

Informator o kursie

Product Manager IT

Tryb: weekendowy

Forma nauki: zdalnie (online)

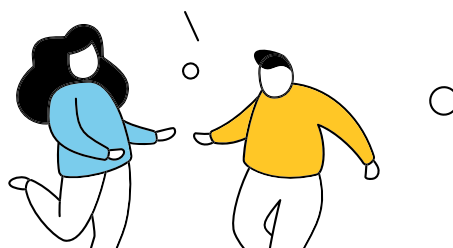


Zajęcia odbywają się live – w Wirtualnej Klasie.

Spis treści



Zarządzanie produktami IT od podstaw	3
Zawód Product Manager IT	4
Product Manager IT na rynku pracy	5
Product Manager IT – zawód przyszłości	6
Dla kogo jest kurs Product Manager IT?	7
Czego nauczysz się na kursie?	7
Zawody po kursie	8
Narzędzia, których nauczysz się na kursie	9
Pakiety i podstawowe informacje o kursie	10
Elementy kursu	12
Program kursu Product Manager IT	13
Harmonogram kursu	20
Jak mogę sfinansować naukę?	23
Wykładowcy i mentorzy	27
Czemu warto wybrać kurs w Coders Lab?	28
O nas	29
Kontakt	30



Zarządzanie produktami IT od podstaw

Produkt IT lub produkt cyfrowy to wynik procesu tworzenia oprogramowania lub sprzętu komputerowego, który spełnia określone funkcje lub potrzeby użytkownika. Produkty IT mogą być różnorodne i obejmują zarówno oprogramowanie, jak i sprzęt. To coś, co zostało stworzone i działa w środowisku elektronicznym, czyli na komputerze, smartfonie lub w internecie. Może to być aplikacja na telefon, program na komputer, e-book, gra komputerowa, czy nawet strona internetowa.

Produkt IT jest wytwarzany przez zespół projektowy, który składa się z programistów, badaczy, analityków czy specjalistów UX. Ich zadaniem jest współpraca na różnych etapach tworzenia produktu, od jego koncepcji do ostatecznej realizacji.

Produkt IT jest wytwarzany w ramach projektu IT, który odbywa się w ramach zdefiniowanego procesu. Ten proces składa się z sześciu kluczowych etapów:



1

Planowanie

Zrozumienie klienta i jego potrzeb, definiowanie i walidacja problemu. Przygotowywanie kluczowych wartości produktu. Badanie rynku i konkurencji. Tworzenie person i roadmapy produktu

2

Odkrywanie

Generowanie i ocena pomysłów na rozwiązanie problemu. Projektowanie potencjalnych funkcji produktu. Przeprowadzanie badań użyteczności i testów A/B, zbieranie i analiza feedbacku od użytkowników.

3

Definiowanie

Szczegółowe określenie funkcjonalności produktu. Opracowywanie specyfikacji technicznych i wymagań dla produktu.

4

Walidacja

Testowanie propozycji wartości, hipotez. Sprawdzenie, czy produkt cyfrowy spełnia wymagania i oczekiwania użytkowników końcowych i swoje zamierzone cele w praktycznym zastosowaniu. Iteracja i ulepszanie rozwiązania na podstawie zdobytych informacji.

5

Budowanie

Wytwarzanie produktu z zastosowaniem zwinnych metodologii i technik. Współpraca z zespołem programistów, projektantów, badaczy. Monitorowanie postępów i zarządzanie ryzykiem.

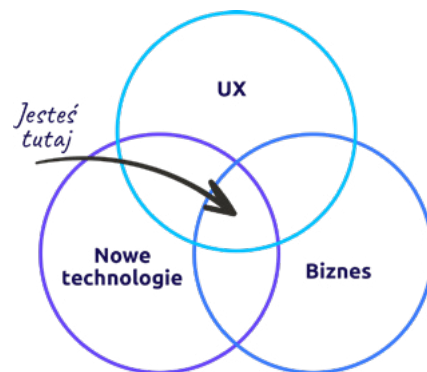
6

Wejście na rynek

Opracowanie i realizacja strategii wejścia na rynek. Ustalenie KPI, zbieranie danych. Wykorzystanie danych do optymalizacji produktów i strategii na rynku, podejmowania decyzji i optymalizacji dalszych procesów. Ciągłe monitorowanie rynku, klientów i konkurencji.

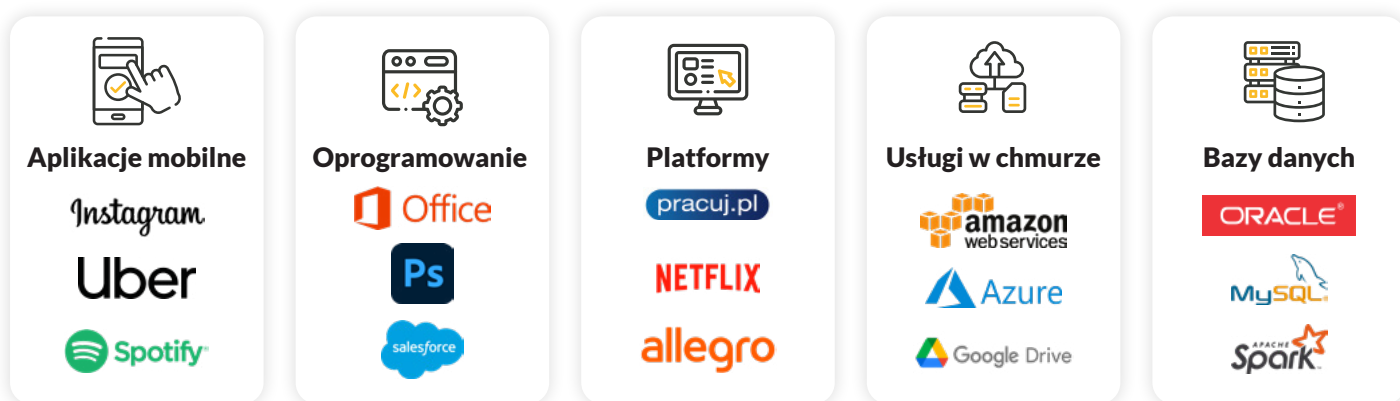
Zawód Product Manager IT

Product Manager IT to kluczowa rola na styku biznesu, technologii i UX (User Experience), odpowiedzialna za kierowanie cyklem życia produktu IT od koncepcji do wprowadzenia na rynek. Osoba na tym stanowisku łączy strategiczne myślenie z umiejętnością głębokiego zrozumienia technologii i potrzeb użytkowników, by tworzyć produkty, które przynoszą wartość zarówno dla firmy, jak i dla klientów.

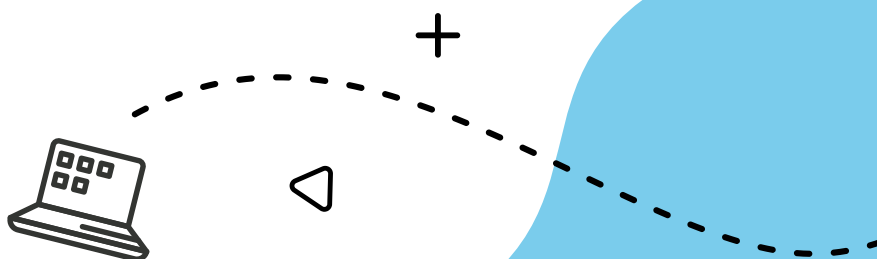


Product Manager w IT musi zrozumieć, czego chcą użytkownicy i klient biznesowy, aby zaplanować rozwój produktu, który spełni te potrzeby. To wymaga m.in. badań rynku, analizy konkurencji i rozumienia trendów technologicznych.

