



AGILE COMMAND TRAINING

ОПИСАНИЕ ФОРМАТА

1. Краткое определение формата

Форма настольной игры с ролевым участием ведущего дает эффект «быстрого опыта».

Игровой тренинг с элементами ролевого управления посредством ведущего в виде настольной игры:

- работает с ситуацией глубокого погружения людей (особенно молодых) в командную разработку посредством игрофикации
- содержит веселый и интересный контент и при этом дает возможность ввода жестких правил и механик
- дает возможность работать с ведущим (выступающим в роли заказчика разработки/проекта), который может импровизировать и реагировать на разную специфику команд

В основе тренинга:

- гибкие методологии, в частности, Agile и основные принципы методологии Scrum
- настольная игра, моделирующая процесс разработки программного обеспечения

Игровая механика дополнена ролевой составляющей – ведущий моделирует взаимодействие с клиентом, коллегами, конкурентами, оперативно добавляет оригинальные ситуации, наблюдая за командой.

Сценарий проведения тренинга: команда должна выполнить проект за три итерации (спринта). Этому препятствуют

как события, построенные на игромеханике (сдвиг сроков, болезнь разработчиков, ошибки в коде), так и события, генерируемые тренером (изменения требований клиентом, неожиданный аудит, общение с конкурентами).

В тренинге заложены:

- Принцип быстрой связи. Некачественное, нецелевое действие ведет к негативным последствиям, делая связь между поступком и результатом очевидной и прозрачной.
- Реальные кейсы, проблемы, ситуации. Для тренинга разработаны методология проведения и метрики в виде чек-листов для оценки участников тренинга, которые позволяют отследить динамическое развитие навыков внутри команды.

2. Назначение формата

Чаще всего применяется в сфере IT. Игровой тренинг с элементами ролевого управления посредством ведущего в виде настольной игры:

- обеспечивает высокую включенность в процесс каждого участника
- помогает оценивать и отбирать специалистов при трудоустройстве
- демонстрирует важность качественного взаимодействия внутри команды и последствия его отсутствия
- позволяет точно проработать проблемы внутри команды или вскрыть личные качества отдельного игрока
- моделирует ситуации, в которых можно получить опыт проваленной командной разработки и избежать его повторения в работе с реальными проектами
- учит своевременно сообщать о возникающих проблемах и учитывать возможные риски
- учит правильно реагировать на проблемы, возникающие во время работы над проектом

- дает возможность отслеживать развитие Soft Skills участников команды от тренинга к тренингу
- помогает интегрировать молодых или новых специалистов в рабочий процесс

3. Навыки, которые отрабатываются участниками в рамках мероприятия

- Межличностные навыки (способность работать в команде, общаться с коллегами, заказчиками, руководством и управлять конфликтами)
- Коммуникационные навыки (умение слушать и слышать, грамотно и убедительно излагать свои мысли)
- Адаптивность (способность реагировать на изменения и перестраиваться под них)
- Навыки управления проектами (умение спланировать и организовать работу)
- Эмоциональный интеллект (умение распознавать эмоции и управлять ими)

4. Обязательный набор позиций

- Ведущий (1-2 человека)
- Команда (до 10 человек): менеджер, тимлид, тестировщики, программисты

5. Типы мероприятий данного формата

Управленческие поединки, стресс-тренинги внутри компаний для старших менеджеров, бизнес-игры, деловые игры, трансформирующие игры.

6. Требования к участникам

Команда до 10 человек (сфера деятельности, компетенции, опыт не принципиальны)

7. Ожидаемый результат

Для организаторов

- Развитие бренда компании и ее продвижение.
- Поиск кадров, которые подходят компании по ценностям.
- Повышение компетенций сотрудников (тренеров, ведущих игру).

Индивидуальный

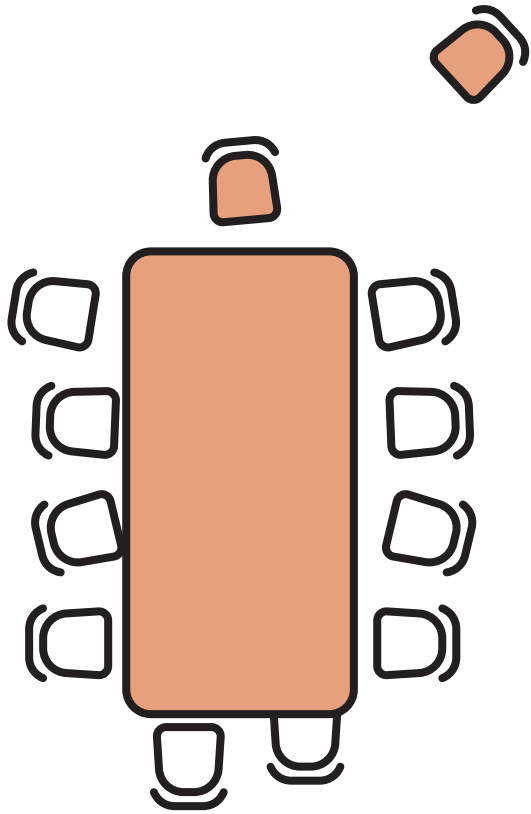
- Развитие умения выстраивать эффективную командную работу, даже в новой команде.
- Развитие стрессоустойчивости, критического мышления, умения четко излагать свою точку зрения.
- Развитие личностных качеств (осознанности, ответственности).

Коллективный

- Команда сможет проработать свои проблемы и перенести приобретенные полезные навыки в ежедневную работу.
- Команда приобретет навык эффективного взаимодействия.
- Команда научится правильно реагировать на проблемы и сообщать о них вовремя, общаться с заказчиком/руководством, предвидеть риски и их минимизировать, быстро и эффективно совещаться.

8. Типовая схема рассадки участников

(1-2 ведущих и 10 участников)



Примеры в сети



AGILE COMMAND
TRAINING
Тренинг, разработанный
программистами для
программистов

5 ФАКТОРОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ МИНИМАЛЬНОЕ КАЧЕСТВО

- 1 Качественная работа ведущего. От того, как он будет направлять сюжет, зависит погружение участников в тренинг и его эффективность.
- 2 Время суток: так как тренинг длится от 3 до 5 часов, то лучше его проводить в первой половине дня – участники более активны в это время
- 3 Грамотное разъяснение содержания тренинга
- 4 Техническое оснащение мероприятия и тренинга – настольная игра и специальный стенд (для визуализации)
- 5 Наличие полноценного кофе-брейка (перерыв) – необходим для «перезагрузки» участников