

Management 3.0 - One-day Workout

1 j (7 heures)

Ref : MAN31J

Public

Managers et leurs équipes à tous les niveaux de l'organisation
Personne souhaitant adopter un style de management innovant
Coach Agile, Product Owner, Scrum Master,...

Pré-requis

Avoir suivi la formation « Management 3.0 – Two-days Foundation » est un plus
Il s'agit de la suite logique, mais ce prérequis n'est pas obligatoire

Moyens pédagogiques

La formation se déroule entre 50% de théorie et 50% de pratique
Le formateur partage des points théoriques et des cas concrets, lance des discussions et échanges entre les stagiaires et propose des jeux / outils en relation avec le contenu et des mises en pratique

Modalités de suivi et d'évaluation

Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires
Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage
Evaluation de fin de formation sous forme de test (QCM) afin de valider l'acquisition des compétences et des connaissances et auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires
Attestation de fin de formation

Le Management 3.0 est une approche moderne et innovante du management, aujourd'hui utilisé par de nombreuses entreprises à travers le monde. Le M3.0 part du principe que les managers sont essentiels au bon fonctionnement des entreprises. Nous pouvons néanmoins faire du meilleur management en apprenant à manager un système et non plus des personnes, tout en améliorant la confiance, la responsabilisation, la délégation et l'épanouissement de chacun dans l'entreprise.
Cette formation est une formation officielle Management 3.0 et est la suite logique de la formation « Management 3.0 – Two-days Foundation ». Elle permet d'acquérir une série d'outils pratiques pour améliorer le management au quotidien

Objectifs

Découvrir un ensemble de jeux / techniques proposé par le Management 3.0
Pratiquer et explorer les différents outils / jeux
Apprendre à déployer ces outils dans le quotidien
Partager (beaucoup) avec les autres participants et le formateur

Programme détaillé

INTRODUCTION

Accueil et introduction

EXPLORATION D'UNE SERIE DE JEUX / OUTILS

Personal Maps

Delegation Board

Kudo Box & Kudo Wall

Problem Time

Metrics Ecosystem

Feedback Wrap

Salary Formula

Merit Money

Project Credits

Improvement Dialogues

Internal Crowdfunding

Culture Book

Celebration Grid

CONCLUSION

Wrap-up de la formation

Conclusion
