

Szkolenie: GamingWorks GamingWorks MarsLander® - an ITIL®4 simulation



Cel szkolenia:

Symulacja polega na odkrywaniu i doświadczaniu, w jaki sposób można przekształcić obecną organizację IT w organizację zwinniejszą i bardziej oszczędną. Podczas rozgrywki zostaną omówione następujące aspekty:

- w jaki sposób zespoły serwisowe mogą pomóc i jak tworzyć zespoły o wysokiej wydajności?
- jak możemy wizualizować naszą pracę za pomocą KanBan?
- jak możemy zwiększyć przepływ pracy?
- jak możemy zintegrować dostawców z naszymi usługami?
- jak współpracować bliżej z rozwojem?
- jak ciągle ulepszać nasze usługi?
- jak zostać elastyczną organizacją usługową, która szybko reaguje na zmieniające się wymagania?
- jak bardziej skoncentrować się na kliencie ?
- jak skutecznie zarządzać obciążeniem (end-to-end) i jak ograniczyć nieplanowaną pracę?
- jak zwiększyć zadowolenie klientów i pracowników?

Plan szkolenia:

Misja twojego zespołu jest jasna:

- Wystrzel raketę z MarsLanderem na pokładzie, wyląduj na Marsie i zbierz cenne dane dla Uniwersytetów i ośrodków badawczych.
- Twoim wyzwaniem jest wspieranie Centrum misji, pomagając zapewnić, że są w stanie osiągnąć wszystkie cele misji. Dyrektor misji zarządza Centrum misji i kieruje zespołem złożonym z ekspertów w zakresie operacji lotniczych, nawigacji i komunikacji. Specjaliści zarządzają planem lotu misji zgodnie z celami misji i umowami z klientami i dostawcami.
- Zespół wsparcia misji składa się z inżynierów wsparcia, inżynierów testów i zarządzania zmianami. Rozwiązują wszystkie problemy występujące podczas misji. Zespół programistów opracowuje i utrzymuje aplikacje, funkcje i poprawki aplikacji. Dostawcy wspierają zespół wsparcia misji usługami przesyłania danych i usługami przechowywania danych. Manager usług będzie zarządzał projektowaniem usług, świadczeniem usług i ulepszaniem usług.

Wymagania:

Podstawowe zrozumienie ITSM.

Poziom trudności



Prowadzący:

Autoryzowany trener GamingWorks.

Informacje dodatkowe:

Maksymalna liczba uczestników to 10 osób.