

Informacje o grze szkoleniowej z zarządzania portfelem projektów Park Rozrywki

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.

Park Rozrywki

Komentarze uczestników po warsztacie

Które elementy wprowadzisz natychmiast po zajęciach:

- *propozycja wdrożenia zarządzania portfelem projektów w mojej firmie*
- *metody priorytetyzacji projektów*
- *raportowanie i przegląd portfela*
- *metodykę zarządzania portfelem projektów*
- *techniki doboru projektów*
- *porównywanie projektów i ustawianie ich priorytetów*

Rzeczywistość warsztatowa

W pewnym mieście funkcjonuje duży park rozrywki. Właśnie został przez właściciela mianowany nowy zarząd na jeden rok. Ma prosty cel: zarobić jak najwięcej pieniędzy, rozbudowując park rozrywki za pomocą kolejnych projektów. Sytuacja na rynku jest trudna, bowiem właśnie zakończył się trwający dwa lata kryzys. Konsumenci w pierwszej kolejności

oszczędzali na przyjemnościach, w tym odwiedzinach parków rozrywki. W okolicy działa jeszcze kilka konkurencyjnych parków. Na szczęście nasze przedsiębiorstwo dzięki elastyczności kosztowej wyszło z tego trudnego okresu obronną ręką i ma szansę, dzięki śmiałym inwestycjom, przejąć dużą część udziałów w rynku. Czy mu się uda, zależy od zarządu firmy. W styczniu i lutym nowowybrany zarząd planuje działania na najbliższy rok przez selekcję i priorytetyzowanie projektów. Po tym okresie zostanie rozliczony z tego, jaką rentowność przedsiębiorstwa udało mu się uzyskać. Zarząd składa się z: prezesa sprzedaży i marketingu, IT, inwestycji, operacji.

Uczestnicy rywalizują ze sobą w 3 do 4 osobowych zespołach.

Zastosowanie

Gra szkoleniowa Park Rozrywki wprowadza uczestników w zagadnienia zarządzania portfelem projektów. W przystępny sposób przedstawia perspektywę zarządu na projekty i w praktyce demonstruje, jak zarządzać takimi inwestycjami. Może być zastosowana jako wsparcie wdrożenia biura projektów i kultury projektowej w firmie. Uświadamia administratorom projektów, jak i menadżerom wyższego szczebla, w jaki sposób funkcjonuje portfel projektów i jakie powinni przyjmować kryteria decyzyjne.

W wersji jednodniowej realizowana jest sama gra szkoleniowa, zaś w wersji dwudniowej warsztat poprzedzony jest wykładem na temat zarządzania portfelem projektów i programem.

**Dedykowane dla
wersji jedno i
dwudniowej**

Agenda w wariacie dwudniowym

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

Dzień warsztatowy. Gra symulacyjna Park Rozrywki

1. Wprowadzenie w symulowaną rzeczywistość i zasady
2. Selekcja i priorytetyzacja projektów
3. Przerwa kawowa
4. Realizacja pierwszej części
5. Przerwa
6. Podsumowanie połowy warsztatu
7. Realizacja drugiej części
8. Przerwa kawowa

9. Realizacja trzeciej części

10. Podsumowanie całego dnia szkoleniowego i osiągniętych rezultatów przez grupy

Korzyści

Wykłady i ćwiczenia oparte na grze symulacyjnej

- Poznanie i wdrożenie metodyki zarządzania portfelem projektów
- Zapoznanie się w metodami priorytetyzacji i selekcji projektów
- Doświadczenie korzyści z zaprowadzenia porządku w zarządzaniu portfelem projektów
- Nabycie podstawowych pojęć z zakresu zarządzania portfelem projektów, np.: pula zasobów, bilansowanie, priorytet, strategia, wąskie gardło, karta projektu, cashflow itp.
- Zrozumienie optymalnego sposobu alokacji zasobów w najbardziej wartościowych projektach - bilansowania
- Poznanie i przećwiczenie w praktyce technik priorytetyzacji projektów

Cele szkoleniowe Parku Rozrywki (interaktywna gra symulacyjna)

- poziom wiedzy - uczestnik:
 - wie, jak przebiega priorytetyzacja i selekcja projektów,
 - zna perspektywę komitetu sterującego portfelem projektów,
 - zna dobre praktyki alokacji zasobów do projektów,
 - zna techniki kategoryzowania i priorytetyzacji projektów,
- poziom umiejętności - uczestnik:
 - umie bilansować zasoby w portfelu projektów,
 - umie priorytetyzować projekty,
 - potrafi oszacować cashflow w portfelu projektów,
 - potrafi obliczyć wartość portfela projektów,
- poziom postaw - uczestnik:
 - jest świadom, że projekt z perspektywy komitetu sterującego to inwestycja, która ma przynieść zwrot,
 - jest świadom wpływu dobrego zarządzania portfelem projektów,

- o jest świadom funkcjonowania długo i krótkoterminowych celów przedsiębiorstwa.

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”. Zdobycwca 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 noce 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 6 do 15 osób.

Kontakt

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