

Program szkolenia:

Getting Things Programmed

Informacje:

Nazwa:	Getting Things Programmed
Kod:	career-gtp
Kategoria:	Kariera
Odbiorcy:	developerzy, architekci, analitycy, testerzy
Czas trwania:	2 dni
Forma:	50% wykład, 50% ćwiczenia i warsztaty

Celem szkolenia jest podniesienie efektywności i satysfakcji z pracy poprzez stosowanie osobistego frameworka pracy, dekomponowanie, szacowanie zadań i planowanie zadań. Uczestnik zyska lepsze rezultaty dzięki lepszej organizacji, poprawi równowagę między pracą a życiem prywatnym i łatwiej osiągnie cele zawodowe. Dla organizacji oznacza to zwiększenie produktywności specjalistów, mniejszy nadzór nad dobrze zorganizowanymi pracownikami oraz łatwiejszą adaptację do zmieniających się wymagań.

Szczegółowy program:

1. Moduł 1: Podstawy efektywności programisty

- 1.1. Produktywność vs skuteczność vs efektywność
- 1.2. Istota efektywności programisty
- 1.3. Problem wielozadaniowości w pracy programisty
- 1.4. Podstawowe założenia organizacji pracy
- 1.5. Jednominutowy kurs asertywności dla programistów

2. Moduł 2: System zbierania i organizacji zadań

- 2.1. Źródła zadań programisty
- 2.2. Budowanie rejestru zadań
- 2.3. Różne narzędzia do rejestru (arkusze, Todoist, Trello, tablice fizyczne)
- 2.4. Cechy efektywnego rejestru
- 2.5. Przetwarzanie tematów na przykładzie skrzynki pocztowej

3. Moduł 3: Generowanie pomysłów i rozwiązań

- 3.1. Burza mózgów dla programistów
- 3.2. Techniki mapowania myśli
- 3.3. Struktura mapy myśli
- 3.4. Narzędzia do rysowania map myśli
- 3.5. Zespołowa burza mózgów

4. Moduł 4: Definiowanie zadań "możliwych do wykonania"

- 4.1. Wyodrębnianie zadań z pomysłów
- 4.2. Cechy zadania "możliwe do wykonania"
- 4.3. Pisanie zadań pełnymi zdaniem
- 4.4. Zadania 4-godzinne z konkretnym rezultatem

4.5. Dekomponowanie złożonych zadań

4.6. Mapowanie pracy i dekomponowanie względem architektury

5. Moduł 5: Szacowanie zadań programistycznych

5.1. Psychologia szacowania w programowaniu

5.2. Metody szacowania: trzech miesięcy, ekspercka, PERT

5.3. Szacowanie względne i story points

5.4. Szacowanie trzypunktowe

5.5. Lista kontrolna szacowania

5.6. Budowanie kultury szacowania

6. Moduł 6: Planowanie efektywnej pracy

6.1. Macierz Eisenhowera dla programistów

6.2. Planowanie intensywnej pracy

6.3. Ustalanie celu dnia

6.4. Harmonogram pracy programisty

6.5. Unikanie pracy w międzyczasie

6.6. Ciche dni i okresowy nawał pracy

7. Moduł 7: Wykonywanie zadań i praca w skupieniu

7.1. Wchodzenie do strefy skupienia

7.2. Identyfikacja i eliminacja rozpraszaczy

7.3. Techniki koncentracji: Pomodoro Technique, 10-minutowe wyzwanie

7.4. Praca z zadaniami, których unikamy

7.5. Stan skupienia vs stan rozproszenia

8. Moduł 8: Retrospektywa i ciągłe doskonalenie

8.1. Indywidualna retrospektywa

8.2. Dokumentowanie faktów i wniosków

8.3. Retrospektywa jako narzędzie zmiany

8.4. Implementacja codziennych retrospektyw

8.5. Długoterminowe doskonalenie procesów pracy