Product Manager pracuje nad wytwarzaniem i rozwojem produktów cyfrowych – od pomysłu do wejścia na rynek i ewaluację. Produkty IT mogą obejmować m.in.:



Kurs Product Manager IT trwa od 33 do 38 tygodni w zależności od wybranego pakietu. **W ramach pakietu Premium zyskujesz dwa moduły: Nawigowanie karierą oraz AI dla Product Managera IT.** W ramach **pakietu Profesjonalnego otrzymujesz dodatkowo szkolenie Scrum Product Owner z międzynarodowym certyfikatem.** To czas intensywnej i praktycznej nauki ze wsparciem doświadczonych mentorów, podczas którego zdobywasz **wiedzę i umiejętności niezbędne do zatrudnienia na stanowisku Project Managera IT, Product Ownera lub Product Managera IT.**



Product Manager IT na rynku pracy

Wiedza zdobyta na naszym kursie pozwala na rozwój w kilku kierunkach: Product Ownera, Product Managera IT i Project Managera IT. Dzięki dodatkowym modułom dostępnym w wyższych pakietach zwiększysz swoje szanse na rynku pracy i poszerzysz perspektywy. Podczas modułu Nawigowanie karierą zdiagnozujemy, który zawód jest dla Ciebie: Product Manager IT, Product Owner, Project Manager IT oraz przygotujemy Cię do udziału w rekrutacjach. W module AI dla Product Managera IT poznasz potencjał sztucznej inteligencji i możliwości wykorzystania jej do budowania realnej korzyści dla produktu i firmy. Zdobędziesz także międzynarodowy certyfikat SCRUMstudy Scrum Product Owner Certified (SPOC®).

Po kursie masz wiele możliwości elastycznego kształtowania ścieżki kariery w zależności od zainteresowań i preferencji:

- branża (najwięcej rekrutacji prowadzonych jest w IT, finansach/bankowości, e-commerce, marketingu, doradztwie/konsultingu)
- typ projektu/technologia
- rodzaje stanowisk

Tego, co przygotowaliśmy, nie znajdziesz na żadnym innym kursie w Polsce.

Zapotrzebowanie na specjalistów

Najwięcej ogłoszeń dotyczy stanowisk specjalistycznych, przy czym brak doświadczenia nie przekreśla kandydata. Kluczowe jest wykazanie rozwoju, znajomości procesu projektowego z perspektywy uczestnika.

Poziom doświadczenia	Product Manager IT /Product Owner	Project Manager IT
Junior	15	50
Mid	250	350
Senior	170	210
łącznie	435	610

Źródło: Ogłoszenia opublikowane w przeciągu jednego miesiąca na portalu pracuj.pl, dostęp: 06.2023

Poz. doś.	Product Manager IT		Product Owner		Project Manager IT	
	UOP (brutto)	B2B (netto)	UOP (brutto)	B2B (netto)	UOP (brutto)	B2B (netto)
Junior	6000-7000	6000-9000	8000	9000	6500-8000	6500-9000
Mid	14000-19000	17000-20000	14000	16000	12000-17000	14000-20000
Senior	16000-23000	20000-27000	15000	18000	15000-21000	18000-24000

Źródło: wewnętrzne dane No Fluff Jobs (październik/listopad 2022)

Product Manager IT – zawód przyszłości

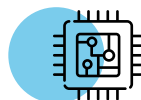
Product Manager IT jest kluczową rolą w organizacjach technologicznych i rozwijających się firmach.

5 FAKTÓW O ZAWODZIE PRZYSZŁOŚCI

01100
10110
11110

Cyfryzacja:

Coraz więcej firm przekształca swoje procesy biznesowe na cyfrowe, co zwiększa zapotrzebowanie na profesjonalistów, którzy potrafią zarządzać produktami technologicznymi.



Skomplikowane rozwiązania technologiczne

Wraz z rozwojem technologii, produkty stają się coraz bardziej skomplikowane. Product managerowie są niezbędni do zarządzania tymi skomplikowanymi produktami, nadzorowania ich rozwoju, wprowadzania na rynek i ewaluowania.



Rozwój metod Agile i Lean:

Metody Agile i Lean stały się standardem w branży technologicznej. Role, takie jak product manager, są kluczowe dla tych metodologii, ponieważ są one odpowiedzialne za definiowanie wizji produktu, zarządzanie backlogiem i pracę z zespołem developerskim.



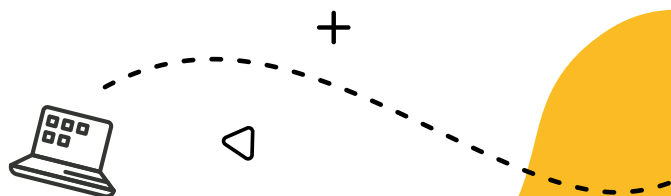
Znaczenie UX:

W obecnym świecie coraz większą wagę przywiązuje się do doświadczeń użytkowników (UX). Product managerowie odgrywają kluczową rolę w zapewnieniu, że produkty są zaprojektowane z myślą o użytkownikach.



Komunikacja i zarządzanie

Jednocześnie zawód ten w dużej mierze oparty jest na współpracy i komunikacji międzyludzkiej, więc nie zostanie szybko wyparty przez AI.



Dla kogo jest kurs Product Manager IT?



Product Managerów, Product Ownerów, Project Managerów, którzy chcą uzupełnić, uporządkować oraz zaktualizować swoją wiedzę.



Dla osób, które chcą rozpocząć karierę w zarządzaniu projektami IT i poznać tajniki wytwarzania i rozwoju produktów cyfrowych.



Osób zarządzających zespołami – managerów, dyrektorów, właścicieli firm, którzy chcą podnieść swoje kompetencje w oparciu o rozwój produktów.

Aby przystąpić do kursu, nie musisz posiadać umiejętności technicznych. Kurs jest prowadzony od podstaw - jest więc odpowiedni zarówno dla osób, które chcą zmienić branżę, jak i tych, które chcą uporządkować wiedzę o product managementie IT.

Stawiamy na nauczanie fundamentalnych umiejętności niezbędnych w zarządzaniu produktami IT. Niezależnie od twojego doświadczenia, możesz do nas dołączyć i nauczyć się wszystkiego, co potrzebne, by objąć stanowisko związane z wytwarzaniem i zarządzaniem produktami cyfrowymi.

Czego nauczysz się na kursie?



Metodologie

Poznasz metodyki Agile i Scrum. Nabędziesz umiejętność planowania sprintów, zarządzania backlogiem, prowadzenia ceremonii Scrum (np. daily stand-up, retrospective), pracy z zespołem deweloperskim.



Narzędzia

Poznasz narzędzia do zarządzania projektami (np. Jira, Trello), prototypowania i projektowania (Marvel App), komunikacji i współpracy (Slack, Zoom, Miro) oraz analizy danych (Excel).



Umiejętności

Nauczysz się projektowania interfejsów i doświadczenia użytkownika. Zaprojektujesz prototypy, przeprowadzisz testy użyteczności i zachowań użytkowników. Nauczysz się analizować i wykorzystywać dane do optymalizacji produktów.



Kompetencje miękkie

Nauczysz się budować relacje i komunikować z zespołem. Zyskasz umiejętność efektywnego przekazywania informacji, ustawiania priorytetów. Dowiesz się, jak kierować zespołem, motywować i zarządzać konfliktami. Nauczysz się facylitacji warsztatów i wyciągania z nich maksimum informacji.

