



## Agile Coaching w organizacjach

### Karta opisu przedmiotu

#### Informacje podstawowe

<b>Kierunek studiów</b> Informatyka Społeczna	<b>Cykl dydaktyczny</b> 2021/2022	
<b>Specjalność</b> -	<b>Kod przedmiotu</b> HIFSS.I200.1585679825.21	
<b>Jednostka organizacyjna</b> Wydział Humanistyczny	<b>Języki wykładowe</b> polski	
<b>Poziom kształcenia</b> Studia licencjackie I stopnia	<b>Obligatoryjność</b> Do wyboru	
<b>Forma studiów</b> Stacjonarne	<b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty ogólne	
<b>Profil studiów</b> Praktyczny	<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak	
<b>Koordinator przedmiotu</b>	Tomasz Manugiewicz	
<b>Prowadzący zajęcia</b>	Tomasz Manugiewicz	
<b>Okres</b> Semestr 6	<b>Forma zaliczenia</b> Zaliczenie	<b>Liczba punktów ECTS</b> 2
	<b>Forma prowadzenia i godziny zajęć</b> Wykład: 30	

#### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie studentom wiedzy z zakresu zarządzania pracą zespołów programistycznych w podejściu Agilowym (zwinnym)
C2	Zapoznanie studentów z rolą Agile Coacha w organizacji IT
C3	Przekazanie studentom praktycznej wiedzy z zakresu przeprowadzania analiz potrzeb w zespole i proponowania ulepszeń w pracy zespołu

## Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>			
W1	Student zna i rozumie podstawy zarządzania zespołem programistów i stosowania zwinnych metod tworzenia oprogramowania. Rozumie kluczowe kompetencje Coacha zdefiniowane przez ICF (International Coaching Federation) i potrafi biegle łączyć te dwa obszary wiedzy	IFS1P_W02, IFS1P_W05, IFS1P_W12	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji
W2	Student ma zaawansowaną wiedzę na temat metod zwinnych (Agile) i potrafi je zastosować w praktyce w celu zwiększenia produktywności zespołu.	IFS1P_W11, IFS1P_W12	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>			
U1	Student potrafi przeprowadzić analizę potrzeb zespołu informatycznego i jest w stanie zaprojektować plan usprawnień w tym zespole.	IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_U06	Udział w dyskusji, Prezentacja
U2	Student potrafi przeanalizować dane pochodzące z zespołu oraz wyszukać i zaproponować odpowiednie rozwiązanie dotyczące najlepszych praktyk w przemyśle IT.	IFS1P_U09, IFS1P_U10, IFS1P_U13	Udział w dyskusji, Prezentacja
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>			
K1	Student ma świadomość znaczenia roli Coacha w procesie nauki i rozwoju osób dorosłych.	IFS1P_K02, IFS1P_K06	Aktywność na zajęciach

### Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

W trakcie zajęć „Agile Coaching w organizacjach” studenci będą mieli okazję zapoznać się z najnowszymi metodami wspierania organizacji przy wdrażaniu agilowych (zwinnych) metod pracy w zespołach. Podczas kursu poruszone zostają zagadnienia z zarządzania pracą zespołów informatycznych oraz ich efektywności. Studenci zapoznają się z poszczególnymi rolami zespołowymi, jak również dowiedzą się, jak współpracować z interesariuszami (stakeholderami) w firmie informatycznej. W szczególności uczestnicy zajęć będą mieli możliwość dowiedzieć się, na czym polega rola agile coacha. W zakres kursu wchodzi również porównanie różnych metod wspierania organizacji w uczeniu się – zostanie nakreślona różnica między konsultingiem, coachingiem i mentoringiem. Umiejętność korzystania i udzielania różnego typu wsparcia w trakcie procesu uczenia się jest jedną z kluczowych kompetencji pożądaných w branży IT. Szereg badań i raportów firm informatycznych i rekrutacyjnych wskazuje umiejętności wspierające wymianę wiedzy jako kluczowe u przyszłych pracowników. Dzięki warsztatowej formie zajęć studenci będą mieli okazję doświadczyć metod zwinnych (agile’owych) i nauczyć się stosowania ich w praktyce. Zajęcia będą wzbogacone o konkretne przykłady z doświadczenia prowadzącego w ramach świadczenia usług agile coaching’u dla międzynarodowych firm informatycznych.

### Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Wykład	30
Dodatkowe godziny kontaktowe	2
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	10

Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	10
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 52
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zarządzanie zespołem informatycznym</li> <li>• Metody pracy według Agile - na przykładzie Scrum</li> <li>• Wstęp do Agile Coaching'u</li> <li>• Przeprowadzanie analizy potrzeb zespołu</li> <li>• Różnica pomiędzy Coachingiem, Mentoringiem i Konsultingiem</li> <li>• Rola Agile Coacha w organizacji</li> <li>• Kluczowe kompetencje Agile Coacha</li> <li>• Enterprise Agile Coaching</li> <li>• Transformacje Agilowe i skalowanie Agile</li> <li>• Planowanie usprawnień zespołów i departamentów IT</li> <li>• Executive Coaching</li> <li>• Kluczowe kompetencje Coacha ICF (International Coaching Federation)</li> </ul>	W1, W2, U1, U2, K1	Wykład

## Informacje rozszerzone

### Metody i techniki kształcenia:

Dyskusja, Studium przypadku (Case study), Praca grupowa, Wzajemne ocenianie (Peer assessment)

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Wykład	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Prezentacja	Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest aktywność na zajęciach oraz przygotowanie prezentacji końcowej.

