

Tratamiento para analistas y jefes de proyecto

En pragmatic conocemos las flaquezas y fortalezas de los departamentos TI. Gracias a este conocimiento, adquirido durante años de trabajo conjunto con departamentos TI de empresas de diferentes características y tamaños, hemos creado una serie de tratamientos orientados a cubrir sus puntos débiles más habituales. Para ello, unimos en cada tratamiento acciones específicas de formación y consultoría que atacan el núcleo del problema. Nuestros tratamientos no son sólo una acción formativa más, conseguimos un cambio real en el departamento que se reflejará en el trabajo diario de sus componentes desde el primer día. ¿Empezamos?



Liderazgo de equipos

1 2 3 4 5

1 El Tratamiento

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 programa 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. Con este itinerario aumentarán su confianza en el desempeño de sus tareas y por tanto las garantías de éxito en tus proyectos.

El tratamiento para analistas y jefes de proyecto cubre todos los aspectos, tanto técnicos como softskills, necesarios para gestionar proyectos eficientemente.

2 Programa

El tratamiento combina teoría con práctica a través de distintas simulaciones de negocio. La estructura del programa para analistas y jefes de proyecto es la siguiente:

FASE 1. TEST DEL DEPARTAMENTO

Módulo 1: A Heart Effort. Con esta fase inicial pretendemos conocer el estado del departamento, cohesión del equipo, fortalezas y debilidades, problemas, malestares, propuestas de mejora, etc. Para ello usaremos una dinámica personalizada de A Heart Effort, nuestro juego de preguntas orientado a favorecer la comunicación entre un equipo de personas acerca de un tema que incumba a todos por igual. Gracias a esta dinámica, conseguiremos un listado de valiosa información que nos ayudará a orientar las siguientes fases de modo que se dirijan completamente a las necesidades concretas del equipo.



FASE 2. 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 2: Project Management Institute. Para entender la metodología PMI se recreará la simulación Bridge IT, una poderosa herramienta diseñada para desarrollar las competencias necesarias para el desempeño del personal clave de las organizaciones con roles de ejecución, gestión, responsables de proyectos y responsables de equipos. Mediante ella, se pondrán en práctica todas las áreas de conocimiento que se deben dominar en la gestión de proyectos: gestión financiera, gestión del tiempo, de alcance, de la comunicación, de riesgos...

Módulo 3: Scrum. Usaremos nuestra simulación Agile IT para que los participantes entiendan la gestión de proyectos bajo metodología Scrum. Agile IT introduce a los conceptos básicos de las metodologías ágiles. Con este juego se practican todas las bases de scrum, desde la creación del Product Backlog a la realización de la Demo o la Retrospectiva, la negociación con el Product Owner o cómo mantener siempre la visión del producto final. Los asistentes manejan por sí mismos todos estos conceptos, interiorizando por completo las bases de la filosofía ágil mientras ejecutan su primer proyecto con Scrum.

FASE 3. 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 4: 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 5: 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 6: 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 4. SEGUIMIENTO

Para finalizar el tratamiento, pragmático se encargará de realizar un análisis detallado de todo lo ocurrido durante las jornadas anteriores y entregará al responsable de la empresa un informe donde se plantearán acciones concretas ajustadas al puesto de trabajo y a las características personales de cada participante, 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. Además, el capacitador responsable del tratamiento planificará una acción de coaching mediante la cual contactará con todos los participantes (mediante sesión presencial o en remoto con cada uno de ellos) para asegurar que efectivamente se están aplicando las mejoras aprendidas y/o resolver cualquier duda que pudieran encontrarse en el momento de trasladar lo aprendido a su realidad.

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

4 A quién va dirigido*

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

* Los tratamientos se realizan exclusivamente *in company*

5 ¿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 16 personas para poder realizar correctamente las dinámicas experienciales.

Si estás buscando una consultora tradicional que únicamente te indique cuál es el mejor camino a seguir...nosotros no somos tu opción. En pragmatic somos gente de acción, llevaremos a cabo las mejoras en tu departamento a medida que tu equipo las va aprendiendo, de forma que cuando nos vayamos ya estén implantadas y consolidadas. ¿Preparado para el cambio?