna, przejrzystość i współpraca

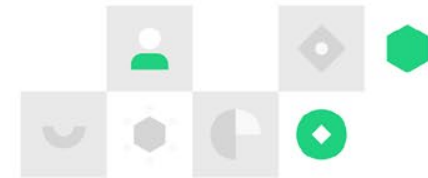




5 obszarów Agile

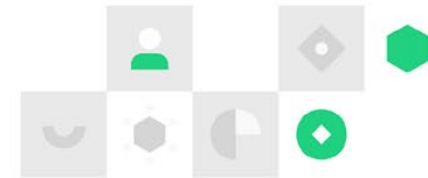
STRATEGIA

- tworzona przez liderów w oparciu o współdzielone wartości
- pozwalająca na elastyczność w alokacji zasobów
- miejsce na reagowanie na okazje



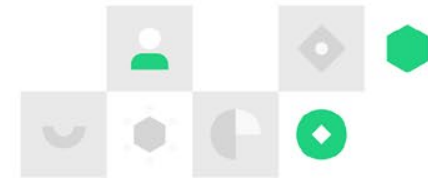
STRUKTURA

- płaska, z jasno przypisanymi rolami i odpowiedzialnością
- otwarte środowisko pracy
- zespoły tworzone w zależności od potrzeb



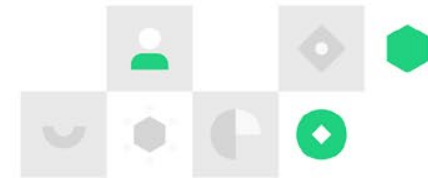
PROCESY

- szybkie iteracje i testowanie
- wysoka standaryzacja pracy
- orientacja na wydajność
- nieustanna nauka
- przejrzystość przepływu informacji



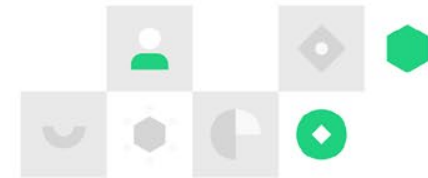
LUDZIE

- spójne środowisko
- przedsiębiorczy i mobilni w ramach organizacji
- przywództwo służebne
- nastawienie na przedsiębiorczość



TECHNOLOGIA

- nastawienie na innowacje
- ciągły rozwój w dziedzinie narzędzi i architektury technologii

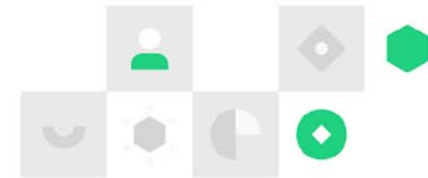




zwinne zarządzanie projektami

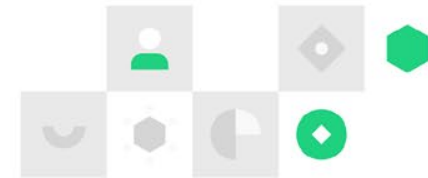
Zwinne zarządzanie projektami

- wymyślane na potrzeby projektowania oprogramowania



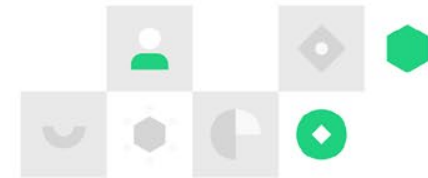
Zwinne zarządzanie projektami

- wymyślone na potrzeby projektowania oprogramowania
- ponad 50 opisanych metodyk (najbardziej popularne: Scrum, Kanban, Scrum at scale)



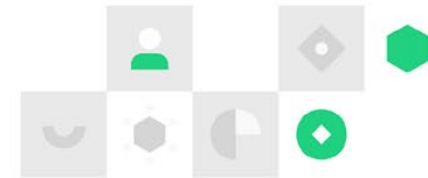
Zwinne zarządzanie projektami

- wymyślone na potrzeby projektowania oprogramowania
- ponad 50 opisanych metodyk (najbardziej popularne: Scrum, Kanban, Scrum at scale)
- sprawdza się przy tworzeniu produktów innowacyjnych, stron www, aplikacji.



