MERCURY

دورة قيادة فرق الابتكار: الأمان النفسي وسباق التصميم الحي

24 مايو – 4 يونيو 2027

مدريد (إسبانيا)



Dubai - UAE: +971 4 450 5697
Istanbul - Türkiye: +90 539 599 1206
Amman - Jordan: +962 79 712 3347

MERCURY

دورة قيادة فرق الابتكار: الأمان النفسي وسباق التصميم الحي

المرجع: 190232_121160 **التاريخ:** 24 مايو – 4 يونيو 2027 **المكان:** مدريد (إسبانيا) **الرسوم:** Euro 9500

دورة قيادة فرق الابتكار: الأمان النفسي وسباق التصميم الحي دورة تطبيقية مدتها أسبوعين، تبني في أسبوعها الأول أدوات القائد في مناخ الفريق والأمان النفسي وتدفق الأفكار، وتنفذ في أسبوعها الثاني سباق تصميم كاملا من أسبوع على تحد حقيقي من عملك. وهي موجهة إلى قادة الفرق والمشاريع. وتعود منها بخطة ابتكار الفريق ونموذج أولي مختبر. وتقدم هذه الدورة من ميركوري للتدريب.

نبذة عن الدورة

يطلب من قادة كثيرين أن تبتكر فرقهم، بينما يتردد أعضاؤها في طرح الأفكار أو الاعتراف بالأخطاء، وتطول النقاشات أسابيع دون قرار أو تجربة. لمتابعة الدورة يجب أن تقود فريقا أو مشروعا بنفسك. وتتدرب على بناء مناخ الفريق ثم على إدارة سباق تصميم حتى اختبار الفكرة مع مستخدمين حقيقيين.

لمن هذه الدورة

- المسؤولون عن قيادة فرق دائمة تطلب منها حلول جديدة للخدمات أو العمليات
- المسؤولون عن قيادة فرق مشاريع متعددة التخصصات ذات مهل قصيرة
- المسؤولون عن مكاتب الابتكار وتحسين الخدمات وتجربة العملاء
- المسؤولون عن تطوير المنتجات والخدمات الرقمية مع المستخدمين
- المسؤولون عن تطوير القيادات وبناء ثقافة التجربة في المؤسسة

لا تناسب هذه الدورة من لم يقودوا فريقا بعد، فالأنسب لهم دورة تأسيسية في مهارات القيادة الأولى، ولا من يبحثون عن استراتيجية الابتكار على مستوى المؤسسة كلها، فالأنسب لهم دورة متخصصة في إدارة محافظ الابتكار.

الكفاءات المستهدفة

- بناء الأمان النفسي: تدير الاجتماعات بحيث يطرح الجميع آراءهم ويعترفون بالأخطاء مبكرا
- تأطير التحدي: تحول مشكلة غامضة إلى سؤال تصميم واضح يمكن العمل عليه
- إدارة تدفق الأفكار: توسع البدائل ثم تضيقها بقواعد قرار متفق عليها
- تيسير سباق التصميم: تقود الفريق خلال أسبوع من رسم التحدي حتى الاختبار
- الاختبار مع المستخدمين: تخطط مقابلات الاختبار وتستخلص منها قرارا
- تثبيت عادة الابتكار: تحول ما تعلمه الفريق إلى إيقاع عمل متكرر

Dubai - UAE: +971 4 450 5697
Istanbul - Türkiye: +90 539 599 1206
Amman - Jordan: +962 79 712 3347

ما ستتمكن من إنجازه

بنهاية الدورة ستتمكن من:

- انطلاقا من نتائج استبيان مناخ الفريق، تحديد سلوكين للقائد يرفعان الأمان النفسي والبدء بهما
- بالنظر إلى تحد حقيقي من عملك، صياغة هدف طويل المدى وأسئلة السباق
- باستخدام خريطة رحلة المستخدم، تحديد اللحظة التي يركز عليها الفريق
- انطلاقا من رسومات الحلول الفردية، إدارة تصويت صامت والوصول إلى قرار خلال جلسة واحدة
- باستخدام نموذج أولي واقعي المظهر، اختبار الفكرة مع خمسة مستخدمين وتلخيص الأنماط
- بالنظر إلى نتائج الاختبار، كتابة خطة الخطوات التالية وعرضها على الراعي

