

Inmersión en la Gestión de Proyectos

Un buen gestor de proyectos es capaz de entregar lo que el cliente esperaba, dentro del plazo y costes previstos, y consiguiendo que todos los miembros de su equipo crean que la experiencia ha valido la pena.

El taller de 8 horas se fundamenta en la experiencia práctica, facilitada por la simulación de negocio **Bridge IT**. Los participantes, divididos en equipos, deben llevar a cabo un gran proyecto: el diseño y construcción de un parque de atracciones. Los contenidos teóricos se apoyan en los sucesos del juego para reforzar la comprensión de los aspectos críticos de un proyecto, como son el cierre de los requisitos, la gestión presupuestaria, los cambios de alcance o la correcta coordinación de todos los equipos.

Bridge IT

1 2 3 4 5 6

1 El Juego

El propietario de unos terrenos decide instalar en ellos un parque de atracciones, para lo cual contrata a dos operadores encargados de desarrollar atracciones que proporcionen el mayor número posible de visitantes. Éstos cuentan con equipos de Innovación que diseñan y fabrican las atracciones, que son posteriormente instaladas en el parque por equipos de Gestión de las Infraestructuras.

Multitud de factores complican el proceso, y el propietario no está satisfecho con los resultados: los equipos tienen objetivos vagos, existen cambios descoordinados, falta comunicación entre equipos, hay errores de planificación y de estimaciones financieras, desconocimiento del trabajo de otros equipos... La única forma de cumplir el objetivo común es aprendiendo a trabajar juntos.

2 Dinámica

Al arrancar el juego, se ofrece a los participantes un objetivo común que deben lograr entre todos. Para ello, tratarán de introducir nuevas atracciones en periodos limitados de tiempo, entre los cuales existen tiempos de reflexión y análisis para aprender de los errores anteriores. A medida que se mejoran los aspectos básicos de la gestión de proyectos y la comunicación entre los distintos participantes, resulta más sencillo acercarse al objetivo final.

3 Qué se consigue

1. Permite poner en práctica todas las áreas de conocimiento que se deben dominar en la gestión de proyectos: gestión financiera, gestión del tiempo, de alcance, de la comunicación, de riesgos...
2. Pone de manifiesto los errores más habituales de una forma visual, y favorece la reflexión sobre cómo superarlos en situaciones reales
3. Mejora la comunicación entre equipos y enfatiza la importancia de mantener la visión común y la orientación a objetivos
4. Tiende un puente entre las áreas de negocio y de desarrollo de proyectos, aprendiendo a ponerse en el lugar del otro

4 A quién va dirigido

Jefes de proyecto
Equipos de desarrollo
Consultores y proveedores de servicios
Clientes que deseen mejorar la relación y control de equipos externos

5 Competencias adquiridas

Conceptos fundamentales en la Gestión de Proyectos (9 áreas de conocimiento descritas en el PMBOK)
Foco en objetivos y resultados
Visión común. Trabajo en equipo
Comunicación interdepartamental

6 Qué se necesita

Una sala grande (mínimo 50 -60 m2) con mesas grandes, tablero o papelógrafo, y un líder de la simulación certificado para llevarla a cabo. El número de participantes puede ser entre 10 y 16, preferiblemente con experiencia en gestión de proyectos.

