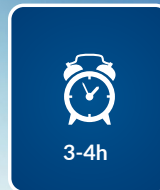




ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI



3-4h



15-30 osób



indoor



PL / ENG

Czy Wasz projekt sprosta oczekiwaniom szejka?

Marzeniem pewnego ekscentrycznego szejka arabskiego, Abdula Sammulaha, posiadającego wiele kwitnących przedsiębiorstw na całym świecie, jest zbudowanie swojej własnej wieży Eiffla i ulokowanie jej na terenie jednej z jego ulubionych posiadłości na południu Francji. Szejk milioner uważnie jednak realizuje swoje plany biznesowe. Szuka rozwiązań optymalnych pod względem kosztów i jakości oraz mądrze zarządza ryzykiem. Dlatego nie realizuje - nawet pozbawionych nutki szaleństwa - wizji bez starannego przygotowania, projektowania możliwych scenariuszy, a nawet testowania. Postanowił więc najpierw przeprowadzić budowę próbną. Próba ta pozwoli mu w przyszłości zrealizować ten projekt z ryzykiem ograniczonym do minimum, dobierając sprawdzonych wcześniej ludzi i realizując kompilację wypróbowanych, najbardziej efektywnych taktyk, strategii i scenariuszy budowy.

Gra dla:

- managerów projektów, poszukujących inspiracji do reorganizacji i udoskonalenia swoich dotychczasowych sposobów zarządzania zespołami projektowymi
- osób uczestniczących w realizacji różnego typu projektów, które chcą zgłębić mechanizmy decydujące o finalnym sukcesie i nauczyć się stosować je w praktyce
- każdego, kto chciałby przekonać się, w jaki sposób przebiegają poszczególne etapy projektów - od planowania, przez realizację, aż po ewaluację, i nabyć umiejętności niezbędne podczas zarządzania projektami

Wyzwanie:

Podczas gry stajecie się, w ramach zespołów projektowych, odpowiedzialni za realizację zachcianki szejka. W ramach dwóch etapów - przygotowania (planowania przyszłych działań) i realizacji (tworzenia budowli z zakupionych materiałów), przechodzicie przez realne fazy zarządzania projektem. Przyjdzie wam się zmierzyć z sytuacjami wymagającymi podejmowania wspólnych decyzji w ograniczonym czasie, wobec dynamicznie zmieniających się warunków zewnętrznych i wewnętrznych. Czy zdołacie zrealizować wszystkie założenia projektu?

Fundament:

- nauka przez doświadczenie: dobre praktyki dotyczące zarządzania projektami
- harmonogram działań zdefiniowanych, etapy pracy, optymalne wykorzystanie zasobów, kontrola części finansowej
- planowanie i realizacja projektu w oparciu o wykres Gantta

Korzyści:

- poznanie najlepszych praktyk w zarządzaniu projektem i kluczowych czynników sukcesu w projekcie
- podejmowanie trafnych i mniej ryzykownych decyzji w przyszłości, dzięki doświadczeniu pełnego cyklu „życia projektu”
- obiektywna ocena swoich postępów (dzięki prezentacji informacji zwrotnych dotyczących wyników osiągniętych przez poszczególne grupy na kolejnych etapach gry)
- angażująca fabuła - rozgrywka bez względu na osiągnięty wynik przynosi dużo satysfakcji i radości
- wykorzystanie wykresu Gantta – szansa na poznanie jego praktycznych możliwości

Rozszerzenia / Warianty:

- część szkoleniowa, w której omówione zostaną teoretyczne podstawy zarządzania projektami oraz przedstawione dobre praktyki w tym zakresie
- warsztat moderacyjny, podczas którego uczestnicy rozwiązywać będą konkretne problemy dotyczące zarządzania projektami w swojej organizacji
- rozgrywkę podstawową można uczynić bardziej skomplikowaną i rozbudowaną, poprzez włączenie istniejących modułów opcjonalnych (np. zarządzanie ryzykiem). Dzięki temu gra może być przeznaczona zarówno dla początkujących, jak i doświadczonych managerów

Logistyka:

Gra odbywa się w sali szkoleniowej. Wykorzystujemy: rzutnik, ekran, stoły z krzesłami dla uczestników.

Gra oczami uczestników:

„Ciekawe było zobaczyć, jak inne zespoły radzą sobie z tym samym zadaniem. W sumie mieliśmy taką samą pozycję wyjściową, a ostateczne wyniki różnią się znacznie. Teraz już wiem dlaczego.”

Plany są niczym; planowanie jest wszystkim.

Dwight D. Eisenhower