محتوى الدورة

اليوم 1: الفريق المبتكر ومناخه

- خصائص الفرق التي تبتكر باستمرار في بيئات العمل المختلفة
- مفهوم الأمان النفسي في الفريق وأثره في طرح الأفكار
- استبيان مناخ الفريق وقراءة نتائجه مع أعضاء الفريق
- الفرق بين الأمان النفسي وخفض معايير الأداء والمساءلة
- تحديد سلوكيات القائد التي تفتح الحوار أو تغلقه

اليوم 2: سلوكيات القائد الداعمة

- إدارة الاجتماعات بأسئلة مفتوحة وطلب الآراء المخالفة
- الاستجابة للأخطاء والأخبار السيئة دون لوم
- التمييز بين الفشل الذكي والفشل الذي يمكن تجنبه
- جلسات التغذية الراجعة المتبادلة داخل الفريق بعد كل مرحلة عمل
- اتفاقيات عمل الفريق وقواعد النقاش المكتوبة والمعلنة

Dubai - UAE: +971 4 450 5697
Istanbul - Türkiye: +90 539 599 1206
Amman - Jordan: +962 79 712 3347

MERCURY

اليوم 3: تأطير التحدي

- تحليل المشكلة من منظور المستخدم لا من منظور الإدارة
- صياغة أسئلة كيف يمكننا لتأطير التحدي
- اختيار التحديات المناسبة لسباق التصميم واستبعاد غير المناسب منها
- تحديد الراعي وصاحب القرار وأعضاء فريق السباق
- تجهيز المكان والمواد وجدول أيام السباق

اليوم 4: توليد الأفكار واتخاذ القرار

- أساليب توليد الأفكار الفردية قبل النقاش الجماعي
- تجنب هيمنة الأصوات العالية في جلسات الأفكار
- قواعد القرار وتوزيع الصلاحيات داخل الفريق
- إدارة الخلاف البناء بين أعضاء الفريق وتحويله إلى بدائل قابلة للاختبار
- محاكاة يوم مصغر من سباق التصميم

اليوم 5: الاستعداد للسباق

- مراحل سباق التصميم ودور كل يوم فيه
- دور الميسر وأدواته في إدارة الوقت وطاقة الفريق خلال أيام السباق
- تجنيد المستخدمين للاختبار وجدولة المقابلات
- تحديد المقاييس التي يحكم بها على نجاح الفكرة
- مراجعة جاهزية الفرق وتوزيع الأدوار للأسبوع الثاني

اليوم 6: رسم التحدي

- تحديد الهدف طويل المدى وأسئلة السباق
- رسم خريطة رحلة المستخدم للتحدي
- مقابلات الخبراء الداخليين وتدوين الملاحظات بطريقة البطاقات اللاصقة
- تحويل الملاحظات إلى أسئلة كيف يمكننا وتصنيفها
- اختيار نقطة التركيز على الخريطة

Dubai - UAE: +971 4 450 5697
Istanbul - Türkiye: +90 539 599 1206
Amman - Jordan: +962 79 712 3347

MERCURY

اليوم 7: رسم الحلول

- مراجعة الحلول القائمة في قطاعات أخرى وعرضها في دقائق قليلة
- تدوين الأفكار ورسم الخيارات السريعة
- رسم الحل المفصل في ثلاث لوحات
- معرض الحلول والتصويت الصامت
- قرار صاحب القرار وتبرير الاختيار

اليوم 8: القرار والنموذج الأولي

- دمج الأفكار الفائزة في قصة مستخدم واحدة
- لوحة القصة خطوة بخطوة للنموذج الأولي
- اختيار أدوات النموذج الأولي حسب نوع الخدمة أو المنتج أو العملية
- بناء نموذج أولي واقعي المظهر خلال يوم واحد
- مراجعة النموذج وكتابة دليل مقابلة الاختبار

اليوم 9: الاختبار مع المستخدمين

- إدارة مقابلات الاختبار الفردية مع المستخدمين
- المراقبة الجماعية وتدوين الإشارات الإيجابية والسلبية
- استخلاص الأنماط من خمس مقابلات
- مقارنة النتائج بأسئلة السباق
- قرار المضي أو التعديل أو التوقف وتوثيق أسبابه للراعي

اليوم 10: التطبيق العملي في فريقك

- تمرين مراجعة مناخ الفريق بعد تجربة السباق
- تمرين تصميم إيقاع ابتكار شهري للفريق
- تمرين عرض نتائج السباق على الراعي
- تخطيط السباق التالي داخل المؤسسة واختيار تحديه وفريقه
- استكمال خطة ابتكار الفريق

دراسات الحالة والتمارين

فيما يلي أنشطة مقترحة خلال الدورة.

