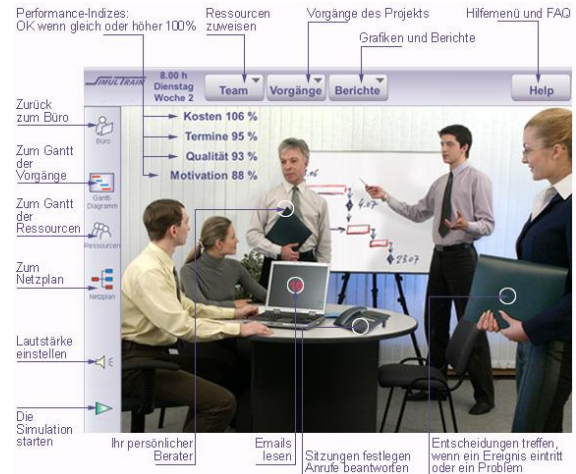


SimulTrain® - Projektmanagement mit dem Projektsimulator

Kurzbeschreibung

SimulTrain® ermöglicht die Simulation eines **Projektes mittlerer Größe**, mit allen Ereignissen, die auch in der Realität vorkommen: der Kunde, der plötzlich das Pflichtenheft abändern will, die Abteilungsleiter, die die notwendigen Ressourcen nicht zur Verfügung stellen wollen, technische Probleme, die im ungünstigsten Moment auftauchen, usw. Außerdem beinhaltet die Simulation ein sehr realitätsnahes Modell der **menschlichen Faktoren**, das gleichzeitig die individuelle Motivation, das Verantwortungsgefühl und den Teamgeist in Betracht zieht. Jede Entscheidung, die getroffen wird hat Konsequenzen für Kosten, Termine aber auch für die menschlichen Faktoren.



Projekte

Es gibt vier verschiedene Projektscenarien zur Auswahl:

- Software-Entwicklung
- Marketing
- Eventmanagement
- Produktentwicklung

Zielgruppen

Projektmanagement wird immer mehr zu einer neuen **Unternehmenskultur**, zu einer Art ein ganzes Unternehmen zu leiten. Deshalb sollen Linienverantwortliche in die Projektmanagement-Ausbildung integriert werden, denn nur, wenn sie die Projektlogik verstehen, werden sie eine entsprechende Unterstützung für die Projektleiter sein. Die Simulation ist geeignet für:

- Projektleiter
- Projektmitarbeiter
- Linienverantwortliche

Lernziele

Nach dem Seminar können die Teilnehmer:

- dynamische **Prozesse managen**
- mit Projektmanagement-Werkzeugen arbeiten
- auf die typischen Situationen in Projekten **richtig reagieren**
- **Team-Entscheidungen** auch in Streß-Situationen **treffen**
- ein Projekt planen und eine **Risikoanalyse durchführen**
- erkennen, **welche Punkte** in der in der jeweiligen Phase eines Projektes **entscheidend sind**

Inhalte

Projektdefinition und Projektplanung

- Formulierung und Überprüfung der Projektziele
- Projekt-Strukturplan, Netzplan, kritischer Pfad
- CPM und PERT
- Risikomanagement
- Methoden für die Schätzung von Dauer und Kosten

Projektaufbau, Team und Organisation

- Das Profil und die Rolle des Projektleiters
- Organisationsformen von Projekten
- Konflikte in der Matrix-Organisation
- Responsibility Chart
- Entscheiden im Team

Projekttablauf, Projektmanagement-Software

- Kontrolle der Kosten, Überwachung der Termine
- Was tun im Falle von Überschreitungen
- Qualitätsmanagement
- Einsatzgebiete der Projektmanagement-Software

Team-Lernen

Das Training erfolgt in Kleingruppen (4 Personen). Vor dem PC-Simulator wird eine Gruppe mit vielen Situationen konfrontiert, die eine schnelle Entscheidung erfordern. Die Teilnehmer lernen also, als Team zusammenzuarbeiten und zu entscheiden. Der Simulator ist ein ausgezeichnetes Mittel zur **Teambildung**.

Der Simulator als Werkzeug

Stellen Sie sich einen PC vor, der Ihnen ermöglicht, sich **frei in der Firma** zu bewegen. Sie sind im Büro des Projektleiters und müssen seine Entscheidungen treffen. Wo Sie alle Dokumente zur Verfügung haben: Gantt-Diagramm, Netzplan, Projektstatus und vieles mehr. Sie besitzen außerdem vollständige Dossiers über alle Mitarbeiter des Unternehmens: Foto, Lebenslauf, Qualifikationen und Profil. In Ihrem Büro verfügen Sie auch über ein Telefon, das Ihnen ermöglicht Meetings einzuberufen oder Ihre Projekt-Mitarbeiter zum Mittagessen einzuladen. Die Projektmitarbeiter kommunizieren mit Ihnen per Telefon, Voice-Mail oder e-mail. Sie werden über alles, was sich in Ihrem Projekt ereignet, informiert.

Die Simulation ist real....

..., mit allen Risiken wie in realen Projekten: ein Kunde, der plötzlich das Pflichtenheft abändern will, die Abteilungsleiter, die die notwendigen Ressourcen nicht zur Verfügung stellen wollen, technische Probleme, die im ungünstigsten Moment auftauchen, usw. In jeder Situation müssen die Teilnehmer **Entscheidungen unter Streß treffen**, mit Berücksichtigung aller Parameter eines Projektes.

Wie im realen Leben hat jede Entscheidung **Einfluß auf alle Beteiligten** eines Projektes. Eine Entscheidung kann zum Beispiel die Geschäftsleitung zufrieden stellen, zugleich jedoch zu einer Unzufriedenheit bei den Mitarbeitern führen – was wiederum eine verminderte Produktivität, eine höhere Anzahl von Fehlern und eine erhöhte Abwesenheitsquote zur Folge hat. In der Simulation erfahren die Teilnehmer, wie sich ihre Aktionen in den komplexen Systemen Projekt und Unternehmen auswirken. Auf die Berücksichtigung der **menschlichen Faktoren** wird dabei besonderes Augenmerk gelegt.

Der Simulator stimuliert den Lernprozeß

Wir wissen alle, daß wir aus Fehlern lernen. Das Dumme ist nur, daß Fehler in einem Projekt teuer zu stehen kommen. Hier kommt der Nutzen des Simulators voll zur Entfaltung:

Die Fehler sind nur virtuell, ermöglichen aber einen effektiven Lernprozeß.

Seminardauer und -ablauf

In 3 Tagen lernen die Teilnehmer ein Projekt zu strukturieren, den Ablauf zu steuern, und die Projektmanagement-Werkzeuge zu benutzen. Am Vormittag lernen sie jeweils die Grundsätze des Projektmanagements kennen, wie sie mit den typischen Fallen umgehen und wie man sie meidet. Am Nachmittag benutzen Sie den Projektsimulator, um das Gelernte gezielt in die Praxis umzusetzen, innovative Lösungen zu suchen und verschiedene Strategien auszuprobieren. Am Ende eines Seminartages schreibt jeder Teilnehmer die wichtigsten Punkte auf, die er gelernt hat. Die meisten zählen jene Punkte auf, die sie während der Simulation nicht so gut beherrscht hatten. Ein Simulator ist ein Werkzeug, welches das Lernen durch Fehler ermöglicht – also **eine sehr wirksame Methode**.

Nach Abschluß des Seminars erhält jeder Teilnehmer zur Erinnerung einen Teilnehmerbericht mit den erarbeiteten Erkenntnissen und mit einer Fotodokumentation.