

Design thinking w budowaniu kreatywnych zespołów IT

Czy znasz zespoły IT, które mają problem z kreatywnym rozwiązywaniem problemów?

Mierzą się z wyzwaniami w zakresie komunikacji, badania potrzeb Swoich i Klientów.

Często wpadają w sytuacje konfliktowe i mają trudności z terminową realizacją zadań, co realnie przekłada się na spadek efektywności i atmosferę w zespole.

Jeśli twoja odpowiedź jest twierdząca to proponowany program szkoleniowy jest dla Ciebie.

Nasza praca zgodnie z metodą design thinking będzie realizowana w następujących obszarach metodycznych:

- Empatyzacja – kim jesteśmy jako zespół i jakie mamy potrzeby by na nowo poczuć ducha zespołu.
- Definiowanie problemu- co wpływa, że nasze działania generują problemy i nie dostarczają konkretnych rozwiązań w terminie i zgodnie z oczekiwaniami.
- Generowanie pomysłów – przestrzeń, w której nasza kreatywność potrzebuje pobudzenia i odwagi wyjścia poza schematy i utarte ścieżki działania.
- Prototypowanie- zbudowanie wspólnej przestrzeni dla systemowych i powtarzalnych działań.
- Testowanie – sprawdzamy czy to co wspólnie robimy jest optymalne i wpływa pozytywnie na realizację naszych działań.

Przeznaczenie szkolenia

Szkolenie jest dedykowane zespołom IT.



Korzyści wynikające z ukończenia szkolenia

Po ukończeniu zajęć uczestnik:

- Uczestnik pozna metody pracy kreatywnej
- Nauczy się wykorzystywać zdobytą wiedzę w praktyce.
- Badanie potrzeb z wymiaru teoretycznego przejdzie wymiar praktyczny.
- Otrzyma gotowe wskazówki jak pracować z problemem i konfliktem.
- Podniesie swoją efektywność w zakresie komunikacji i zarządzania własnym czasem Przygotuje swój idealny plan rozwoju dla Siebie i Zespołu, którym zarządza.
- Otrzyma narzędzia, które będzie mógł wykorzystać natychmiast po szkoleniu w postaci gotowych instrukcji dostępnych w formie wideo.



Oczekiwane przygotowanie słuchaczy

Szkolenie nie wymaga wcześniejszego przygotowania.



Język szkolenia

język szkolenia: polski

język materiałów: polski



Czas trwania

3 dni / 12 godzin

Agenda szkolenia

Dzień 1

Moduł 1

Empatyzacja

- Czym jest empatia w DT.
- Badanie potrzeb jak możemy to robić skutecznie.
- Koncentracja na użytkownika i zdefiniowanie kto jest użytkownikiem.
- Mapa empatii w modelu:
 - Co mówi?
 - Co myśli?
 - Co czuje?
 - Co robi?

- Chmura TOC: jaka potrzeba kryje się za żądaniem.
- FUKO – empatycznie do celu.

Moduł 2

Definiowanie problemu

- Kreatywna kolaboracja – spojrzenie na problem z wielu perspektyw, szukanie nowych rozwiązań, wyjście poza utarte schematy.

TOC- Teoria ograniczeń w myśleniu i działaniu w aspekcie:

- lepszego zrozumienie problemów,
- diagnozy krytycznego problemu / ograniczenia zespołu,
- stworzenie systemowego rozwiązania.
- Stworzenie systemowego planu zmian.
- Komunikacja nastawiona na rozwiązanie – poznaj swój własny styl komunikacji.
- GROW – w pracy zespołowej.
- Myślenie lateralne.

Dzień 2

Moduł 1.

Generowanie pomysłów

- SCAMPER- generator pomysłów.
- Komunikat Ja – Asertywność w myśleniu i działaniu.
- Rola lidera w procesie generowania pomysłów.
- Przywództwo VUCA.

Dzień 3

Moduł 1.

Prototypowanie

- Wypracowanie cyklicznego procesu zmian i obserwacji luk w procesie.
- Mapa podróży zespołu w świetle nowych wymagań.
- Zdefiniowanie ról w zespole.

- Przygotowanie do testowania zdefiniowanych zadań w procesie.

Moduł 2.

Testowanie

Sprawdzamy proces pod względem:

- Standardów komunikacji.
- Jak działamy w zmiennym środowisku.
- Czy każdy wie za co odpowiada i jakie są jego zadania.
- Czy możemy opomiarować poszczególne czynności.
- Czy mamy zdefiniowany i zbudowany obszar do kreatywnej pracy indywidualnej i zespołowej.