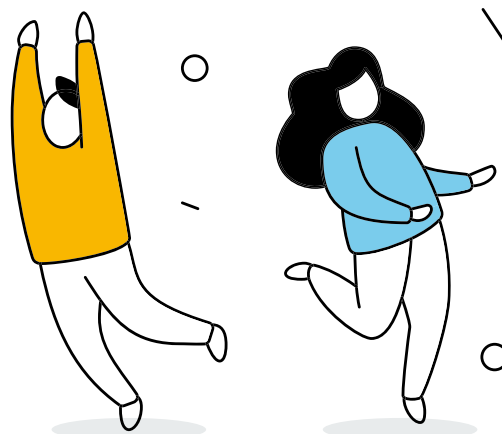
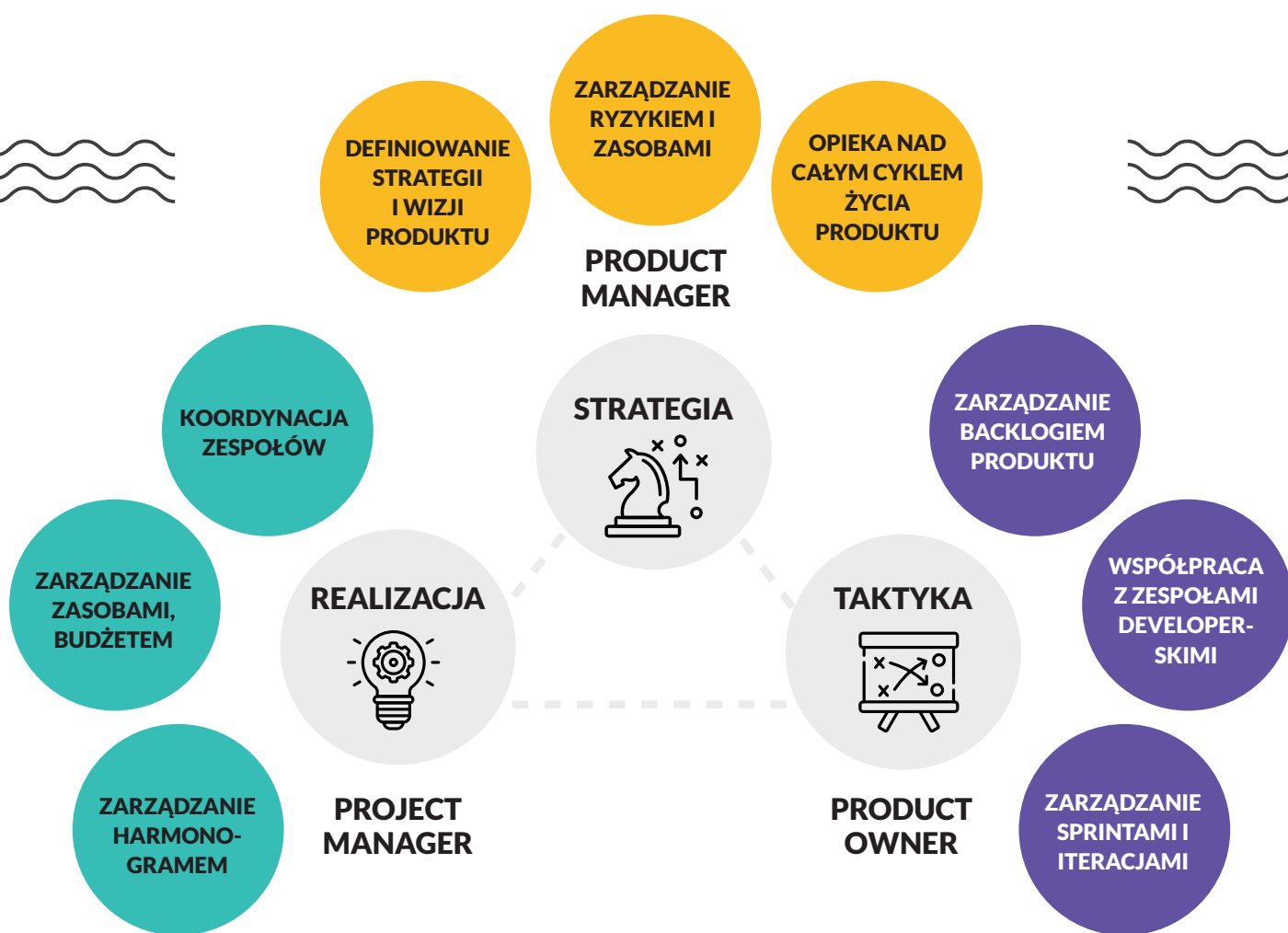
Podczas kursu Product Manager IT zrozumiesz rolę Product Managera IT i zasady rynku produktowego. Nauczysz się rozumieć potrzeby klientów i dopasowywać do nich strategię produktu. Jednocześnie dowiesz się, jak analizować konkurencję i badać rynek. Poznasz zasady projektowania UX/UI Design – zorientowanego na użytkownika, w tym budowania person, map customer journey oraz projektowania, prototypowania i testowania prototypów.

Istotną częścią kursu jest też zrozumienie procesów wytwarzania oprogramowania, szczególnie w kontekście praktyk zwinnych i Scruma. Dzięki temu zdobywasz praktyczne doświadczenie w pracy w metodyce Scrum, korzystając z narzędzi do zarządzania zadaniami (jira).

Nauczysz się również wykorzystywać dane do podejmowania świadomych decyzji o tym, co budować i jak priorytetyzować.

Zawody, po kursie

Kurs Product Manager IT pozwala na rozwój w 3 kierunkach: Product Owenera, Product Managera IT i Project Managera IT. Te role w organizacjach zacierają się i często Product Manager posiada kompetencje obejmujące wszystkie 3 kierunki. **W ramach naszego kursu możesz osiąść cały zakres kompetencji i zdecydować, która rola jest dla Ciebie najbardziej odpowiednia.**



Narzędzia, których nauczysz się na kursie



JIRA to popularne narzędzie do zarządzania projektami i zadaniami. Umożliwia tworzenie, przypisywanie i monitorowanie zadań oraz komunikację i współpracę między członkami zespołu. JIRA jest szczególnie popularna wśród zespołów stosujących metodyki Agile i Scrum.



Miro to cyfrowe narzędzie do wizualizacji, które pomaga zespołom organizować myśli i pomysły na interaktywnych tablicach. Umożliwia zespołom tworzenie i udostępnianie idei w czasie rzeczywistym, niezależnie od miejsca, w którym się znajdują. Miro oferuje szeroki zakres gotowych do użycia szablonów, które ułatwiają rozpoczęcie pracy, w tym map myśli, storyboardów.



Marvel App pozwala projektantom i zespołom projektowym tworzyć interaktywne, klikalne prototypy aplikacji lub stron internetowych bez konieczności pisania kodu. Marvel App może być zintegrowane z innymi popularnymi narzędziami, takimi jak Slack, Jira, Dropbox, Sketch, itp., co umożliwia łatwe przenoszenie informacji między różnymi platformami.



Analityka to ważna część pracy Product Managera, na kursie skupimy się na metodologii, doborze danych, i ich analizie z wykorzystaniem najpowszechniejszego i najprosterzego narzędzia – Excel.



Slack jest narzędziem do komunikacji zespołowej, które umożliwia efektywną współpracę w środowisku pracy. W Slacku można tworzyć kanały tematyczne, które mogą być publiczne lub prywatne. Dzięki temu można uporządkować dyskusje i komunikację zespołu według tematów, projektów lub zadań. Slack jest powszechnie używany przez różne zespoły i organizacje na całym świecie.



Zoom to platforma komunikacyjna oferująca usługi wideokonferencji, spotkań online, czatu oraz mobilnej współpracy. Została stworzona przez firmę Zoom Video Communications i jest szeroko wykorzystywana zarówno w biznesie, jak i w edukacji. Zoom pozwala prowadzić spotkania i wideokonferencje z udziałem dużej liczby osób, Użytkownicy mogą dzielić się swoim ekranem, co ułatwia prezentacje i współpracę.

