



# Gra symulacyjna – inicjowanie projektu

Najtrudniejsza faza projektu, jego inicjowanie, przebiega często w pośpiechu, a zadania inicjowania projektu realizowane są pobeżnie. Błędy popełnione w tej fazie mszczą się najmocniej, a często wkładając niewiele więcej wysiłku można doprowadzić do definicji projektu o znacznie większym bezpieczeństwie.

Merytoryczne elementy określenia projektu (koncepcja realizacji, potrzebne kompetencje, wiedza specjalistyczna) są wystarczająco trudne w uzyskaniu – „recepta” zarządcza na dobre określenie projektu nie powinna zwiększać poziomu trudności. Niniejsze szkolenie, prowadzone w formule gry symulacyjnej, dostarcza takiej recepty, zapewniając wciągającą formę praktycznego treningu.

## Cele szkolenia

Celem szkolenia jest przekazanie skutecznej recepty na zainicjowanie projektu przy wykorzystaniu praktycznego treningu działań, których efektem będzie poprawne określenie i uruchomienie projektu.

## Korzyści z wzięcia udziału

Po zakończeniu szkolenia, uczestnicy będą umieli:

- przeprowadzić działania zmierzające do zdefiniowania, osadzenia w organizacji i uruchomienia projektu;
- zarządzać tworzącym się zespołem projektowym w fazie inicjowania projektu;
- włączyć standardy i oczekiwania organizacji macierzystej do działań inicjowania projektu.

Wszystko to sprawi, że uczestnicy szkolenia będą w stanie zainicjować projekt w sposób, który zminimalizuje ryzyko projektowe, uwzględni kluczowe obszary organizacji projektu i zwiększy prawdopodobieństwo sukcesu projektu. Uczestnicy szkolenia otrzymają zbiór narzędzi pomagających skutecznie i efektywnie definiować i uruchamiać projekt.

## Adresaci

Szkolenie najlepiej wypełnia oczekiwania odbiorców, którzy:

- kierują projektami, ale chcieliby poznać doświadczenia innych kierowników w zakresie definiowania i inicjowania projektów w organizacjach;
- zapewniają wsparcie organizacji projektowej (PMO) i chcieliby ulepszyć sposób uruchamiania projektów w organizacji.

Warunkiem uczestnictwa w szkoleniu jest znajomość podstaw teoretycznych zarządzania projektami i praktyczne doświadczenie uczestnictwa w pracach projektowych.

## Metoda prowadzenia szkolenia

Szkolenie prowadzone jest w formie gry symulacyjnej. Nacisk kładziony jest na praktykę, pragmatyzm i skuteczność przekazu oraz wskazanie rozwiązań dla problemów wskazywanych przez uczestników szkolenia. Osia szkolenia jest symulacją przechodzenia przez kolejne etapy inicjowania projektu na wybranym przez prowadzącego temacie projektu, którego dotyczą wszystkie późniejsze ćwiczenia. Temat projektu i „dramaturgia” symulacji są inspirowane jednym z rzeczywistych projektów i są dopasowane do potrzeb szkolenia.

Szkolenie zbudowane jest z szeregu modułów, z których każdy zapewnia krótkie wprowadzenie w formie wykładu, ćwiczenie praktyczne w formie zadań do wspólnej, zespołowej realizacji oraz dyskusji wyników ćwiczeń. Wykłady mają na celu przypomnienie i uporządkowanie teoretycznych podstaw działań inicjowania projektu. Ćwiczenia mają na celu wykorzystanie praktyczne przedstawionych podstaw teoretycznych. Dyskusja podsumowująca ćwiczenia zapewnia wymianę doświadczeń i przemyśleń pomiędzy uczestnikami szkolenia.



## Zakres szkolenia

Tematyka szkolenia:

- Praktyczna ścieżka „definiowania” projektu. Sekwencja działań optymalizująca dochodzenie do określenia projektu i uruchomienia go.
- Zadania do wykonania i efekty do uzyskania we wszystkich obszarach określenia projektu, wraz z praktycznymi receptami i narzędziami ich opracowania.
- Wskazówki w jaki sposób i do jakich zadań angażować tworzący się zespół projektowy, sponsora projektu i komitet sterujący oraz kierownictwo organizacji macierzystej.
- Rzeczy bardziej i mniej ważne. Co musi być wiadomo, co można założyć, a co może pozostać w stanie kontrolowanej nieokreśloności.
- Techniki podstawowe wykorzystywane w fazie inicjowania projektu. Techniki zaawansowane (np. Monte Carlo, analiza wrażliwości na założenia, buforzy ryzyka).
- Rola standardów. Obowiązkowa dokumentacja projektowa, proces zatwierdzenia projektu, zapewnienie ludzi i zasobów dla projektu. Płynna integracja organizacji projektu z możliwościami, uwarunkowaniami i ograniczeniami organizacji macierzystej.
- Warsztat komunikacyjny kierownika projektu konieczny na etapie inicjowania projektu. Negocjacje, wywieranie wpływu, uzgodnienia.

Czas trwania: 3 dni

Liczba uczestników: 8-12 osób

Przebieg szkolenia:

- Dzień pierwszy: repetytorium działań podejmowanych w fazie inicjowania projektu, przedstawienie reguł gry symulacyjnej oraz studium przypadku symulacyjnego; gra symulacyjna dla opracowania koncepcji realizacji projektu;
- Dzień drugi: podsumowanie wyników poprzedniego dnia, dyskusja i ustalenie wspólnego stanowiska dla dalszej części prac; gra symulacyjna dotycząca opracowania koncepcji zarządzania realizacją projektu;
- Dzień trzeci: podsumowanie wyników poprzedniego dnia, dyskusja i ustalenie wspólnego stanowiska dla dalszej części prac; gra symulacyjna dotycząca uzgadniania, zatwierdzenia i uruchomienia realizacji projektu.

Formułą gry symulacyjnej zapewnia realistyczne podejście do stawianych zadań, a dyskusje prowadzone pomiędzy uczestnikami zapewniają najskuteczniejszą formę wymiany wniosków i doświadczeń. Uczestnicy nie raz zostaną zaskoczeni przebiegiem zdarzeń.

## Trener: Sebastian Konkol

Absolwent Instytutu Telekomunikacji Politechniki Warszawskiej oraz zarządzania projektami w George Washington University. Prowadził studia doktoranckie na SWPS (psychologia społeczna, analiza sieci społecznych) i Instytucie Badań Systemowych PAN (kontrola przeciążeń w sieci). Jest wieloletnim praktykiem zarządzania – zarówno w strukturach hierarchicznych jak i projektowych – posiada certyfikaty PMP i Prince2.

Prowadzi niezależne doradztwo biznesowe, technologiczne i zarządcze, specjalizując się w sektorach telekomunikacji, nowych mediów elektronicznych i IT. Pomaga tworzyć metody i narzędzia nowoczesnego zarządzania wartością firmy, budować strategię rozwoju biznesu w oparciu o technologie telekomunikacyjne i informatyczne. Ma na koncie kilkadziesiąt projektów zrealizowanych z sukcesem.

Jest autorem publikowanych w Polsce i USA opracowań poświęconych skuteczności zarządzania w biznesie, a także książki pt. „Marketing mobilny”. Jest członkiem elitarnego stowarzyszenia Cutter Consortium, twórcą autorskich metod planowania rozwoju informatyki w przedsiębiorstwie oraz refactoringu architektury korporacyjnej.