

Informacje o grze szkoleniowej z zarządzania projektami Massawa

Na dzisiejszym rynku szkoleń jest wiele ofert proponujących rozwój kompetencji merytorycznych z zarządzania projektami.

Rozwój ludzi i idące za nim zmiany w organizacji są jednak utrudnione, gdy uczestnicy szkoleń nie mają właściwych postaw wobec zagadnień prezentowanych na szkoleniu. Warsztat w postaci gry symulacyjnej jest najbardziej atrakcyjną i efektywną formą treningu, ponieważ nie tylko edukuje ale i buduje właściwe postawy uczestników.

Połączenie teoretyczno-praktyczne różnych form zajęć pozwala na efektywne przekazanie wiedzy i szybkie jej utrwalenie przez praktyczną ilustrację i wpływ na postawy uczestników.

Massawa

Najlepsze szkolenie na świecie wg PMI w 2007 roku

Komentarze uczestników po warsztacie:

"Było super! ;) raz jeszcze dziękuję za możliwość uczestniczenia. Dużo daje do myślenia..."

"panowie, gratulacje. byłem na bardzo wielu szkoleniach, to się wyróżnia - przede wszystkim jakością przygotowania."

"gratuluje super pomysłu i realizacji (nie dziwię się, że Was nagrodzili) podobało mi się: cukierek na wejściu :), omówienie gry w połowie, wykazywanie jak się zachowywaliśmy i nazywanie tego 'językiem procesów'. mimo intensywnych starań by wygenerować jakąś konstruktywną krytykę - nic nie mam"

„Najlepszy warsztat w jakim uczestniczyłem, pozwala się rozwinąć, uczy jak radzić sobie w trudnych i niespodziewanych sytuacjach. Niesamowicie poprawia



komunikację w zespole. Mógłbym tak dalej wymieniać, ale nie oddam tej atmosfery zaangażowania i radości z wykonanego zadania. Po prostu trzeba to przeżyć:) naprawdę warto polecenia nawet jak pracownik ma być na 2 dni oderwany od swoich obowiązków to poniesiony koszt zwróci się szybciej niż można się spodziewać.”

Rzeczywistość warsztatowa

Kiedy komandor Edward Ellsberg obejmował dowództwo na zniszczonym portem w Massawie w Erytrei, nie przypuszczał, że to przedsięwzięcie będzie takim wyzwaniem, a jednocześnie stanie się przełomem w jego karierze wojskowej i da mu awans na admirała.

Najgorętsze miejsce na Ziemi (ponad 40 C), o przeraźliwej wilgotności, gdzie nawet tubylcy muszą robić przerwy w pracy w południe. Wielonarodowy, językowy i kulturowy zespół. Zniszczona cała infrastruktura portu i rozkradzione narzędzia. Zbliżający się front niemiecki i brak współpracy amerykańskiej administracji wojskowej. Wszystkie te elementy sprawiły, że Massawa przeszła do historii.

Zastosowanie

Integracja zespołu projektowego (team building)

Warsztat może zostać użyty na początku projektu w celu zintegrowania członków zespołu wokół wspólnego celu. Dla przyszłego kierownika projektu może dostarczyć cennych informacji na temat postaw ludzi i miejsc potencjalnych konfliktów.

Warsztat jest szczególnie wartościowy dla integracji pracowników różnych firm (klienta, dostawców) realizujących wspólny projekt. Jeden dzień intensywnej współpracy i komunikacji na Massawie może zastąpić wielotygodniowy proces poznawania się ludzi w projekcie.

Dedykowane dla
wersji
jednodniowej

Przełamywanie barier komunikacyjnych

Warsztat pozwala na przełamanie barier komunikacyjnych charakterystycznych dla tzw. silosów funkcjonalnych. Pracownicy

Dedykowane dla
wersji jedno i
dwudniowej

różnych pionów firmy są postawieniu przed koniecznością intensywnej współpracy w symulowanym projekcie, co redukuje myślenie „my-oni” i pozwala na stworzenie wspólnego języka.

Warsztat uświadamia uczestnikom, że projekt nie zaczyna się i nie kończy na jednym silosie, tylko jest własnością całej organizacji. Uświadamia, że sukces i klęska projektu zależy od całego zespołu, a nie tylko kierownika projektu.