Pakiety i podstawowe informacje o kursie

Pakiet Podstawowy	Pakiet Profesjonalny	Pakiet Premium	
12 900 zł	14 900 zł	16 900 zł	
258 h	284 h	300 h	



PAKIET PODSTAWOWY

Wiedza podstawowa

LICZBA GODZIN : 258

12 900 zł

Do ceny dla firm należy doliczyć 23% VAT

Zestaw kursów dobrany do celów

Liczba kursów (łącznie): 1

- kurs Product Manager IT

Elementy pakietu

Liczba bloków tematycznych (łącznie): 5

- Fundamenty
- Planowanie
- Odkrywanie, Definiowanie, Walidacja
- Budowanie
- Wejście na rynek

Gwarancja jakości Coders Lab

Liczba egzaminów (łącznie): 4

- egzamin częściowy po trzech blokach
- egzamin końcowy kursu Product Manager IT



PAKIET PROFESJONALNY

Wiedza rozszerzona

LICZBA GODZIN : 284

14 900 zł

Do ceny dla firm należy doliczyć 23% VAT

Zestaw kursów dobrany do celów

Liczba kursów (łącznie): 1

- kurs Product Manager IT

Elementy pakietu

Liczba bloków tematycznych (łącznie): 7

- Fundamenty
- Planowanie
- Odkrywanie, Definiowanie, Walidacja
- Budowanie
- Wejście na rynek
- Nawigowanie karierą
- AI dla Product Managera IT

Gwarancja jakości Coders Lab

Liczba egzaminów (łącznie): 4

- egzamin częściowy po trzech blokach
- egzamin końcowy kursu Product Manager IT

Wsparcie HR w IT

Nawigowanie karierą

- Proces rekrutacji
- Dokumenty rekrutacyjne
- Warsztaty
- Ścieżki rozwoju i pułapki na nich



PAKIET PREMIUM

Przewaga w rekrutacji

LICZBA GODZIN : 300

16 900 zł

Do ceny dla firm należy doliczyć 23% VAT

Zestaw kursów dobrany do celów	Elementy pakietu
Liczba kursów (łącznie): 2 - kurs Product Manager IT - kurs Scrum Product Owner z egzaminem certyfikującym	Liczba projektów (łącznie): 7 - Fundamenty - Planowanie - Odkrywanie, Definiowanie, Walidacja - Budowanie - Wejście na rynek - Nawigowanie karierą - AI dla Product Managera IT
Gwarancja jakości Coders Lab	Wsparcie HR w IT
Liczba egzaminów (łącznie): 3 - egzamin cząstkowy po trzech blokach - egzamin końcowy kursu Product Manager IT - egzamin Scrum Product Owner	Nawigowanie karierą - Proces rekrutacji - Dokumenty rekrutacyjne - Warsztaty - Ścieżki rozwoju i pułapki na nich

Podstawowe informacje o kursie Product Manager IT

	Pakiet Podstawowy	Pakiet Profesjonalny	Pakiet Premium
Liczba godzin preworku	30 h	30 h	30 h
Liczba godzin z wykładowcą	176 h	192 h	208 h
Liczba godzin pracy własnej	81 h	91 h	101 h
Formuła	zdalnie (online na żywo w Wirtualnej Klasie)		
Tryb	weekendowy		
Liczba dni	23	25	27
Czas trwania	33 tyg.	37 tyg.	38 tyg.
Wsparcie	Slack		
Egzamin Scrum Product Owner	nie	nie	tak
Nawigowanie karierą	nie	tak	tak
Moduł AI	nie	tak	tak
Liczba godzin w sumie	258 h	284 h	300 h



PRODUCT MANAGER IT

— Prework

2 tygodnie przed każdym blokiem udostępnimy Ci tzw. prework, czyli materiały przygotowujące do głównej części kursu. Zapoznasz się z podstawowymi zagadnieniami, z którymi później będziesz miał do czynienia podczas kursu. Przerobienie preworku jest warunkiem koniecznym udziału w kursie. Na każdy prework zarezerwuj ok. 10 godzin.

— Zajęcia z wykładowcą i grupą w Wirtualnej Klasie

Podstawą kursu zdalnego jest nauka w Wirtualnej Klasie. Zajęcia odbywają się w soboty i niedziele, co drugi weekend, w godzinach 9:00–17:00 na platformie do komunikacji grupowej (Zoom). Dzięki warsztatom z grupą i wykładowcą Twoja nauka jest szybka i efektywna. Na zajęciach wykonasz praktyczne zadania, które są najlepszą formą nabywania nowych umiejętności. Spotkania z wykładowcą i grupą to świetna okazja, żeby zadać wszystkie pytania i rozwiązać wszelkie wątpliwości.

— Praca własna

Otrzymasz od nas materiały do nauki własnej, które będziesz realizować na platformie LMS Coders Lab zgodnie z harmonogramem. Celem samodzielnej nauki jest przygotowanie do zajęć z wykładowcą oraz powtórzenie i utrwalenie nowych umiejętności po zajęciach.

— Egzamin

Po 3, 4 i 5 bloku kursu przystąpisz do egzaminów cząstkowych. Po ukończeniu kursu Product Manager IT (po 5 bloku) przystąpisz natomiast do egzaminu końcowego, po którym otrzymasz certyfikat Coders Lab. Dodatkowo, wybierając pakiet Premium, zyskujesz w pakiecie kurs z międzynarodowym certyfikatem SCRUMstudy Scrum Product Owner Certified (SPOC®).



Wsparcie mentora

W trakcie całego kursu możesz liczyć na wsparcie mentora grupy. Wszelkie pytania czy wątpliwości związane z przerabianym materiałem możesz kierować właśnie do niego. Wystarczy, że napiszesz do mentora na Slacku i na pewno możesz liczyć na jego odpowiedź.



BLOK 1 – FUNDAMENTY

Prework – Przygotowanie merytoryczne do kursu

- Organizacja pracy
- Wymagania i konfiguracja środowiska do pracy
- Wstęp do Product Managementu
- Przyczyny porażek produktowych
- Jak wygląda silny zespół produktowy – role w zespole
- Tworzenie dokumentacji
- Jak wygląda silny zespół produktowy – cechy

Wstęp do kursu; Sylwetka Product Managera IT

- Co jest istotą pracy Product Managera(-ki) – PM w start-upie
- Co jest istotą pracy Product Managera(-ki) – PM w scale-upie
- Co jest istotą pracy Product Managera(-ki) – PM w dojrzałej spółce
- Product Manager, Project Manager, Product Owner – różnice i podobieństwa
- Jakie są najważniejsze atrybuty dobrego Digital Product Manager(-ki)? cz.1
- Jakie są najważniejsze atrybuty dobrego Digital Product Manager(-ki)? cz.2
- Jakie specjalizacje występują w Digital Product Managementie?

Produkt; Zespół projektowy

- Produkty cyfrowe
- Cykl życia produktu
- Wprowadzenie do procesu budowania produktów – podstawowe pojęcia
- Wprowadzenie do procesu budowania produktów
- Zespół produktowy
- Role w zespole produktowym
- Otoczenie zespołu produktowego
- Tworzenie silnego zespołu produktowego
- Tworzenie silnego zespołu produktowego – praca zespołowa

Praca domowa

- Atrybuty dobrego Product Managera
- Tworzenie silnego zespołu produktowego
- Sylwetka Digital Product Managera

BLOK 2 – PLANOWANIE

Prework – Przygotowanie merytoryczne do kursu

- Wprowadzenie do analizy rynku i konkurencji
- Narzędzia do analizy rynku i konkurencji – analiza SWOT
- Narzędzia do analizy rynku i konkurencji – analiza PESTEL
- Narzędzia do analizy rynku i konkurencji – TAM (Total Addressable Market)
- Narzędzia do analizy rynku i konkurencji -- inne narzędzia
- Wprowadzenie do strategii firmy i strategii produktowej
- Narzędzia wspierające planowanie strategiczne – Business Model Canvas
- Narzędzia wspierające planowanie strategiczne – Product Vision Board
- Narzędzia wspierające planowanie strategiczne – Roadmapa produktowa
- Wstęp do definiowania celów produktowych

Analiza rynku

- Wielkość rynku i potencjał wzrostu – analiza PESTEL
- Wielkość rynku i potencjał wzrostu – TAM, SAM i SOM
- Analiza konkurencji
- Analiza konkurencji – analiza SWOT
- Analiza konkurencji – pozycja rynkowa
- Analiza rynku – jak pozostać na bieżąco?

