



Directivo Ágil en la Transformación Digital.

Sku: PH01B01C06

Horas: 15

Formato: HTML

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 ágiles 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.

CONTENIDOS

- **Unidad 1. Directivo Ágil**
 - Aprender técnicas para aprender más rápidamente
 - ¿Por qué es importante aprender rápido?
 - Saber construir rápido y la importancia de esto
 - Aprender a desarrollar métodos rápidos de control y medición

- **Unidad 2. Creación de Nuevos Procesos**

- Identificar las tareas que son replicables en los procesos
 - Las partes funcionales de la automatización
- Identificar y desarrollar adecuadamente los procesos, cambiando el enfoque hacia el cliente
- Aprender técnicas ágiles que ayuden a cambiar los procesos
 - Las metodologías ágiles
 - ¿Cuáles son los tipos de metodologías ágiles más utilizados en las empresas actuales?
- Aprender a los conceptos básicos de SCRUM
 - ¿Cuáles son los rituales o eventos que caracterizan a la metodología SCRUM?
 - ¿Quién forma parte del equipo scrum?
 - ¿Cómo es el flujo de trabajo en SCRUM?
- Aprender a sintetizar el modelo de negocio, con la metodología CANVAS
- Aprender a realizar procesos y prototipos a partir del diseño final. Desing thinking
 - Fases del proceso de Desing Thinking
 - ¿Cuáles son los roles en esta herramienta?
- Aprender a diseñar contratos con proveedores a partir de los KPI establecidos

- **Unidad 3. Las Personas**

- Sistemas y grados de participación para mejorar la comunicación.
 - Estilos de dirección más comunes
 - Las siete principales conductas directivas y cómo influyen en la participación del equipo y grado de implicación
- Reacciones de las personas frente a los cambios
 - ¿Qué es la gestión del cambio?
 - Gestionar el cambio vs supervivencia de la empresa
 - ¿Qué es la resistencia?
- Gestión de la resistencia al cambio para convertirla en motor
 - Estrategias que las personas desarrollan para frenar los cambios. Prototipos más comunes. Pasos para gestionar cada perfil.
 - ¿Cuáles son las claves para generar la tracción en nuestro equipo?

- **Unidad 4. Cambios organizacionales**

- Colaboración por proyectos: identificar riesgos y gestión de problemas
 - ¿Qué es un proyecto?
 - ¿Qué es el riesgo?
 - ¿Qué es un problema?
- Los cambios organizacionales: cómo afectan a la comunicación y los proyectos
 - ¿Cuáles son las diferentes categorías o grupos de cambios organizacionales?
 - ¿Cómo afectan estos cambios a la comunicación y a los proyectos?