

Projektmanagement Simulationstraining

Seminarnummer	21.06.2784.01
Termin	Dienstag, den 01.06.2021 bis Mittwoch, den 02.06.2021
- Zeit	08:30 Uhr bis 16:30 Uhr
- Ort	Räume 1 und 8, Akademie der Sparkassen-Finanzgruppe Saar
- Referent/in	Frank Tassone, Alvision GmbH
Zielgruppen	Jeder mit Interesse an Projektmanagement.
Zielsetzung	<ul style="list-style-type: none">• fSteigen Sie mit SimulTrain® in ein virtuelles Projekt ein und trainieren Sie so Ihre Projektmanagement-Kompetenzen. SimulTrain® ist ein Projekt-Simulationstraining, welches den TeilnehmerInnen Kernkompetenzen des Projektmanagements spielerisch vermittelt. Die TeilnehmerInnen durchlaufen mit SimulTrain® ein realistisches Projekt in einem kollaborativen Lernumfeld.• Die Projekte werden in Kleingruppen bearbeitet, welche durch ein immer wieder verändertes Projektumfeld vor spannende Herausforderungen gestellt werden.• fBei SimulTrain® dürfen Projektleiter all jene Fehler machen, die während der Planung und Durchführung eines Projekts geschehen können. Ziel ist, aus diesen Fehlern zu lernen.• fIn 4er Gruppen spielen die TeilnehmerInnen gegeneinander, was viel Dynamik und Spaß mit sich bringt.
Inhalte	<p>Die Teams sollen ein typisches mittelgroßes Projekt planen und ausführen. Dabei kommt es darauf an, Kosten, Zeitplan und Qualität unter Kontrolle zu halten. Die Motivation der Mitarbeiter im fiktiven Unternehmen des Spiels darf nicht vernachlässigt werden. Der Simulator wertet die von den Teams getroffenen Entscheidungen aus, wodurch die Lernenden die Konsequenzen ihrer Entscheidungen unmittelbar erkennen. (Anstieg der Kosten, Terminverzug, sinkende Motivation, etc.).</p> <p>Feedbackschleifen geben ständige Rückmeldung und erlauben den TeilnehmerInnen, in einem sicheren Umfeld Entscheidungen zu reflektieren und anzupassen. Das fortlaufende Projekt erfordert ständiges Priorisieren und eine schnelle Entscheidungsfindung, ohne ein reales Projekt oder die eigene Karriere zu gefährden.</p> <p>SimulTrain® stellt mehrere Szenarien zur Verfügung, die Projekten aus verschiedenen Branchen entsprechen.</p>
Hinweis	<ul style="list-style-type: none">• fDurch die Verknüpfung der Vorteile unterschiedlicher didaktischer Lernmittel optimieren wir Zeitaufwand und Kosten für unsere TeilnehmerInnen, gewährleisten hohe Lernqualität und nachhaltige Wissensvermittlung.• Education + Entertainment = Edutainment <p>Durch den Gamification Ansatz und den spielerischen Wettbewerb der Teams untereinander erzielen wir mit viel Spaß einen nachhaltigen Lernerfolg. Das bestätigen uns die zahlreichen Feedbacks von TeilnehmerInnen.</p>
Zuständig	
- Organisation	Backes, Timo timo.backes@svs Saar.de