Planowanie strategiczne

- Wprowadzenie do planowania strategicznego
- Tworzenie strategii
- Rozumienie modelu biznesowego
- Formułowanie wizji produktu
- Projektowanie roadmapy produktu
- Definiowanie celów produktowych

Praca domowa

- Strategia produktowa
- Definiowanie celów produktowych – alternatywy dla OKR

BLOK 3 – ODKRYWANIE, DEFINIOWANIE, WALIDACJA

Prework – Przygotowanie merytoryczne do kursu

- Wstęp do zwinnego wytwarzania produktu
- Wstęp do odkrywania produktu
- Ciągłe odkrywanie produktu – wprowadzenie
- Odkrywanie produktu formowanie zespołu

Odkrywanie vs. wytwarzanie

- Wprowadzenie do zwinnego wytwarzania produktu
- Tradycyjne wytwarzanie oprogramowania
- Zwinne wytwarzanie oprogramowania
- Wprowadzenie do zwinnego wytwarzania produktu – filary i wartości
- Wprowadzenie do zwinnego wytwarzania produktu – artefakty i odpowiedzialności
- Wprowadzenie do zwinnego wytwarzania produktu – wydarzenia
- Wprowadzenie do procesu odkrywania produktu
- Czym jest dwutorowe rozwijanie produktu (Dual-Track Agile)?

Proces odkrywania produktu

- Formowanie i układanie zespołu
- Strukturyzowanie procesu odkrywania produktu – Matryca Wpływu i Wysiłku (impact/effort)
- Strukturyzowanie procesu odkrywania produktu i angażowanie członków zespołu produktowego
- Mindset Product Managera(-ki) w procesie odkrywania produktu
- Osadzanie procesu odkrywania produktu w czasie

Praca domowa

- Odkrywanie produktu
- Proces odkrywania produktu – badania

Proces odkrywania produktu – badania

- Korzyści płynące z realizacji badań
- Metody badań – podział
- Wybór odpowiednich technik badawczych
- Ankieta – jak napisać dobry kwestionariusz
- Indywidualne wywiady pogłębione (IDI) – jak napisać dobry scenariusz
- Moderacja wywiadu (IDI) – jak badać kiedy w organizacji nie ma badacza
- Podsumowanie wniosków z badań

Proces odkrywania produktu – rozwiązanie

- Przestrzeń rozwiązania – prototypowanie. Podstawy projektowania zorientowanego na użytkownika
- Przestrzeń rozwiązania – prototypowanie. Heurystyki użyteczności Jakoba Nielsenna
- Przestrzeń rozwiązania – prototypowanie. Podstawy UI designu
- Przestrzeń rozwiązania – prototypowanie
- Przestrzeń rozwiązania – Kick-off meeting.
- Testy użyteczności

Praca domowa

- Audyt UX/UI
- Prototypowanie LoFi/wireframes
- Test użyteczności
- Przestrzeń problemu – odkrywanie. Value Proposition Canvas
- Przestrzeń problemu – odkrywanie. Design Sprint

Proces odkrywania produktu – ideacja

- Przestrzeń rozwiązania – ideacja. Wybór szans gotowych do ideacji
- Przestrzeń rozwiązania – ideacja. Metody ideacji
- Przestrzeń rozwiązania – ideacja. Analiza i uszczegółowienie pomysłów

Proces odkrywania produktu - testowanie

- Przestrzeń rozwiązania – testowanie. Praca z hipotezami
- Przestrzeń rozwiązania – testowanie. Projektowanie eksperymentów i wnioskowanie
- Przestrzeń rozwiązania – testowanie. Zarządzanie procesem eksperymentowania
- Przestrzeń rozwiązania – testowanie. Biblioteka eksperymentów
- Przestrzeń rozwiązania – testowanie. Mindset

Praca domowa

- Odkrywanie – przestrzeń problemu – ideacja pomysłów
- Odkrywanie – Przestrzeń problemu – walidacja/testowanie pomysłów
- Facylitacja warsztatów – wpadki na warsztatach
- Facylitacja warsztatów – Jungowskie typy osobowości
- Test osobowości 16 Personalities (bazujący na typach osobowości wg C.G. Junga)

Proces odkrywania produktu – facylitacja warsztatów

- Otwarcie warsztatów
- Pigułka wiedzy #1: O czym pamiętać we wstępie warsztatów?
- Emocje na warsztatach
- Pigułka wiedzy #2: Jak radzić sobie w trudnych sytuacjach w czasie warsztatów
- Cechy i rola facylitatora
- Pigułka wiedzy #3: cechy facylitatora
- Planowanie
- Pigułka wiedzy #4: plan warsztatów
- Podsumowanie warsztatów
- Pigułka wiedzy #5: O czym pamiętać w podsumowaniu warsztatów?

Proces odkrywania produktu – projektowanie warsztatów. Egzamin

- Rytuały warsztatowe – Otwarcie warsztatów
- Problemy i błędy na warsztatach – jak im zapobiegać
- Rytuały warsztatowe – energizer
- Scenariusz warsztatów
- Dzielenie się wynikami warsztatów
- Dobre praktyki dzielenia się wynikami warsztatów
- Egzamin cząstkowy

BLOK 4 – BUDOWANIE

Prework – Wymagania i konfiguracja środowiska do pracy; Przygotowanie merytoryczne

- Organizacja pracy
- Zwinne wytwarzanie produktu - Scrum
- Zwinne wytwarzanie produktu - User Story Mapping
- Zwinne wytwarzanie produktu - Lean
- Zwinne wytwarzanie produktu - MVP
- Zwinne wytwarzanie produktu - Backlog
- Zwinne wytwarzanie produktu - Refinement
- Zwinne wytwarzanie produktu - Planowanie
- Zwinne wytwarzanie produktu - Review
- Zwinne wytwarzanie produktu - Retrospektywa
- Efektywna praca w Zespole Scrumowym

Wytwarzanie produktu – Scrum

Wytwarzanie produktu – Scrum: Product Owner

Wytwarzanie produktu – Agility

- Agile Product Ownership – podsumowanie preworku
- Mapowanie historyjek – persona
- Mapowanie historyjek
- Agile Product Ownership – Product Manager jako Product Owner
- Agile Product Ownership – Najważniejsze aktywności w roli Product Ownera
- Wysoko funkcjonujące zespoły
- Wpływ Agile na całą organizację

Wytwarzanie produktu – Lean

Wytwarzanie produktu – Scrum: Backlog Produktu

- Lean Product Development
- MVP
- Budowanie backlogu produktu – wstęp
- Budowanie backlogu produktu przy pomocy mapy historyjek użytkownika
- Backlog Refinement
- Backlog Refinement – przygotowanie backlogu

Praca domowa

- Mapowanie historyjek
- Budowanie backlogu w Jira
- Autorefleksja
- Agility w organizacji
- SCRUM: Planowanie sprintu
- SCRUM: Planowanie sprintu – wskazówki
- SCRUM: Retrospekcja – wskazówki
- SCRUM: Podstawy Kanbana

Wytwarzanie produktu – Scrum: Backlog Produktu

Wytwarzanie produktu – Scrum: Sprint

- Backlog Refinement - szacowanie
- Backlog Refinement - priorytetyzacja
- Sprint
- Współpraca Zespołu Scrumowego
- Planowanie
- Daily

Wytwarzanie produktu – Scrum: Sprint

Wytwarzanie produktu – Kanban

- Review
- Retrospektywa
- Kanban i SAFe

Praca domowa

- Efektywna praca w zespole Scrum: Praca zespołowa
- Efektywna praca w zespole Scrum: Antywzorce
- Efektywna praca w zespole Scrum: Management 3.0
- Efektywna praca w zespole Scrum: Feedback