Edukacja zespołów projektowych

Dedykowane dla
wersji
dwudniowej

Rano pierwszego dnia uczestnicy otrzymują wiedzę na temat specyfiki pracy projektowej i funkcjonowania ról i procesów projektowych.

Następnie mają szansę samodzielnie zorganizować symulowany projekt – Massawa i rozegrać pierwszą połowę gry. Drugiego dnia następuje omówienie rezultatów i korekta procesów zarządzania projektem. Trener wdraża w grupie szkoleniowej metodykę, która gwarantuje sukces w projekcie. Następnie uczestnicy rozgrywają drugą połowę symulacji, już stosując przyjęte procesy i role w projekcie.

Wykład na temat podstaw zarządzania projektami dostarcza uczestnikom wstępnej wiedzy do zrozumienia funkcjonowania projektów w organizacji oraz zapewnia bazowy aparat pojęciowy.

Warsztat natomiast w praktyce pokazuje jak funkcjonują najważniejsze elementy projektu takie, jak: jakość, zakres, czas, ryzyko, procesy produkcyjne i zarządcze, komunikacja, role projektowe. Dzięki temu uczestnicy szybko uświadamiają sobie jako rolę one pełnią w rzeczywistych projektach.

Badania ankietowe pokazują, że wśród tych osób po przejściu Massawy wzrasta motywacja do prowadzenia projektów.

Zmiana kultury organizacyjnej

Dedykowane dla
wersji jedno i
dwudniowej

Warsztat Massawa może stać się kluczowym narzędziem zmiany kultury organizacyjnej w kierunku lepszego wsparcia projektów. W

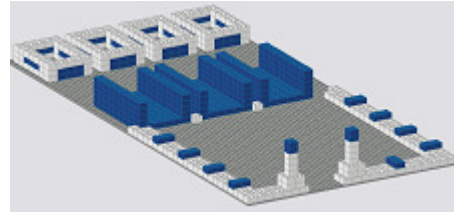
jednym z banków przeprowadzono sesję warsztatu dla 200 osób biorących udział w projektach. Uzyskano dzięki temu wzrost świadomości funkcjonowania projektów w organizacji, ujednolicenie słownictwa i obniżenie barier komunikacyjnych.

Agenda w wariancie dwudniowym

Dzień razem z przerwami zaplanowany jest na ok. 8 godzin (zwykle od 9 do 17):

Dzień 1. Gra symulacyjna Massawa

- Łańcuchy komunikacji
- Wprowadzenie do pojęć projektowych, czym jest projekt, prawidłowa inicjacja projektu, role w projekcie
- Przerwa kawowa
- Wprowadzenie w sytuację
- Omówienie zasad gry
- Przerwa obiadowa
- Pierwsza połowa symulacji
- Przerwa kawowa
- Podsumowanie rezultatów pierwszej połowy



Dzień 2. Gra symulacyjna Massawa

- Wykład na temat procesów i metodyki projektowej
- Analiza problemów w zarządzaniu projektem z poprzedniego dnia
- Przerwa kawowa
- Wdrożenie przez zespół usprawnionej metodyki projektowej
- Obiad
- Druga połowa symulacji
- Przerwa kawowa
- Zebranie wyników i podsumowanie gry
- Zebranie ankiet

Korzyści

Wykłady i ćwiczenia oparte na grze symulacyjnej

- Poznanie i wdrożenie metodyki zarządzania projektem do symulowanego projektu.
- Doświadczenie korzyści z zaprowadzenia porządku w zarządzaniu projektem
- Nabycie podstawowych pojęć z zakresu zarządzania projektami, np.: zakres, koszt, harmonogram, WBS, jakość, zmiana, sponsor, ryzyko itp.

