

# Introducción a PMI

Las capacidades de gestión de proyectos resultan básicas hoy en día en cualquier departamento de Sistemas. La habilidad para satisfacer las necesidades del cliente en tiempo y coste, manteniéndole siempre informado del progreso, es cada vez más difícil en un entorno en constante evolución.

Dentro de esta disciplina, el Project Management Institute se ha convertido en la asociación internacional más importante a la hora de definir estándares y certificaciones. Desde pragmatic optamos por transmitir los conceptos esenciales de PMI utilizando la simulación de negocio Bridge IT. Los participantes se ven inmersos en un proyecto real, teniendo que sacar adelante la construcción de un parque de atracciones en base a la coordinación de diversos equipos.



## Introducción a PMI

# 1

### El Taller

El taller tiene una duración de 24 horas y se centra en la simulación de negocio Bridge IT, aunque combinada con exposiciones teóricas y distintos ejercicios. La estructura es la siguiente:

1. Introducción general
2. Primera ronda del juego y análisis de lo sucedido
3. PMBOK: fase de Definición y Planificación
4. Segunda ronda del juego y análisis de lo sucedido
5. Taller de análisis de riesgos en Bridge IT
6. PMBOK: fase de Seguimiento y Ejecución
7. Tercera ronda del juego y análisis de lo sucedido
8. Identificación de áreas de conocimiento en el juego
9. PMBOK: fase de Cierre
10. Cuarta ronda del juego y análisis de lo sucedido
11. Taller de elaboración de informe de seguimiento
12. Conclusiones generales: los alumnos en grupos deben elaborar y comentar un mapa mental con las ideas más importantes

# 2

### El Juego

El propietario de unos terrenos decide instalar en ellos un parque de atracciones. Multitud de factores complican el proceso, y el propietario no está satisfecho con los resultados. La única forma de cumplir objetivos es que todos los departamentos aprendan a trabajar juntos.

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.