Efektywna praca w zespole scrumowym Leadership

- Podstawy analizy transakcyjnej
- Feedback
- Motywacja
- Management 3.0

Efektywna praca w zespole scrumowym. Egzamin cząstkowy

- Fazy budowania zespołu
- Style funkcjonowania
- Zespołowe przywództwo sytuacyjne
- Antywzorce vs. dobre praktyki – Scrum but
- Antywzorce vs. dobre praktyki – sprint i daily
- Antywzorce vs. dobre praktyki – planowanie i refinement
- Antywzorce vs. dobre praktyki – reciew i retrospektywa
- Antywzorce vs. dobre praktyki – postawy w zespole

Praca domowa

- Wejście do nowego zespołu
- Fakty i mity o odpowiedzialnościach
- Mity w Scrumie
- Brak zaangażowania u członka zespołu

BLOK 5 – WEJŚCIE NA RYNEK

Prework – Przygotowanie do zajęć

- Go To Market - koordynacja wdrożenia
- Go To Market Plan
- Monitoring skuteczności i dalsze kroki
- Praca z danymi

Launch produktu lub funkcji – koordynacja Post-launch - monitoring i komunikacja

- Go To Market – koordynacja wdrożenia – staging
- Go To Market – koordynacja wdrożenia – gotowość
- Go To Market Plan – przygotowanie
- Go To Market Plan - strategia
- Monitoring skuteczności i dalsze kroki – performance
- Monitoring skuteczności i dalsze kroki – komunikacja i raportowanie

Praca z danymi

- Perswazja za pomocą danych – przekonująca komunikacja
- Perswazja za pomocą danych – budowanie skutecznej narracji
- Perswazja za pomocą danych – kalibracja komunikacji
- Perswazja za pomocą danych – wizualizacja danych
- Perswazja za pomocą danych – relacje z Data Teams
- Ewaluacja zbiorów danych – pozyskiwanie
- Ewaluacja zbiorów danych – weryfikacja
- Tworzenie repozytorium potrzebnych danych
- Praca z wadliwymi danymi

Praca domowa

- Wizualizacja danych i storytelling za ich pomocą
- Analityka produktowa – wprowadzenie
- Optymalizowanie funkcji/produktu z pomocą analityki produktowej – wprowadzenie
- Koniec życia produktu – wprowadzenie

Analityka produktowa

- Optymalizowanie funkcji/produktu z pomocą analityki produktowej – KPI
- Optymalizowanie funkcji/produktu za pomocą analityki produktowej – TARS
- Optymalizowanie funkcji/produktu za pomocą analityki produktowej – AARRR

Koniec życia produktu – Egzamin cząstkowy

- Analiza danych
- Koniec życia produktu
- Koniec życia produktu – warsztat

Egzamin końcowy

BLOK 6 – KARIERA; AI (DOSTĘPNY W WYŻSZYCH PAKIETACH)

Nawigowanie karierą

- Proces rekrutacji
 - Dokumenty rekrutacyjne
 - Warsztaty
 - Ścieżki rozwoju i pułapki na nich
-

AI dla Product Managera IT

- AI dla Product Managera IT

BLOK 7 – KURS SCRUM PRODUCT OWNER (DOSTĘPNY W WYŻSZYCH PAKIETACH)

- SCRUMstudy Scrum Product Owner Certified (SPOC®) - szkolenie z egzaminem (międzynarodowy certyfikat)

Harmonogram kursu Product Manager IT

BLOK 1 FUNDAMENTY

Prework – Przygotowanie do kursu

🕒 2 tyg. | ok. 10 h pracy własnej z materiałami wstępnymi

Zjazd 1

- 📅 Sobota / Niedziela
- 🕒 9:00–17:00
- 👥 Zajęcia z wykładowcą i grupą w Wirtualnej Klasie

- Wstęp do kursu
- Sylwetka Product Managera IT
- Produkt
- Zespół projektowy
- Praca domowa – podsumowanie

BLOK 2 PLANOWANIE

Prework – Strategia produktu

🕒 2 tyg. | ok. 10 h pracy własnej z materiałami wstępnymi

Zjazd 2

- 📅 Sobota / Niedziela
- 🕒 9:00–17:00
- 👥 Zajęcia z wykładowcą i grupą w Wirtualnej Klasie

- Analiza rynku
- Planowanie strategiczne
- Podsumowanie

BLOK 3 ODKRYWANIE, DEFINIOWANIE, WALIDACJA

Prework – Przygotowanie merytoryczne

🕒 2 tyg. | ok. 10 h pracy własnej z materiałami wstępnymi

Zjazd 3

- 📅 Sobota / Niedziela
- 🕒 9:00–17:00
- 👥 Zajęcia z wykładowcą i grupą w Wirtualnej Klasie

- Odkrywanie vs wytwarzanie
- Proces odkrywania produktu
- Podsumowanie/ Przygotowanie

Zjazd 4

- 📅 Sobota / Niedziela
- 🕒 9:00–17:00
- 👥 Zajęcia z wykładowcą i grupą w Wirtualnej Klasie

- Proces odkrywania produktu – badania
- Proces odkrywania produktu – rozwiązanie
- Podsumowanie/ Przygotowanie

Zjazd 5

 Sobota / Niedziela

 9:00–17:00

 Zajęcia z wykładowcą i grupą w Wirtualnej Klasie

- Proces odkrywania produktu – ideacja
- Proces odkrywania produktu – testowanie
- Podsumowanie/ Przygotowanie

Zjazd 6

 Sobota / Niedziela

 9:00–17:00

 Zajęcia z wykładowcą i grupą w Wirtualnej Klasie

- Proces odkrywania produktu – facylitacja warsztatów
- Proces odkrywania produktu – projektowanie warsztatów
- Egzamin

BLOK 4 BUDOWANIE

Prework

 2 tyg. | ok. 10 h pracy własnej z materiałami wstępnymi

Wymagania i konfiguracja środowiska do pracy

Przygotowanie merytoryczne

Zjazd 7

 Sobota / Niedziela

 9:00–17:00

 Zajęcia z wykładowcą i grupą w Wirtualnej Klasie

- Wytwarzanie produktu – Scrum
- Wytwarzanie produktu – Scrum: Product Owner
- Wytwarzanie produktu – Agility
- Wytwarzanie produktu – Lean
- Wytwarzanie produktu – Scrum: Backlog Produktu
- Podsumowanie/ Przygotowanie

Zjazd 8

 Sobota / Niedziela

 9:00–17:00

 Zajęcia z wykładowcą i grupą w Wirtualnej Klasie

- Wytwarzanie produktu – Scrum: Backlog Produktu
- Wytwarzanie produktu – Scrum: Sprint
- Wytwarzanie produktu – Scrum: Sprint
- Wytwarzanie produktu – Kanban
- Podsumowanie/ Przygotowanie

Zjazd 9

 Sobota / Niedziela

 9:00–17:00

 Zajęcia z wykładowcą i grupą w Wirtualnej Klasie

- Efektywna praca w zespole scrumowym
- Leadership
- Efektywna praca w zespole scrumowym
- Egzamin cząstkowy
- Podsumowanie/ Przygotowanie

BLOK 5 WEJŚCIE NA RYNEK

Prework – Przygotowanie do zajęć

🕒 2 tyg. | ok. 10 h pracy własnej z materiałami wstępnymi

Zjazd 10

- 📅 Sobota / Niedziela
- 🕒 9:00–17:00
- 👤 Zajęcia z wykładowcą i grupą w Wirtualnej Klasie

- Przygotowanie do zajęć
- Launch produktu lub funkcji – koordynacja
- Post-launch – monitoring i komunikacja
- Praca z danymi
- Podsumowanie/przygotowanie

Zjazd 11

- 📅 Sobota / Niedziela
- 🕒 9:00–17:00
- 👤 Zajęcia z wykładowcą i grupą w Wirtualnej Klasie

- Analityka produktowa
- Koniec życia produktu
- Egzamin cząstkowy

Zjazd 12

- 📅 Sobota / Niedziela
- 🕒 9:00–17:00
- 👤 Zajęcia z wykładowcą i grupą w Wirtualnej Klasie

- Egzamin końcowy

BLOK 6 KARIERA; AI DLA PM IT (DOSTĘPNY W WYŻSZYCH PAKIETACH)

Zjazd 13

- 📅 Sobota / Niedziela
- 🕒 9:00–17:00
- 👤 Zajęcia z wykładowcą i grupą w Wirtualnej Klasie

- Nawigowanie karierą
- AI dla Product Managera IT

BLOK 7 KURS SCRUM PRODUCT OWNER (DOSTĘPNY W WYŻSZYCH PAKIETACH)

Zjazd 14

- 📅 Sobota / Niedziela
- 🕒 9:00–17:00
- 👤 Zajęcia z wykładowcą i grupą w Wirtualnej Klasie

- Szkolenie z egzaminem

Jak mogę sfinansować naukę?