- Zrozumienie optymalnego sposobu inicjowania i planowania projektu
- Poznanie cyklu życia projektu i wpływu zmian, ryzyk, udziałowców, zysku, kosztu na projekt w poszczególnych etapach
- Poznanie i przeciwiczenie w praktyce technik zarządzania projektami: mapa udziałowców, trendy kamieni milowych, planowanie bieżące

Cele szkoleniowe Massawy (interaktywna gra symulacyjna)

- poziom wiedzy - uczestnik:
 - zna podstawowe pojęcia związane z metodyką zarządzania projektami
 - wie, jakie komórki biorą udział w zarządzaniu projektem
 - zna cykle życia projektu
- poziom umiejętności - uczestnik:
 - potrafi określić (nazwać) główne elementy realizowanego projektu
 - potrafi dopasować styl swojej pracy do wymagań zespołu projektowego
 - potrafi przeanalizować bieżące problemy i wyciągać z nich wnioski
- poziom postaw - uczestnik:
 - czuje konieczność skutecznego zarządzania projektami
 - rozumie konieczność skutecznego i efektywnego komunikowania się w procesie zarządzania projektami
 - rozumie konieczność bieżącego raportowania w projektach
 - widzi konieczność szybkiej akomodacji do zmian wynikających w projektach
 - rozumie konieczność pracy w grupie nad wynikiem całego projektu
 - widzi złożoność i zależność wielu czynników w projekcie
 - jest przekonany o wartości dobrego zarządzania projektem

Zagadnienia projektowe poruszane na Massawie:

- Komunikacja w projekcie
- Procesy zarządcze i wykonawcze w projekcie
- Role w projekcie
- Zarządzanie zmianą
- Zarządzanie ryzykiem



- Zarządzanie jakością
- Planowanie i śledzenie wykonania projektu (kamienie milowe)
- Identyfikacja wąskich gardeł
- Metodyka zarządzania projektem

Cały wachlarz procesów grupowych jest tym obszarem, który stanowi wartość dodaną szkolenia, ale również bardzo praktyczne studium zachowań ludzi w sytuacjach konfliktowych, trudnych decyzyjnie jak i emocjonalnie.

Wiedza merytoryczna na warsztacie przekazywana jest w sposób bardzo jasny i poparta obserwacją samych zachowań uczestników. Wymagana minimalna wiedza początkowa predysponuje na ten warsztat w pierwszej kolejności osoby związane z projektami.

O prowadzących



dr Marcin Żmigrodzki, PgMP (pierwszy w Polsce), PMP

Autor kilkudziesięciu artykułów na temat zarządzania, wykładowca na wielu konferencjach i seminariach, wieloletnikierownik projektów, aktualnie dyrektor departamentu projektów i procesów oraz kierownik programu Six Sigma w sektorze finansowym, zdobywca nagrody PMI Award 2007, w 2009 i w 2010 roku za najlepsze na świecie szkolenia z zarządzania projektami Massawa, Mayday Mayday i Most, kierownik projektu wyróżnionego w konkursie Polish Project Excellence Award 2010, kierownik studiów magisterskich z zarządzania projektami na Wyższej Szkole Bankowej. Redaktor bloga o zarządzaniu projektami: www.octigo.pl



Paweł Gąsowski – trener biznesu. Kierownik zespołu trenerów w banku.

Specjalizuje się w szkoleniach z zarządzania personelem, wystąpień publicznych i miękkich aspektów zarządzania projektami. Koordynator i twórca programów rozwojowych w korporacjach.

Wykładowca na studiach z zarządzania projektami na Wyższej Szkole bankowej we

Wrocławiu. Certyfikat Szkoły Trenerów Biznesu „Moderator”. Zdobywca nagrody PMI Award 2007 i w 2009 za najlepsze na świecie szkolenia z zarządzania projektami Massawa i Mayday Mayday. Redaktor bloga o zarządzaniu projektami: www.octigo.pl

Więcej informacji o grach symulacyjnych i zarządzaniu projektami można znaleźć pod adresem:

www.octigo.pl

Warunki logistyczne

W przypadku szkolenia poza Wrocławiem do kosztu należy doliczyć koszt zakwaterowania trenera na noc przed szkoleniem i nocie pomiędzy dniami szkoleniowymi.

Przyjęto, że wynajęcie sali szkoleniowej, projektora i zapewnienie cateringu dla grupy przez dni szkolenia należy do organizatora. Sala powinna mieć przynajmniej 25 metrów kwadratowych dla jednej grupy szkoleniowej.

Możliwe jest zorganizowanie dowolnie wielu sesji gier symulacyjnych (równoległe grupy szkoleniowe). W jednej grupie szkoleniowej może wziąć udział od 8 do 12 osób.

Kontakt

+48 512 364 075, szkolenia@octigo.pl, www.octigo.pl