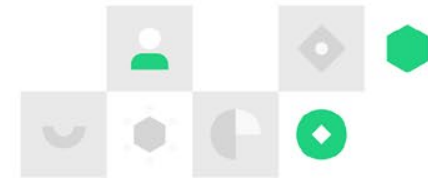
Zwinne zarządzanie projektami

- iteracyjne tworzenie produktu: w cyklach przeplatanych informacją zwrotną od klienta lub potencjalnych użytkowników



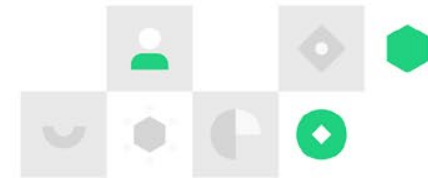
Zwinne zarządzanie projektami

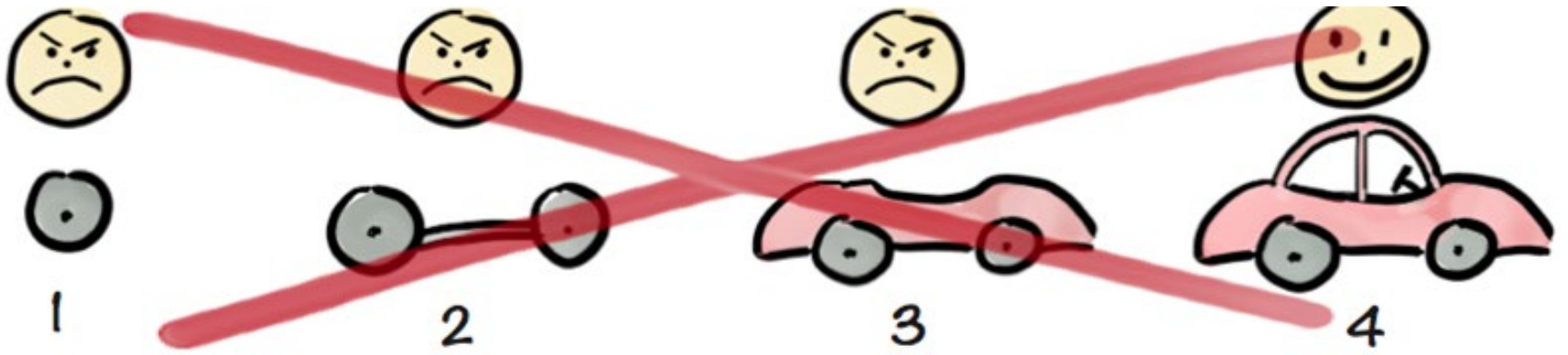
- iteracyjne tworzenie produktu: w cyklach przeplatanych informacją zwrotną od klienta lub potencjalnych użytkowników
- bardzo nastawione na potrzeby użytkownika