Dubai - UAE: +971 4 450 5697
Istanbul - Türkiye: +90 539 599 1206
Amman - Jordan: +962 79 712 3347

- دراسة حالة: فريق في مستشفى يكرر الأخطاء نفسها في تسليم المرضى بين المناوبات، فتحلل مناخ الفريق وتحدد سلوكيات القائد التي تشجع الإبلاغ.
- دراسة حالة: بنك يريد خدمة فتح حساب أسرع، فتؤطر التحدي من منظور العميل وتختار نقطة التركيز للسباق.
- تمرين: جهة حكومية خدمية تعيد تصميم رحلة طلب الخدمة، فتبني نموذجا أوليا وتختبره مع مستخدمين.
- تمرين: شركة اتصالات يختلف فريق منتجها على الأولويات، فتطبق قواعد القرار وتصل إلى خيار واحد.

ما ستعود به إلى عملك

تعود بخطة ابتكار الفريق، مبنية على تحد حقيقي من عملك ونموذج أولي اختبرته. وتستخدمها خلال شهرك الأول للعودة إلى العمل لعرض نتائج الاختبار على الراعي، وتطبيق سلوكيات القائد في اجتماعات الفريق، وجدولة أول سباق تصميم داخلي.

- تشخيص مناخ الفريق وسلوكيات القائد المختارة
- سؤال التحدي وخريطة رحلة المستخدم
- النموذج الأولي ونتائج مقابلات الاختبار
- إيقاع الابتكار الشهري وخطة السباق التالي

إجابات سريعة عن الأسئلة الشائعة

ما الذي أحتاج إلى معرفته قبل دورة قيادة فرق الابتكار؟

يجب أن تقود فريقا أو مشروعا بنفسك، وأن تحضر معك تحديا حقيقيا من عملك تعمل عليه في الأسبوع الثاني. ولا يلزم أن تكون شاركت في سباق تصميم من قبل، إذ يشرح الأسبوع الأول أدواته قبل التطبيق.

بم تختلف دورة قيادة فرق الابتكار ذات العشرة أيام عن دورات القيادة الابتكارية القصيرة؟

تقدم الدورات القصيرة مفاهيم القيادة الابتكارية وأدواتها. أما هذه الدورة فتضيف أسبوعا كاملا تنفذ فيه سباق تصميم على تحد من عملك، فتعود بنموذج أولي مختبر لا بأفكار فقط.

ما هو سباق التصميم وكيف يساعد فرق الابتكار؟

سباق التصميم طريقة من أسبوع اشتهرت عبر Google Ventures، يرسم فيها الفريق التحدي ويرسم الحلول ويقرر ويبني نموذجا أوليا ثم يختبره مع المستخدمين. فيختصر أشهرا من النقاش إلى أسبوع ينتهي بدليل حقيقي.

Dubai - UAE: +971 4 450 5697
Istanbul - Türkiye: +90 539 599 1206
Amman - Jordan: +962 79 712 3347

MERCURY

ماذا أعود به من دورة قيادة فرق الابتكار؟

تعود بخطة ابتكار الفريق، وتشمل تشخيص مناخ الفريق وسلوكيات القائد وسؤال التحدي والنموذج الأولي ونتائج مقابلات الاختبار وإيقاع الابتكار الشهري.

لمديرك

بعد الدورة سيتمكن الموظف من بناء مناخ يطرح فيه أعضاء الفريق أفكارهم وأخطاءهم، ومن تيسير سباق تصميم كامل حتى اختبار الفكرة مع المستخدمين. ويعود بخطة ابتكار الفريق ونموذج أولي مختبر على تحد من العمل، ويستخدمها أولا لعرض النتائج على الراعي وتحديد موعد أول سباق تصميم داخلي.