

Programista na stanowisku

Ścieżka kariery ambitnego specjalisty w branży IT wygląda zwykle tak: junior–senior–lider. Kierownictwo firmy wychodzi ze słusznego skądinąd założenia, że szefować zespołowi programistów powinien także programista, tyle że bardziej doświadczony. Takie myślenie przeważnie sprawdza się w zakresie zagadnień technicznych, ale już niekoniecznie w kwestii kontaktów międzyludzkich; to, że ktoś jest świetnym fachowcem, nie oznacza automatycznie, że ma także naturalne predyspozycje do zarządzania pracą kolegów. Na szczęście można się tego nauczyć — najlepiej od ludzi, którzy mają spore doświadczenie na stanowisku lidera technicznego i postanowili się nim podzielić.

Podczas pisania tej książki Mariusz Sierackiewicz czerpał z wielu źródeł: literatury o przywództwie, 11 lat osobistych doświadczeń (w tym 6-letniej pracy konsultanta i trenera zespołów programistycznych), wielu przeprowadzonych szkoleń tematycznych oraz wystąpień na konferencjach. Przede wszystkim jednak opierał się na pracy nad rozwojem liderów w takich firmach, jak ING, Tieto, YDP, Opera, Samsung, Cybercom Poland Sp. z o. o., Trapeze Poland Sp. z o. o., Apator S.A., LSI Software S.A., SAS Institute Sp. z o.o., Compensa Towarzystwo Ubezpieczeń SA, PRUFTECHNIK Technology Sp. z o. o.

Ten podręcznik łączy w sobie najlepsze wzorce biznesowego przywództwa ze specyfiką przewodzenia zespołom programistycznym — wszystko z uwzględnieniem specyfiki naszego rynku

Spis treści

Od autora (9)

Rozdział 1. Rola lidera technicznego (11)

- Typowa ścieżka kariery w IT (12)
- Definicja lidera technicznego (13)
- Model Technical Leadership (14)
- Wizja (16)
- Stereotyp lidera (17)
- Typy przywództwa (18)
- Grzechy główne liderów technicznych (20)
- Podsumowanie (23)

Rozdział 2. Ekspert a lider (25)

- Między ekspertem a liderem (25)
- Autorytet wiedzy i postawy (28)
- Jak pogodzić prace techniczne i nietechniczne? (29)
- Podsumowanie (35)

Rozdział 3. Od wizji do działania (37)

Strategia Disneya (37)

Definiowanie wizji środowiska z użyciem strategii Disneya (39)

Przykłady (40)

Podsumowanie (42)

Rozdział 4. Motywacja (43)

Teoria X i Y (43)

Co mnie motywuje? (44)

Czynniki motywacyjne (45)

Kryteria (47)

Kwantyfikatory ilościowe (47)

Profil motywacyjny (49)

Jak to wpieść w codzienne życie zespołu? (50)

Analiza motywatorów (51)

Skupienie (52)

Codziennik (53)

Wysoka energia (55)

Czynniki motywacyjne i higieniczne (56)

Co motywuje programistów? (57)

Złam wszelkie zasady (58)

Drive (59)

Elementy angażującego środowiska (61)

Slack (65)

Podsumowanie (65)

Rozdział 5. Praca z zespołem (69)

Model Cynefin (69)

Oczekiwania i reguły (71)

Fazy rozwoju grupy (72)

Przywództwo sytuacyjne (74)

Dysfunkcje zespołu (76)

Podsumowanie (78)

Rozdział 6. Proces i inżynieria (81)

Podział odpowiedzialności (81)

Wizja i cele projektu (82)

Wymagania i decyzje biznesowe (83)

Właściciel procesu (83)

- Proces (84)
- Retrospekcje (85)
- Codziennie spotkania (87)
- Oznaczanie problemów (87)
- Kryteria jakościowe (88)
- Podsumowanie (89)

Rozdział 7. Zarządzanie wiedzą (91)

- Wprowadzanie osoby do zespołu (91)
- Spójne zasady (92)
- Wymiana doświadczeń w zespołach (93)
- Przeglądy kodu (93)
- Aktualizacja wiedzy o systemie (94)
- Ciągły rozwój (95)
- Mantra architektoniczna (97)
- Co to jest mantra architektoniczna? (97)
- Podsumowanie (102)

Rozdział 8. Relacja z biznesem (105)

- Antywzorce współpracy (105)
- Budowanie sieci wsparcia (108)
- Ustalanie zasad współpracy (109)
- Indeks zadowolenia (111)
- Mapa relacji (111)
- Analiza potrzeb (113)
- Podsumowanie (115)

Rozdział 9. Informacja zwrotna (117)

- Praktyki związane z informacją zwrotną (117)
- Dlaczego nie udzielamy informacji zwrotnej i jakie są tego konsekwencje? (118)
- Korzyści (118)
- Podstawowy błąd (118)
- Feedback i feedforward (119)
- Praktyki z udzielaniem informacji zwrotnej (120)
- Kanapka informacji zwrotnej (121)
- Zespołowa informacja zwrotna (121)
- Trudna informacja zwrotna (122)
- Podsumowanie (122)

Rozdział 10. TRUDNE ROZMOWY (125)

Skąd się biorą emocje? (125)
Co niszczy kontakt? (127)
Elementy klarownego komunikatu (129)
Druga pozycja (133)
Podsumowanie (135)

Rozdział 11. Konflikty i ich technalia (137)

Pewna historia (137)
Prosty przykład (138)
Struktura (140)
Przykładowe pytania (140)
Algorytm (141)
Gdzie jeszcze? (143)
Podsumowanie (143)

Rozdział 12. Lider jako coach (145)

Dlaczego ludzie nie lubią, gdy udziela się im rad? (145)
Coaching (146)
Moc pytań (147)
Rodzaje i siła pytań (148)
Intencja (149)
Konkretyzacja (149)
Prowadzenie rozmowy (151)
Model problemu (155)
Trening zadawania pytań (159)
Podsumowanie (159)

Rozdział 13. Efektywne spotkania (161)

Podstawy efektywnych spotkań (161)
Dlaczego to nie wystarcza? (163)
Struktury i ich zastosowanie (164)
Gamestorming (169)
Ramy spotkania (170)
Schemat spotkania (170)
Podsumowanie (171)

Rozdział 14. Pytania i odpowiedzi (173)

Literatura (179) -- tekst pochodzi ze strony

http://helion.pl/?utm_source=cb&utm_medium=paste&utm_campaign=cb1