### Dodatkowy opis

Zajęcia będą prowadzone przez mgr inż. Tomasza Manugiewicza.

Tomasz Manugiewicz - jest entuzjastą Agile pracującym jako niezależny konsultant i coach. Obecnie pełni rolę Agile Coacha

w firmie Grand Parade / William Hill. Z wykształcenia jest inżynierem, posiada 14-letnie doświadczenie jako Software Development Manager, Scrum Master i Software Developer.  
Absolwent AGH kierunków Automatyka i Robotyka, Informatyka Stosowana oraz Zarządzanie Projektami Informatycznymi prowadzonymi na wydziale EAIe.  
Ukończył Szkołę Facylitatorów Wszechnicy Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz Szkołę Coachingu Meritum.  
Współpracował z wieloma międzynarodowymi firmami informatycznymi, działającymi w różnych branżach. Prowadził projekty dla takich marek jak T-Mobile Austria, Microsoft, HP, The Daily Telegraph oraz US AirForce.

### **Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu**

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest aktywność na zajęciach oraz przygotowanie prezentacji końcowej.

### **Sposób obliczania oceny końcowej**

Ocena końcowa będzie obliczona na podstawie oceny aktywności na zajęciach oraz prezentacji

### **Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach**

Zaległości można nadrobić poprzez zapoznanie się z konkretnymi rozdziałami książek, a zaliczenie odbywać się będzie poprzez zrobienie prezentacji z opuszczonych przez studenta treści.

### **Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa**

Obecność na zajęciach jest obowiązkowa.

## **Literatura**

### **Obowiązkowa**

1. Scrum Guide from Scrum.org
2. Management 3.0 : Leading Agile Developers, Developing Agile Leaders - Jurgen Appelo

### **Dodatkowa**

1. Coaching Agile Teams: A Companion for ScrumMasters, Agile Coaches, and Project Managers in Transition - Lyssa Adkins
2. Coaching - Jenny Rogers

## **Badania i publikacje**

### **Badania**

1. Tomasz Manugiewicz -praktyk od 17 lat pracuje w branży informatycznej uzyskał potrzebne doświadczenie do prowadzenia szkoleń oraz facylitowania grup i procesów grupowych, w szczególności pracując jako manager, trener i coach. Zajmowane stanowiska: Trener, Mówca, Coach, Java Engineer, Scrum Master, Agile Coach, Project Manager, Delivery/Engineering Manager, General Manager. Pracował dla międzynarodowych korporacji z USA, UK, Kanady, Austrii, Niemiec i Polski. Pracował m.in. w sektorze telekomunikacyjnym z firmą T-Mobile Austria, bankowym – Brown Brothers Harriman UK, e-commerce dla Zooplus AG oraz Comarch S.A. tworząc bankowość elektroniczną dla takich banków jak BPH, PEKAO S.A, Paribas Fortis czy Alior Bank. Jako trener współpracował z firmą InProgress Sp. z o.o. Dodatkowo zdobył doświadczenie kończąc: Szkołę Coachów Meritum, Szkołę Facylitacji Wszechnicy UJ, certyfikat z zakresu nowych metod zarządzania – Management 3.0, certyfikat CSM – Certified Scrum Master – z zakresu zarządzania zespołami informatycznymi.

## Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
IFS1P_K02	w sposób odpowiedzialny pełni rolę zawodową, przestrzegając zasad etyki i dbając o rozwój dorobku swojego zawodu
IFS1P_K06	potrafi samodzielnie i krytycznie uzupełniać interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności
IFS1P_U01	potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów związanych z przemianami dokonującymi się w społeczeństwie pod wpływem najnowszych technologii, potrafi również przetwarzać dane i wykorzystywać odpowiednie dla nich narzędzia.
IFS1P_U03	potrafi prognozować skutki konkretnych procesów i zjawisk z wykorzystaniem standardowych metod i narzędzi właściwych komunikacji za pomocą najnowszych technologii oraz potrafi komunikować się z szerokim otoczeniem społecznym oraz brać udział w debacie na temat prognozowanych skutków.
IFS1P_U06	potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł, które są związane z wzajemnym oddziaływaniem pomiędzy informacyjnymi technologiami komunikacyjnymi i światem społecznym; potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie.
IFS1P_U09	potrafi właściwie stawiać hipotezy, analizować przyczyny i przebieg obserwowanych zjawisk
IFS1P_U10	potrafi posługiwać się technikami informacyjno-komunikacyjnymi właściwymi do realizacji różnorodnych zadań oraz umie prezentować problem wykorzystując odpowiednie programy komputerowe.
IFS1P_U13	potrafi planować i organizować pracę indywidualną i zespołową oraz podejmować współpracę w ramach interdyscyplinarnych zespołów
IFS1P_W02	ma podstawową wiedzę o typowych rodzajach struktur komunikacyjnych i perswazyjnych oraz instytucji społecznych.
IFS1P_W05	ma elementarną wiedzę o rodzajach więzi społecznej i prawidłowościach, którym podlegają oraz o zjawiskach i procesach charakterystycznych dla różnorodnych grup społecznych.
IFS1P_W11	ma wiedzę o procesach zmian wybranych struktur komunikacyjnych oraz ich elementów, o przyczynach, przebiegu, skali i konsekwencjach tych zmian.
IFS1P_W12	ma wiedzę o człowieku, w szczególności jako podmiocie konstytuującym struktury społeczne we współczesnym społeczeństwie zmieniającym się pod wpływem nowych technologii.