

para analistas y jefes de proyecto

Un jefe de proyecto debe combinar conocimientos técnicos con habilidades de gestión y dirección de equipos, y esto resulta especialmente difícil cuando se proviene de un origen eminentemente técnico.

Resulta habitual que un buen especialista vaya adquiriendo responsabilidades hasta hacerse cargo de la gestión de equipos, teniendo que cumplir con su nueva posición sin haber recibido formación específica para ello. Debe planificar, negociar la relación con proveedores, resolver conflictos entre miembros del equipo, y asegurar que el producto final entrega el valor deseado por el negocio, y muchas veces se enfrenta a estas tareas sin ningún tipo de ayuda.

Con nuestro itinerario queremos combinar los conocimientos de gestión necesarios para llevar un proyecto a buen puerto con los *softskills* que distinguen a un buen gestor de equipos. Revisaremos las metodologías de gestión más extendidas para que se pueda elegir el mejor camino en cada proyecto concreto, y ayudaremos a potenciar las habilidades interpersonales necesarias para que el equipo tenga éxito. Si lo deseas, haremos un seguimiento personalizado de los participantes para asegurarnos de que se cubren adecuadamente las carencias particulares de cada uno. Con este itinerario aumentarán su confianza en el desempeño de sus tareas y por tanto las garantías de éxito en tus proyectos.

Liderazgo de equipos

1 El Tratamiento

Este itinerario formativo está diseñado para ayudar a mejorar a jefes de proyecto o analistas con responsabilidad en proyectos y equipos, especialmente a aquellos que asumen nuevas responsabilidades. Cubre todos los aspectos, tanto técnicos como softskills, necesarios para gestionar proyectos eficientemente. El tratamiento, que tiene una duración de 36 horas, se basa en una estudiada combinación de nuestras píldoras que complementamos con módulos especiales destinados específicamente al perfil objetivo de la formación.

2 Los Juegos

Una parte importante del programa se realizará en base a la formación experiencial. Para ello, haremos uso de la simulación de negocio Bridge IT y de la dinámica Agile IT. Encontrarás información detallada sobre Bridge IT y Agile IT en <http://www.pragmatic.es/business-games/juegos-disponibles/>

3 Programa

La estructura del programa para analistas y jefes de proyecto es la siguiente:

FASE 1. QUÉ HACER

Esta fase consiste en un repaso global de las dos metodologías de gestión de proyectos más actuales: Project Management Institute y Scrum. Las hemos escogido porque representan dos enfoques muy distintos de abordar un mismo problema, proporcionan una visión completa y permiten su comparativa. Además, gracias a los juegos que introduciremos, se abordarán también temas como el espíritu de equipo o la alineación por objetivos.

Módulo 1: Project Management Institute. Para entender la metodología PMI se recreará la simulación Bridge IT.

Módulo 2: Scrum. Usaremos nuestra simulación Agile IT para que los participantes entiendan la gestión de proyectos bajo metodología Scrum.

FASE 2. CÓMO HACERLO

Tan importante como los conocimientos teóricos es la forma de ponerlos en práctica. Para ello es necesario que los jefes de proyecto posean habilidades *soft* de comunicación y gestión de personas. Nos centramos en los siguientes aspectos:

Módulo 3: Taller de liderazgo y motivación. Mediante juegos y ejercicios fomentamos dos aspectos clave: cómo convertirse en verdaderos líderes de sus equipos y cómo motivarlos para crecer.

- Estilos de liderazgo
- De la orden a la instrucción: cómo implicar a los colaboradores
- Motivar y responsabilizar al equipo

Módulo 4: Taller de comunicación y gestión de conflictos. Potenciamos las habilidades de comunicación 360°, tanto hacia el equipo como hacia clientes y supervisores

- Comunicación interna: cómo informar y comunicar asuntos
- Críticas constructivas
- Resolución de problemas y gestión de conflictos
- Puntos clave en la relación con el cliente

Módulo 5: Taller de productividad y gestión del tiempo. Otro aspecto fundamental es ser capaces de gestionar correctamente el propio tiempo, priorizando tareas y sacando el máximo rendimiento de cada día, evitando al mismo tiempo el estrés. Para ello practicaremos dos corrientes muy actuales de productividad tanto laboral como personal : GTD (*Getting Things Done*) de David Allen y la *Técnica del Pomodoro* de Francesco Cirillo.

FASE 3. QUÉ TENGO QUE HACER YO

Para cada uno de los participantes se plantearán acciones concretas ajustadas a su puesto de trabajo y a sus características personales, según lo observado en los talleres previos. Se realizará una acción de seguimiento posterior para comprobar el aprovechamiento personal de la formación y para reforzar posibles puntos de mejora.

4 Qué se consigue

1. Dotar de las herramientas necesarias para la gestión eficaz de un proyecto
2. Dar a conocer distintas visiones de metodologías actuales, para que los participantes puedan elegir la más adecuada en cada contexto
3. Practicar habilidades de gestión de personas, fundamentales en cualquier líder
4. En definitiva, mejorar el desempeño de manera integral, atendiendo tanto a lo que el jefe de proyecto debe conocer como a la manera de ejecutarlo

5 A quién va dirigido

Mandos intermedios con responsabilidades en análisis y gestión de proyectos, con o sin experiencia previa en gestión

6 Competencias adquiridas

Conceptos básicos de las principales metodologías de gestión existentes en la actualidad

Aplicación de la teoría a partir de la experimentación práctica con ambas simulaciones

7 Qué se necesita

Una sala grande (mínimo 50 -60 m2) con mesas grandes, tablero o papelógrafo, y un líder de la simulación certificado para llevarla a cabo. El tamaño del grupo debe ser de entre 10 y 18 personas para poder realizar correctamente las dinámicas experienciales.

