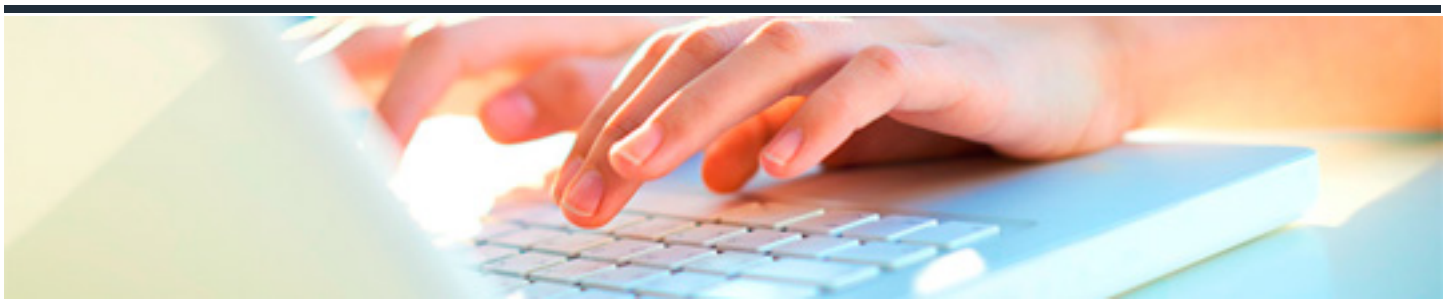
ideados FORMACIÓN



DIRECTIVO ÁGIL EN LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL

DURACIÓN: 12 horas

CRÉDITOS ECTS: 0

OBJETIVOS

- Aprender técnicas para aprender más rápidamente.
- Saber construir rápido y la importancia de esto.
- Aprender a desarrollar métodos rápidos de control y medición.
- Identificar las tareas que son replicables en los procesos.
- Identificar y desarrollar adecuadamente los procesos, cambiando el enfoque hacia el cliente.
- Aprender técnicas agiles que ayuden a cambiar los procesos.
- Aprender a los conceptos básicos de SCRUM.
- Aprender a sintetizar el modelo de negocio, con la metodología CANVAS.
- Aprender a realizar procesos y prototipos a partir del diseño final.
- Aprender a diseñar contratos con proveedores a partir de los KPI establecidos.
- Desarrollar habilidades para comunicar dependiendo del interlocutor.
- Analizar como las personas reaccionan frente a los cambios.
- Potenciar y gestionar la resistencia al cambio, para convertirla en motor.
- Conocer como el modo de colaboración por proyectos ayuda a identificar riesgos y gestión de problemas.
- Conocer la importancia de los cambios organizacionales, y como afectan a la comunicación y los proyectos.

PROGRAMA CONTENIDOS

1. Directivo Ágil

1.1. Aprender técnicas para aprender más rápidamente

1.1.1. ¿Por qué es importante aprender rápido?

1.2. Saber construir rápido y la importancia de esto

1.3. Aprender a desarrollar métodos rápidos de control y medición

2. Creación de Nuevos Procesos

2.1. Identificar las tareas que son replicables en los procesos

2.1.1. Las partes funcionales de la automatización

2.2. Identificar y desarrollar adecuadamente los procesos, cambiando el enfoque hacia el cliente

2.3. Aprender técnicas agiles que ayuden a cambiar los procesos

2.3.1. Las metodologías ágiles

2.3.2. ¿Cuáles son los tipos de metodologías ágiles más utilizados en las empresas actuales?

2.4. Aprender a los conceptos básicos de SCRUM

2.4.1. ¿Cuáles son los rituales o eventos que caracterizan a la metodología SCRUM?

2.4.2. ¿Quién forma parte del equipo scrum?

2.4.3. ¿Cómo es el flujo de trabajo en SCRUM?

2.5. Aprender a sintetizar el modelo de negocio, con la metodología CANVAS

2.6. Aprender a realizar procesos y prototipos a partir del diseño final. Desing thinking

2.6.1. Fases del proceso de Desing Thinking

2.6.2. ¿Cuáles son los roles en esta herramienta?

2.7. Aprender a diseñar contratos con proveedores a partir de los KPI establecidos

3. Las Personas

3.1. Sistemas y grados de participación para mejorar la comunicación.

3.1.1. Estilos de dirección más comunes

3.1.2. Las siete principales conductas directivas y cómo influyen en la participación del equipo y grado de implicación

3.2. Reacciones de las personas frente a los cambios

3.2.1. ¿Qué es la gestión del cambio?

3.2.2. Gestionar el cambio vs supervivencia de la empresa

3.2.3. ¿Qué es la resistencia?

3.3. Gestión de la resistencia al cambio para convertirla en motor

3.3.1. Estrategias que las personas desarrollan para frenar los cambios. Prototipos más comunes. Pasos para gestionar cada perfil.

3.3.2. ¿Cuáles son las claves para generar la tracción en nuestro equipo?

4. Cambios organizacionales

4.1. Colaboración por proyectos: identificar riesgos y gestión de problemas

4.1.1. ¿Qué es un proyecto?

4.1.2. ¿Qué es el riesgo?

4.1.3. ¿Qué es un problema?

4.2. Los cambios organizacionales: cómo afectan a la comunicación y los proyectos

4.2.1. ¿Cuáles son las diferentes categorías o grupos de cambios organizacionales?

4.2.2. ¿Cómo afectan estos cambios a la comunicación y a los proyectos?