1. Płatność ze środków własnych

- Jednorazowa płatność
- Raty Coders Lab

2. Płatność ratalna

- Raty 0% (z możliwością odroczenia i urlopu od spłaty)
- Niskie raty PayU

3. Płatność ze środków zewnętrznych

- Dofinansowanie z Bazy Usług Rozwojowych (PARP)
- Dofinansowanie z Urzędu Pracy

4. Finansowanie dla obcokrajowców



Płatność ze środków własnych



Jednorazowa płatność

Zapłać całą cenę kursu za jednym razem, bez żadnych opłat i dodatkowych formalności. W razie rezygnacji zwracamy nadpłacone środki.

Możesz opłacić kurs za pomocą jednorazowego przelewu tradycyjnego lub za pomocą PayU w naszym sklepie.

Przykładowy harmonogram płatności dla kursu Product Manager IT w pakiecie Podstawowym:

12 900 zł – jednorazowa płatność

Jakie warunki muszę spełnić?

- Żadnych :)



Raty Coders Lab

Bez oprocentowania i udziału instytucji finansowych. Bez dodatkowych kosztów i formalności. Możliwość rezygnacji z kursu bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

Płatność za bloki

Najchętniej wybierana forma płatności. Dzielimy ją na kilka części. Wpłacasz środki przed przystąpieniem do kolejnego etapu kursu. Dokładny podział kwot oraz termin płatności są zależne od konkretnego kursu oraz pakietu, który wybierzesz.

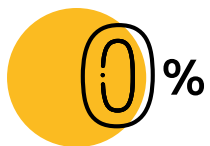
Przykładowy harmonogram płatności dla kursu Product Manager IT:

- 2 000 zł – opłata rezerwacyjna, w terminie 7 dni od podpisania umowy
- 1 500 zł – na 3 tygodnie przed rozpoczęciem II bloku
- 4 000 zł – przed rozpoczęciem III bloku
- 3 000 zł – przed rozpoczęciem IV bloku
- 2 400 zł – przed rozpoczęciem V bloku

Jakie warunki muszę spełnić?

- Ukończone 18 lat

Płatność ratałna



Raty 0%

Możliwość rozłożenia płatności na niskie raty bez oprocentowania.
Minimum formalności. Możliwość rezygnacji bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

Raty PayU 0%

Podczas płatności w naszym sklepie możesz skorzystać z rat PayU. Cały proces zamkniesz nawet w 15 minut. Raty dotyczą całego kosztu kursu i są nieoprocentowane. Płatność za kurs możesz podzielić na 10 lub 20 rat.
Ta forma płatności nie wiąże się z żadnymi dodatkowymi opłatami.

Szczegółowe informacje dotyczące wysokości rat znajdziesz na stronie konkretnego kursu, który Cię interesuje. W polu „rodzaj płatności” wybierz opcję „**Raty PayU 0%**” i sprawdź, jak wygląda spłata rat.

Przykładowy harmonogram płatności dla kursu Product Manager IT w pakiecie Podstawowym:

3 raty = 4 300 zł miesięcznie
5 rat = 2 580 zł miesięcznie
6 rat = 2 150 zł miesięcznie
10 rat = 1 290 zł miesięcznie

Jakie warunki muszę spełnić?

- Ukończone 18 lat
- Posiadanie polskiego obywatelstwa
- Konto w polskim banku

Raty 0% w banku Santander

Z możliwością odroczenia i urlopu od spłaty. Masz możliwość skorzystania z 0% rat Santander, które pozwalają na odroczenie pierwszej płatności nawet o 3 miesiące. Maksymalna kwota, która podlega odroczeniu to 10 000 zł (jeżeli kurs jest droższy, możesz dopłacić brakującą różnicę). Pożyczkę możesz rozłożyć na 20 lub 30 rat.

Przykładowy harmonogram płatności dla kursu Product Manager IT w pakiecie Podstawowym:

20 rat = 645 zł miesięcznie
30 rat = 430 zł miesięcznie

Jakie warunki muszę spełnić?

- Ukończone 18 lat
- Posiadanie polskiego obywatelstwa
- Konto w polskim banku



Niskie raty PayU

Wybierając raty niskooprocentowane PayU, płatność możesz podzielić na maksymalnie 50 rat. Oprocentowanie zależy od liczby rat.

- ratami możesz sfinansować cały koszt dowolnego kursu,
- proces złożenia wniosku zamkniesz nawet w 15 min.

Szczegółowe informacje dotyczące wysokości rat znajdziesz na stronie konkretnego kursu, który Cię interesuje. W polu „rodzaj płatności” wybierz opcję „Niskie Raty PayU”.

Zajrzyj do naszego sklepu i sprawdź swój harmonogram spłat.

Płatność ze środków zewnętrznych



Dofinansowanie z Bazy Usług Rozwojowych (PARP)

- Dla przedsiębiorców mikro, małych i średnich firm oraz ich pracowników, samozatrudnionych i osób indywidualnych.
- Należy zgłosić się około 1,5 miesiąca przed rozpoczęciem kursu.
- Każde województwo ma swojego Operatora, który rozdziela dofinansowanie w danym regionie.
- Dofinansowanie obejmuje od 50% do 80% ceny wybranego kursu.

Województwa mazowieckie i pomorskie są wyłączone z dofinansowań z Bazy Usług Rozwojowych.



Dofinansowanie z Urzędu Pracy

- Dla osób zarejestrowanych jako bezrobotne.
- Zgłoś się około 2 miesiące przed rozpoczęciem kursu.
- Wysokość dofinansowania zależy od Twojego Urzędu Pracy (maksymalnie do 100% dofinansowania).
- We wniosku musisz uzasadnić, dlaczego starasz się o dofinansowanie.
- Obcokrajowiec też może starać się o dofinansowanie ze środków Urzędu Pracy ale ma przebywać na terytorium Polski legalnie i ma być zarejestrowany w urzędzie jako osoba bezrobotna.

Jestem obcokrajowcem, w jakim banku mogę wziąć kredyt?

Warunki przyznania kredytów różnią się w zależności od tego, czy cudzoziemiec jest obywatelem kraju UE, czy nie. Jeżeli jest, to zgodnie z dyrektywami Unii (2014/92/UE), ma taki sam dostęp do oferty banku jak Polak.

Ubiegający się o kredyt cudzoziemiec powinien złożyć następujące dokumenty:

- kartę stałego pobytu lub zezwolenia na pobyt czasowy,
- ważny paszport i wizę,
- umowę o pracę (lub zlecenie, o dzieło) bądź zaświadczenie od pracodawcy, które będzie potwierdzało legalne zatrudnienie obcokrajowca na terenie Polski,
- meldunek na terenie RP,
- PESEL (opcjonalnie),
- raport kredytowy z kraju, z którego pochodzi obcokrajowiec (opcjonalnie),
- wniosek kredytowy.

