

Informacje o warsztacie szkoleniowym wprowadzającym do planowania projektu Wyprawa na Biegun

Połączenie teoretyczno-praktyczne różnych form zajęć pozwala na efektywne przekazanie wiedzy i szybkie jej utrwalenie przez praktyczną ilustrację i wpływ na postawy uczestników. Szkolenie teoretyczne w dużo pełniejszym zakresie może osiągnąć swoje cele szkoleniowe, gdy wsparte jest praktycznym warsztatem, w którym uczestnicy utrwalają i sprawdzają dopiero co nabytą wiedzę.

Wyprawa na Biegun

„Poszukiwani mężczyźni: do niebezpiecznej wyprawy. Małe wypłaty, przejmujące zimno, długie miesiące całkowitej ciemności, ciągle niebezpieczeństwo, wątpliwy bezpieczny powrót. Honor i sława w przypadku sukcesu.”

- ogłoszenie z 1914 roku zamieszczone przez Sir Ernesta Shackletona

Rzeczywistość warsztatowa

Pierwszego sierpnia 1914 po roku przygotowań z East India Docks wyruszyła wielka ekspedycja pod kierownictwem sir Ernesta Shackletona z zadaniem przejścia przez Antarktydę od strony morza Weddella, przez biegun południowy do wyspy Rossa po drugiej stronie kontynentu. Trasa przez Biegun miała 1800 mil i wiodła przez najzimniejsze miejsce na Ziemi w większości nietknięte ludzką stopą. W trakcie wyprawy miały być prowadzone pomiary magnetyczne i meteorologiczne oraz badania lodu i geologii bieguna.

Po sukcesach wyprawy norweskiej Amundsena i połowicznym sukcesie wyprawy brytyjskiej Scotta, Shackleton postanowił dokonać czegoś nowego – przekroczyć Biegun w poprzek. Mając w pamięci porażki swoich poprzednich wypraw, planowanie rozpoczął ponad rok wcześniej. Niestety kolejna ekspedycja miała okazać się tak samo pechową jak i poprzednie.

W trakcie szkolenia uczestnicy są wciągani w atmosferę wyprawy polarnej. Historyczna ekspedycja odbywała się w okresie Wielkich Zdobywców Bieguna i uczestnicy, posługując się dostarczonymi materiałami, objaśnieniami trenerów oraz własną pomysłowością wczuwają się w tamte realia i klimat.

Dzięki temu, że symulowany projekt miał miejsce ponad 100 lat temu, wiedza merytoryczna uczestników szkolenia o tym projekcie jest na tym samym poziomie, co daje im równe szanse i pozwala nieco puścić wodze fantazji. Z drugiej strony budują emocjonalny stosunek do planowanego projektu.

Uczestnicy rywalizują ze sobą w 3 do 4 osobowych zespołach.

Zastosowanie

Warsztat jest stosowany, jako interesujące wprowadzenie do cyklu szkoleniowego na temat zarządzania projektami. W sposób przekrojowy, a jednocześnie ogólny przybliża wszystkie obszary wiedzy z tego zakresu. Dzięki temu potrafi zaintrygować uczestników i zachęcić do dalszego pogłębiania wiedzy. Pełni również funkcję integracyjną grupy na początku programu szkoleniowego.

Szkolenie
jednodniowe

W trakcie dnia na przemian słuchają kolejnych rozdziałów opowieści, planują w toku dyskusji elementy swoich projektów i prezentują na flipchartach swoje osiągnięcia. Pod koniec dnia sala szkoleniowa obwieszona jest arkuszami papieru z planami symulowanych projektów. Wartością dodatkową jest możliwość porównania różnych wizji projektu stworzonych przez poszczególne zespoły. Dla uczestników zaskakujące często jest to, że na podstawie tych samych informacji wejściowych można zaplanować bardzo odmienne projekty.

Agenda

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

1. Przywitanie uczestników i podzielenie się na grupy
2. Przedstawienie realiów symulowanego projektu i rozdanie materiałów informacyjnych
3. Przerwa kawowa
4. Zaplanowanie pierwszych elementów projektu (cele, koncepcja, analiza udziałowców, zakres) i ich prezentacja
5. Przerwa obiadowa
6. Zaplanowanie reszty projektu (harmonogram, budżet, jakość, ryzyka)

7. Przerwa kawowa
8. Omówienie i porównanie wyników między grupami

Korzyści

Cele szkoleniowe Wyprawy na Biegun

- poziom wiedzy - uczestnik:
 - zna podstawowe terminy zarządzania projektami: WBS, kamienie milowe, harmonogram, budżet, jakość, cel itd.,
 - zna podstawowe kroki planowania projektu,
 - rozumie atrybuty SMART celów oraz różnice między produktami, rezultatami i oddziaływaniami,
- poziom umiejętności - uczestnik:
 - potrafi planować projekt iteracyjnie, metodą kolejnych uzgadniających się przybliżeń,
 - potrafi stworzyć spójne cele projektu, ogólny zakres, harmonogram i budżet,
 - potrafi zaprezentować ogólny plan projektu,
- poziom postaw - uczestnik:
 - ma świadomość wagi planowania projektu,
 - wie jednak, że planowanie nie zawsze wystarcza, aby skończyć projekt z sukcesem,
 - docenia istotę tzw. "czynnika ludzkiego" w projekcie.

Wiedza merytoryczna na warsztacie przekazywana jest w sposób bardzo jasny i poparta obserwacją samych zachowań uczestników. Nie jest wymagana żadna minimalna wiedza projektowa, warsztat jest dobrym punktem startu dla początkujących członków zespołów projektowych.

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