



QUALITÄT, ZEITGERECHT

Kursbeschreibungen

Es werden Techniken vorgestellt und trainiert, die helfen, kontinuierlich die Wirksamkeit und Effizienz von Unternehmungen und des Handelns der Teilnehmer zu verbessern. Die Ausnutzung unserer Intuition, die kontinuierliche Abwägung von Prioritäten sowie die Etablierung einer Zero-Defekt-Kultur werden die Fokusthemen sein, die wir bearbeiten werden.

Lernziele

- Definition der wahren Anforderungen
- Wahl des richtigen Designs
- Voraussage, was man versprechen kann und wie man das Versprechen hält
- Optimierung der Kommunikation im Projektteam
- Zusammengefasst: We liefert man die richtige Lösung zur richtigen Zeit

Wer Sollte Teilnehmen?

Dieser Workshop richtet sich an:

- Systems Engineers
- (Project) Manager

- Systemarchitekten
- Entwickler
- Product Managers
- Scrum Masters
- Qualitätsingenieur

Teilnehmergebühren

Frühbucher: 1,350 CHF. Regulär: 1,500 CHF

Dauer

2 tage

Trainer



Niels Malotaux

Niels Malotaux ist ein unabhängiger Projektcoach und Experte bei der Optimierung von Projekten. Er verfügt über 40 Jahre Erfahrung in der Gestaltung von Elektronik- und Software-Systemen, an der Delft University, in der niederländischen Armee, bei Philips Electronics und leitete 20 Jahre ein Systemdesign-Unternehmen. Seit 1998 widmet er sein Know-how bei der Unterstützung von Projekten und Organisationen, um Quality On Time zu liefern: Bereitstellung, was der Kunde braucht, wann er es braucht. Zu diesem Zweck entwickelte Niels einen Ansatz zur effektiven Lehre von Evolutionary Project Management (Evo) Methoden, Requirements Engineering, Review- und Inspektionstechniken sowie Reliable Embedded Systems Design und wie man Zero Defects für den Kunden erreicht. Seit 2001 lehrt und betreut er über 400 Projekte in 40+ Organisationen in den Niederlanden, Belgien, China, Deutschland, Irland, Indien, Israel, Japan, Polen, Rumänien, Serbien, Südafrika, Großbritannien und den USA. Diese Fülle von Erfahrungen hat er Ansätze übersetzt, die in der

Praxis gut funktionieren.