Pobyt czasowy jest opcją mniej korzystną z punktu widzenia kredytu. Najlepiej, jeśli wnioskodawca udowodni, że przebywa na terenie Polski przynajmniej od roku. Wiele zależy też od kwoty kredytu i okresu spłaty. Bank będzie badał również dochody – ich wysokość i regularność.

Ważne jest także to, jaki rodzaj umowy wiąże cudzoziemca z pracodawcą. Najlepiej traktowane są oczywiście umowy o pracę na czas nieokreślony.

Numer PESEL nadawany jest zawsze w trakcie meldowania obcokrajowca w Polsce. Wystarczy, że zameldujesz się na pobyt stały bądź czasowy, a bez problemu uzyskasz dokument.

Dla każdej instytucji bankowej udzielającej kredytów niezwykle istotne jest oczywiście dogłębne zweryfikowanie historii kredytowej klienta oraz jego zdolności kredytowej. Osoby bez polskiego obywatelstwa od początku pobytu na terenie naszego kraju powinny budować swoją historię kredytową. Jednym z najlepszych i najprostszych sposobów jest założenie konta w banku. Rachunek bankowy każdy obcokrajowiec może założyć bez żadnych przeszkód w dowolnie wybranym banku.

Często banki nie robią specjalnej oferty dla obcokrajowców. Z ich kredytów mogą korzystać zarówno Polacy, jak i obywatele innych państw. Są również banki, które dokładnie określają, iż mają w swojej ofercie specjalne kredyty dla cudzoziemców i omawiają ich charakterystykę. W dzisiejszych czasach obcokrajowcy mają nawet szansę na uzyskanie kredytu hipotecznego.

Jeśli interesujesz się pożyczką lub innymi formami dofinansowania – napisz do nas.

Wykładowcy i mentorzy

Na żadnym etapie kursu w Coders Lab nie zostajesz sam. Towarzyszą Ci wykładowcy i mentorzy, których uważnie rekrutujemy. W końcu efekty ich pracy są naszą wizytówką. Postawiliśmy więc na doświadczonych analityków danych, którzy nauczą Cię danej dziedziny i udzielą wsparcia w trakcie całego kursu.



Kim jest wykładowca?

Z wykładowcą masz stały kontakt podczas zajęć live w Wirtualnej Klasie. W zależności od długości i rozległości tematyki kursu, rolę wykładowcy może pełnić kilka różnych ekspertów w danej dziedzinie.

Do zadań wykładowcy należy:



prowadzenie
praktycznych zajęć



wsparcie
i odpowiadanie na
pytania w trakcie zajęć



monitorowanie
postępów w nauce
w trakcie zajęć



Kim jest mentor?

Mentor jest merytorycznym opiekunem Twojego kursu – jeden przez cały czas. Na Slacku możesz konsultować z nim dowolne zagadnienia z zakresu merytorycznego kursu. Mentor może być też wykładowcą na całym kursie lub na jego części.

Do zadań mentora należy:



wprowadzenie Cię
w charakterystykę
i plan kursu



wsparcie podczas
preworku i odpowiadanie
na pytania na Slacku



czuwanie nad Twoimi
postępami

Czemu warto wybrać kurs w Coders lab?

1

Stawiamy na praktykę

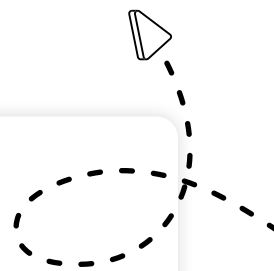
Podczas naszego kursu już od pierwszych godzin zajęć zdobywasz praktyczne umiejętności. Program zajęć jest przygotowany tak, aby obejmował umiejętności wymagane na rynku pracy.



2

Wspieramy Cię na każdym kroku

Doradcy kariery, którzy prowadzą Cię przez proces wyboru i zakupu kursu to dopiero początek. Następnie otrzymujesz wsparcie od wykładowców oraz mentorów. To oni wprowadzają Cię w świat programowania, testowania czy analizy danych, product managementu oraz SEO.



3

Uczysz się w grupie

Każdy uczestnik szkolenia wnosi do kursu coś od siebie. Doświadczenie, wiedzę czy po prostu inne spojrzenie na pewne zagadnienia. Dzięki temu każdy warsztat jest inny, ale zawsze wzbogacający. To także sposób na nawiązanie nowych znajomości i późniejsze wsparcie na rynku pracy.

4

Znamy wymagania rynku pracy

Bardzo uważnie obserwujemy zmiany zachodzące na rynku oraz analizujemy zapotrzebowanie potencjalnych pracodawców. Patrzymy, kogo szukają firmy, z jakich technologii korzystają i co robią na co dzień. Dzięki temu wiemy, na jakie umiejętności stawiać podczas naszych zajęć.



5

Zdobywasz najbardziej pożądane kompetencje

Product management IT jest wymieniany jako jeden z zawodów przyszłości. w dobie rosnącego zapotrzebowania na rozwiązania cyfrowe rośnie zapotrzebowanie na specjalistów, którzy potrafią je skutecznie dostarczać. Jednocześnie zawód ten w dużej mierze oparty na współpracy i komunikacji międzyludzkiej nie zostanie szybko wyparty przez AI.

6

Zajęcia online odbywają się live

Zajęcia podczas naszych kursów odbywają się w Wirtualnej Klasie na platformie do komunikacji grupowej (Zoom). Dzięki temu zarówno wykładowcę, jak i innych uczestników zajęć masz na wyciągnięcie ręki. Dodatkowo możesz uczyć się z dowolnego miejsca na świecie.



Jesteśmy największą² w Polsce szkołą IT.

W naszej ofercie znajdziesz kursy programistyczne, testerskie, analityczne. Prowadzimy również kursy z SEO, Content Marketingu oraz Sztucznej Inteligencji w praktyce. Dodatkowo do każdego kursu wprowadziliśmy moduł AI. Wszystkiego jesteśmy w stanie nauczyć Cię od zera zarówno na zajęciach stacjonarnych w jednej z naszych placówek, jak i online – w Wirtualnej Klasie.

Jako jedyni na polskim rynku monitorujemy postępy kursantów w trakcie całego procesu nauczania (projekty na zajęciach, egzaminy, projekt końcowy). Dzięki temu nasze dyplomy są uznawane wśród przedstawicieli branży informatycznej.



5 lokalizacji



9 lat na rynku



+250 wykładowców



+10 000 absolwentów

²Absolutny lider branży. Pierwsza i największa szkoła IT w Polsce, której status potwierdza także magazyn Forbes.

Chcesz się upewnić, czy ten kurs jest dla Ciebie?

Chętnie odpowiemy na wszystkie pytania, które pojawiły się w Twojej głowie. Nie trać czasu i skontaktuj się z nami.

Podczas rozmowy z doradcą dowiesz się:

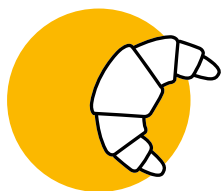
- jak wygląda program i organizacja kursu,
- jakie sposoby finansowania masz do wyboru.
- co trzeba wiedzieć przed rozpoczęciem kursu,



Warszawa

☎ 692 832 493

✉ warszawa@coderslab.pl



Poznań

☎ 668 639 728

✉ poznan@coderslab.pl



Wrocław

☎ 734 777 548

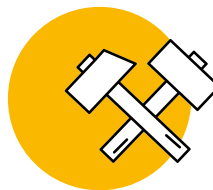
✉ wroclaw@coderslab.pl



Kraków

☎ 539 947 544

✉ krakow@coderslab.pl



Katowice

☎ 668 639 728

✉ katowice@coderslab.pl



SKLEP INTERNETOWY

Możesz też kupić nasz kurs
bezpośrednio w sklepie:

