

Scheda Prodotto

«Agility vs complexity»

Premessa

Il tema della **gestione dei progetti** costituisce un'importante *leva* per lo sviluppo di un **modello di competenze** che permetta di *sconfinare* dall'ambito tecnico-specialistico, per:

- allenare le capacità di **gioco di squadra**, anche in assenza di riferimenti gerarchici tradizionali;
- insegnare a non subire ma a **gestire i vincoli** di tempo, costi, requisiti del cliente;
- porre i **bisogni degli stakeholders** al centro del lavoro dei project team;
- condividere conoscenze e informazioni;
- sviluppare la **fiducia** tra le persone dei team di progetto.

La sfida è quella introdurre metodologie innovative di **project management (Agile)** in quanto propedeutiche alla messa in campo di un **nuovo modello manageriale** e di cambiamento organizzativo.

Il modello delle competenze “Agile”

Gestire l'organizzazione

- Team *auto-organizzati*, in presenza ed in remoto
- Cicli di lavoro brevi
- Planning *adattivo e ciclico*

Gestire il cliente

- Coinvolgimento attivo dei clienti/stakeholders
- Meeting frequenti e predefiniti

Gestire risultati

Misura continua degli stati di avanzamento

Il modello



Il percorso didattico

1

Understand

Capire il modello “Agile”: origini, ragioni, caratteristiche.

2

Test

Il campo di applicazione di *Agile* in azienda: l’individuazione dei progetti «pilota»

3

Design

Disegnare il percorso di cambiamento e definirne la fattibilità

4

Change

La sperimentazione sul campo