

Akademia Menedżera IT cz. II - szkolenie on-line

Szkolenie autorskie Akademia Menedżera IT - część II

Akademia Menedżera IT II to kurs dedykowany uczestnikom, którzy ukończyli szkolenie Akademia Menedżera IT część I. Projekt ma na celu pogłębienie i wzbogacenie wiedzy i umiejętności zdobytych w pierwszej części Akademii.



Przeznaczenie szkolenia

Szkolenie skierowane do:

- menedżerów IT
- liderów zespołów IT



Korzyści wynikające z ukończenia szkolenia

Część II

Nabycie praktycznej wiedzy i umiejętności w zakresie:

- Sposobów prowadzenia efektywnych spotkań.
- Sposobów zarządzania zadaniami.
- Zarządzania własną energią i radzeniem sobie ze stresem.
- Techniki wywierania wpływu nie zrażonych manipulacją.
- Rozwoju kreatywności w zespole.



Oczekiwane przygotowanie słuchaczy

Przed przystąpieniem do szkolenia rekomendujemy udział w warsztacie Akademia Menedżera IT cz. 1



Język szkolenia

- Szkolenie – język polski
- Materiały – język polski



Czas trwania

3 dni / 15 godzin

Agenda szkolenia

1. Efektywne spotkania

- Cele i oczekiwane rezultaty efektywnego spotkania.
- Jak przygotować efektywne spotkanie – odpowiedni czas, miejsce i ludzie.
- Przebieg spotkania – techniki prowadzenia, moderowania i facylitacji spotkania.
- Jak kończyć spotkanie – action plan.
- Formuły spotkań: codzienna zbiórka, planowanie, przegląd, retrospektywa.
- Narzędzia do prowadzenia spotkań on-line.

2. Efektywne zarządzanie czasem i energią

- Zasady planowania czasu.
- Zarządzanie dużą ilością zadań.
- Metoda Kanban.
- Utrzymywanie wysokiego poziomu energii.
- Radzenie sobie ze stresem i wypaleniem.

3. Wywieranie wpływu jako korzystne oddziaływanie na zespół

- Style lidarskie.
- DNA lidera – kim jestem jako lider.
- Archetypy lidera.
- Różnorodność członków zespołu – jak docierać do różnych typów osobowości.
- 5 poziomów lidera.
- Budowanie autorytetu i zaufania.
- Przekonywanie do zmian.
- Komunikowanie trudnych decyzji.

- Techniki wywierania wpływu.
4. Rozwijanie kreatywności i innowacyjności
- Składowe kreatywności.
 - Budowanie kreatywnego środowiska.
 - Usuwanie barier kreatywności w zespole.
 - Narzędzia do kreatywnych spotkań.
 - Proces myślenia projektowego Design Thinking.
 - Facylitowanie procesów kreatywnych w zespole.