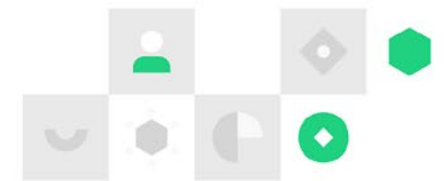
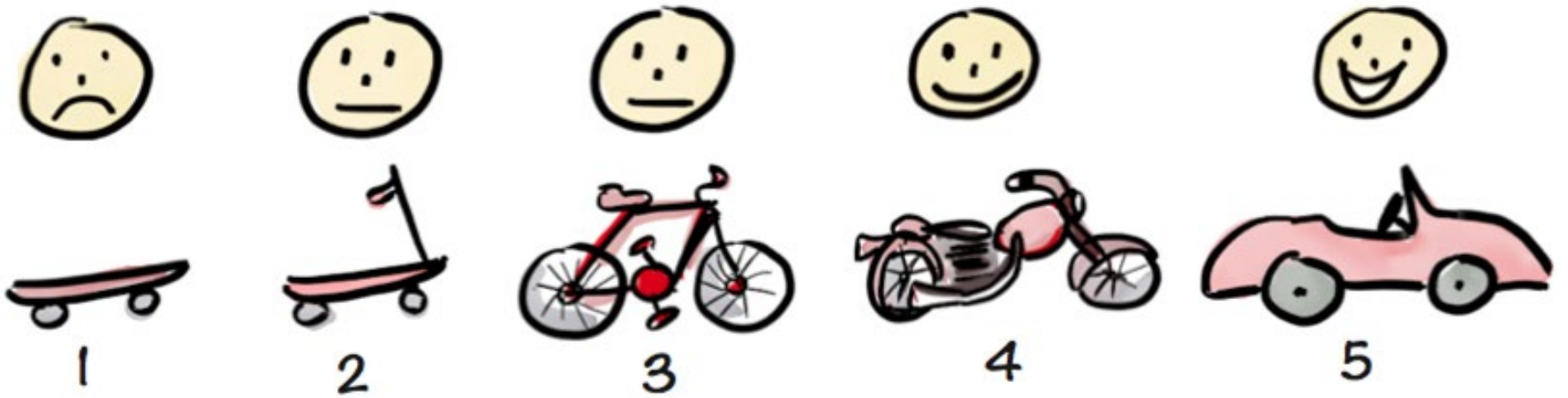
Zwinne zarządzanie projektami

- iteracyjne tworzenie produktu: w cyklach przeplatanych informacją zwrotną od klienta lub potencjalnych użytkowników
- bardzo nastawione na potrzeby użytkownika
- nastawione na ciągłe zbieranie informacji i uczenie się (także wewnątrz zespołu)





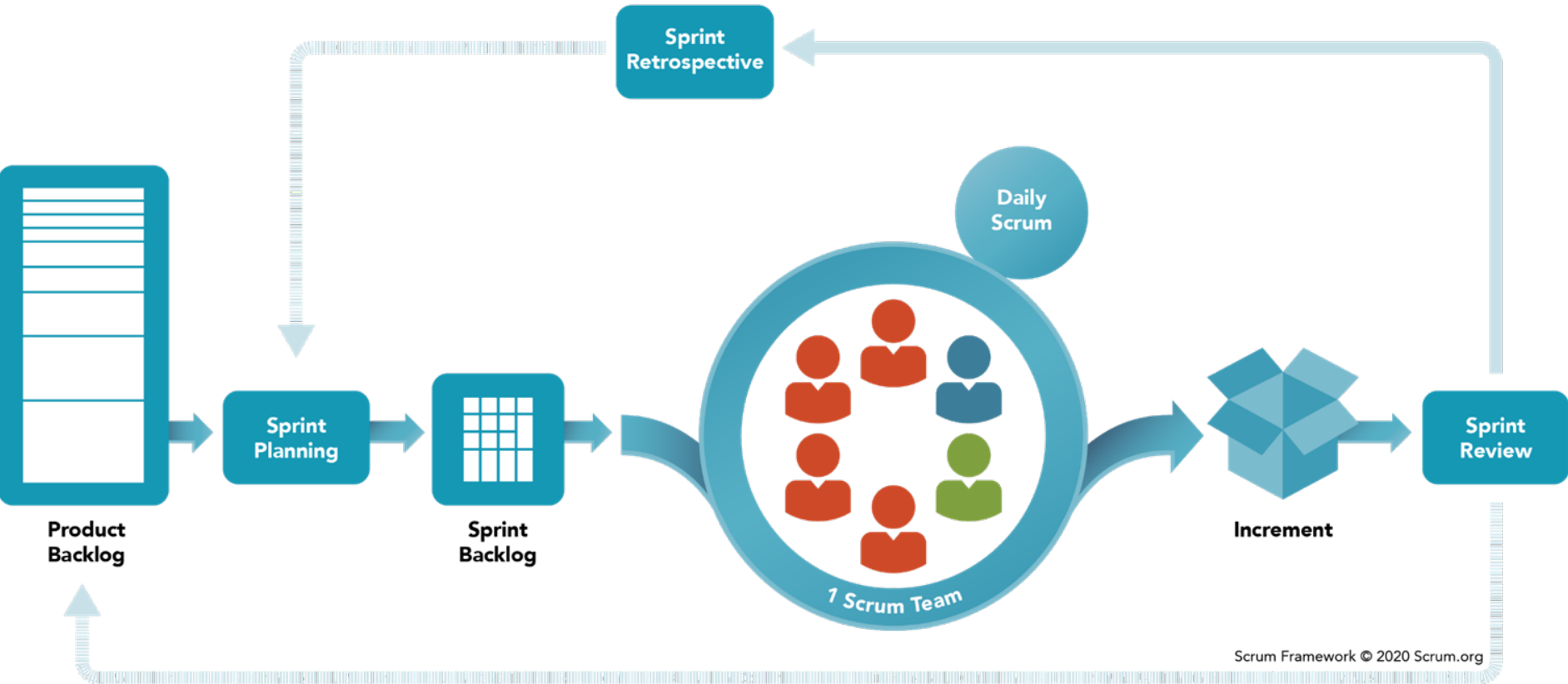
Like this!



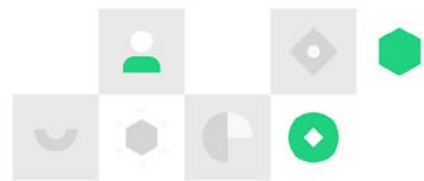
**Dwie
najpopularniejsze
metodyki:**

Scrum i Kanban

Scrum

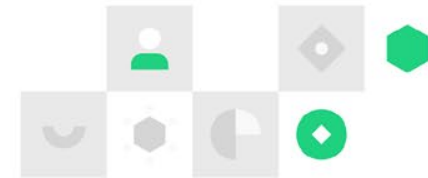


Scrum Framework © 2020 Scrum.org

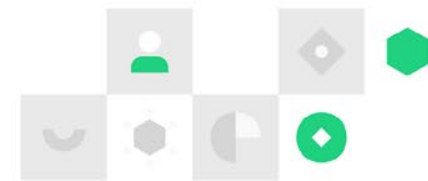
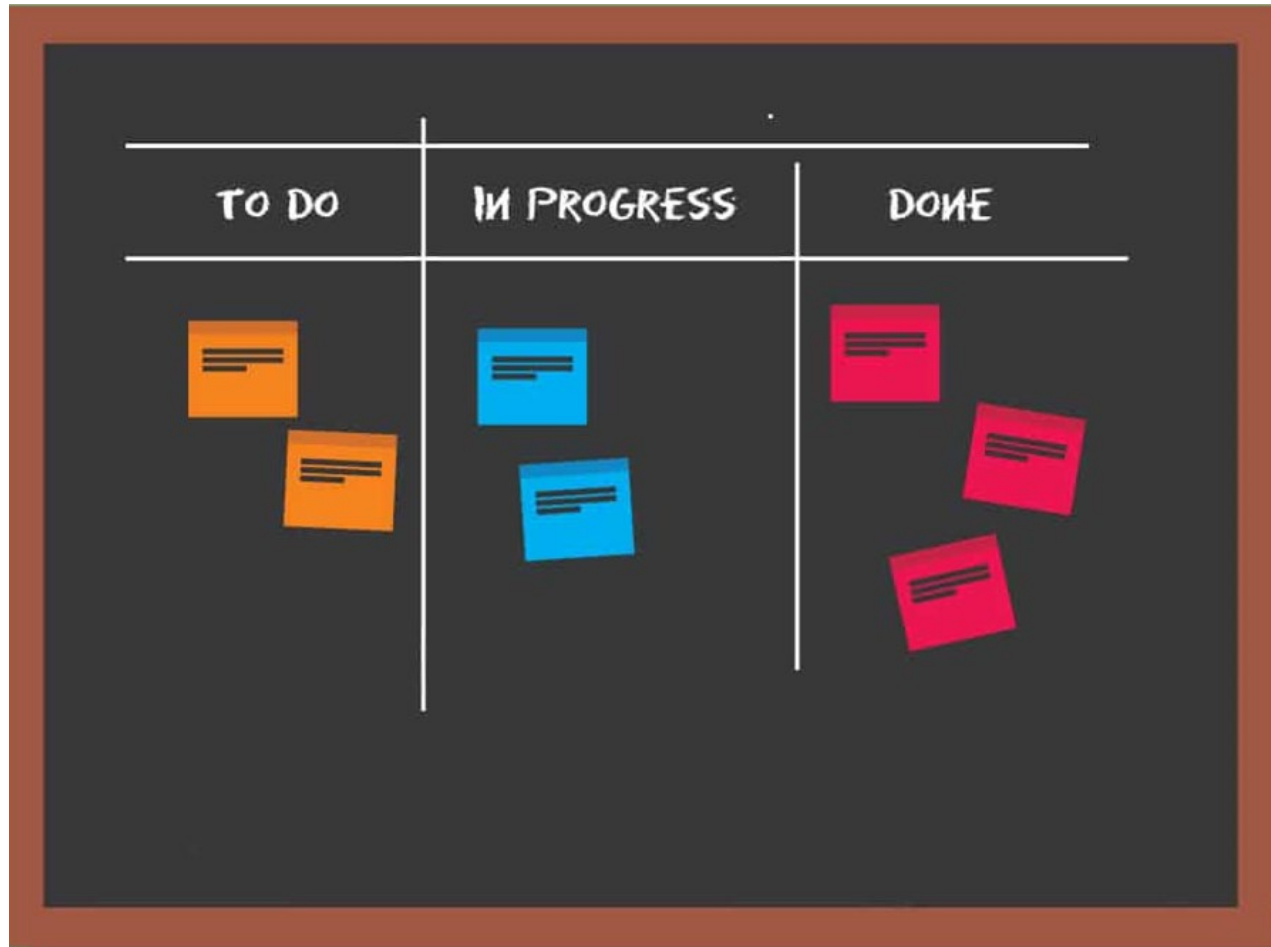


Scrum

- www.scrum.org
- zespoły scrumowe: programiści, product owner, scrum master, pozostali specjaliści
- zaangażowanie, skupienie, odwaga, szacunek, otwartość
- wydarzenia: planowanie, daily, retrospektywa, review

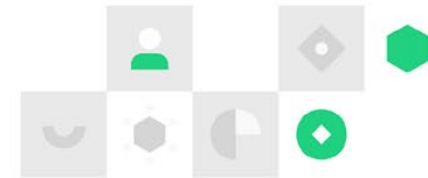


Kanban



Kanban

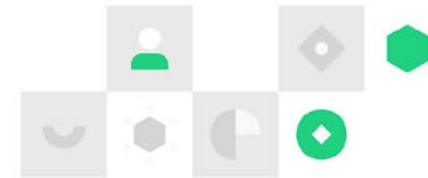
- ograniczenie “work in progress”
- wizualizacja pracy na tablicach
- nadaje się dobrze do produkcji powtarzalnych rzeczy
- KED stosuje go np. w marketingu



Agile w NGO

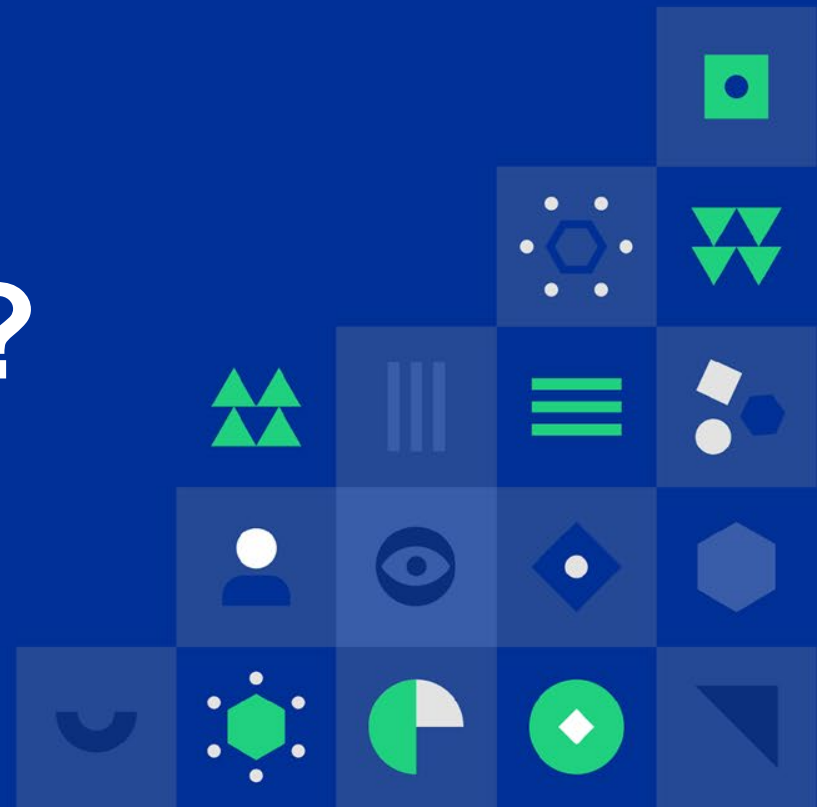
- gry internetowe i planszowe
- strony internetowe
- aplikacje
- materiały edukacyjne

NIE: konferencje, wydarzenia, publikacje, projekty wymagające dokładnego planowania i konkretnych efektów.



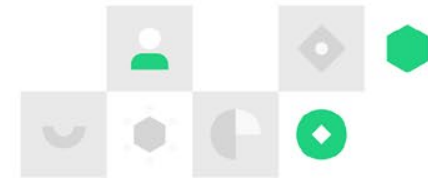
Część 3

Jak przygotować się do transformacji?



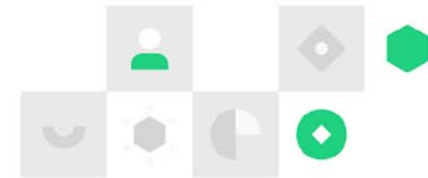
Jak się przygotować?

1. Analiza misji i strategii
2. Analiza projektów
3. Analiza zespołu
4. Zgoda na porażkę



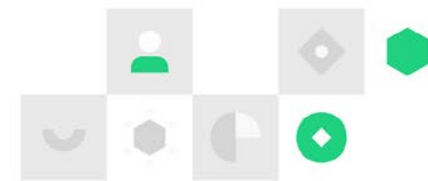
Analiza misji i strategii

1. Czy wszyscy w organizacji znają i rozumieją tak samo jej wizję i misję?
2. Kto i w jaki sposób tworzy strategię?
Czy zespół ją zna i rozumie?
3. Czy strategia jest czymś, do czego odnosicie się na co dzień?



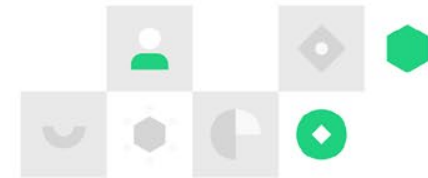
Analiza projektów

1. Czego dotyczą projekty?
2. Czy ich efektem są produkty czy wydarzenia?
3. Czy macie konkretną grupę docelową, z którą jesteście w kontakcie?
4. Czy bazujecie ściśle na grantach czy macie swobodę?



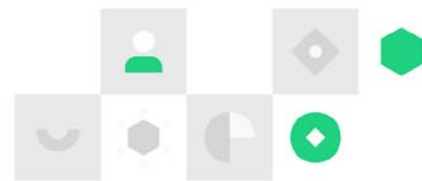
Analiza zespołu

1. Czy tworzycie zespół, czy grupę?
2. Czy macie jasny, stały podział obowiązków i odpowiedzialności?
3. Jak wyglądają wasze interakcje na co dzień?
4. Czy macie lidera czy szefa?



Zgoda na porażkę

1. j.w. ;)



Dziękuję!

Anna Stokowska
anna.stokowska@katalysteducation.org

