

TALLER DE SIMULACIÓN DE PROYECTO (2 días / Ref. PMST00.00)

Al igual que los pilotos de aviones se entrenan utilizando un simulador de vuelo, los jefes de proyecto utilizan un simulador de proyectos

Características del Taller de Simulación de Proyecto:

Dirigido a empresas u organizaciones tanto públicas como privadas. La formación se ofrece en forma de taller interactivo, tanto "in company" como en modalidad de curso abierto en Madrid y Barcelona. Se lo puede efectuar como medida autónoma o combinarlo con nuestro curso de fundamentos en dirección de proyectos (PM00.00).

El taller de simulación de proyecto permite enfrentarse a situaciones, problemas y necesidades con los que un jefe de proyecto se puede encontrar cuando inicia y lleva a cabo un proyecto. Gracias a SimulTrain®, los asistentes pueden **comprobar las consecuencias de sus decisiones** y pueden inmediatamente seguir la evolución de los **costes**, **retrasos**, de la **calidad** y efectos que tiene en el **equipo humano**. El taller se desarrolla a lo largo de 2 días, se trabaja en grupos de trabajo de 3-4 personas.

SimulTrain® ya se ha utilizado en 30 países y ha contribuido a la formación de 45.000 jefes de proyecto.



SimulTrain® es un simulador de gestión de proyectos que permite integrar en un todo, de forma coherente, los distintos factores que intervienen en la gestión de proyectos: costes, tiempo, calidad y recursos humanos.

Lea más abajo **diez buenas razones** para realizar un Taller de Simulación de Proyecto de TenStep – Corporate Solutions-

Modalidades

El taller de simulación puede efectuarse como medida autónoma, integrando y nivelando conocimientos previos que hayan sido adquiridos por vías diversas. También es especialmente útil para realizarlo como coronación de una medida de formación profesional en Dirección de Proyectos, idealmente nuestro curso PM00.00 – Dirección de Proyectos para el Éxito Empresarial. Así, el taller de simulación permitirá poner en práctica todo lo aprendido.

¿Cómo funciona SimulTrain?

Los asistentes se organizan en pequeños grupos de 3 a 4 personas. Cada grupo dispone de un ordenador en el que está instalado el programa de simulación.

El grupo trabaja en el desarrollo de un proyecto. Se enfrentan a numerosas situaciones que exigen tomar decisiones rápidas y debe tener en cuenta todos los parámetros del proyecto, los costes, el calendario, la calidad, la comunicación y los recursos humanos asignados.

El simulador es una herramienta multimedia: los participantes reciben llamadas telefónicas, e-mails, mensajes de voz y se encuentran sumergidos en el ambiente real de un proyecto.

Les objetivos del taller

Al finalizar el taller los asistentes habrán ejercitado las siguientes habilidades:

- Planificar los recursos de un proyecto;
- Utilizar las herramientas de la gestión de proyectos
- Dirigir el desarrollo de un proyecto;
- Tomar decisiones en equipo, y bajo presión de tiempo;
- Reaccionar adecuadamente en las situaciones típicas de la gestión de proyectos

Metodología

La formación se hace en pequeños grupos. Con el simulador, el grupo se enfrenta a diversas situaciones que les exigen decisiones rápidas. Los participantes aprenden a trabajar y tomar decisiones en equipo.



La simulación de proyecto es un trabajo en grupo

Se obtiene un feedback inmediato de las consecuencias de las decisiones. El factor humano, el espíritu de equipo y la comunicación están bien integradas. Al final de la simulación los asistentes hacen balance de los errores que han cometido y toman nota de las lecciones aprendidas

Requisitos

Se recomienda un conocimiento general de la gestión de proyectos y su desarrollo, así como conocimiento de los Diagramas de Gantt y de red (PERT) y su lógica.

Modo de utilización

Los asistentes al taller trabajan en grupos de 3 ó 4 personas a ser posible en la misma sala. Un instructor puede dirigir de 8 a 10 grupos en una misma sala. El instructor interviene poco durante la simulación; siendo más activo durante la sesiones de información y de lecciones aprendidas.

Cada grupo debe disponer y trabajar con un ordenador portátil con altavoces.

Desarrollo

La duración normal de un taller de simulación de proyectos es de dos días que se reparten de la siguiente manera.

Día 1	Día 2
Resumen de los fundamentos de la Dirección de Proyectos (2,5 h)	Simulación Período 2 (2 h)
Introducción a la simulación (30')	Análisis de resultados (1 h)
Simulación Período 1 (3 h)	Simulación Período 3 (2 h)
Análisis de resultados (1h)	Análisis de resultados (1h) Cierre

En el juego de simulación, eres el jefe de un proyecto y debes dirigir su desarrollo respetando los plazos, el presupuesto, la calidad y la motivación del equipo.

Tu rol

Como jefe de proyecto, tus tareas principales consisten en :

- **Planificar las actividades** a realizar en el proyecto
- **Formar el equipo**, eligiendo a las personas que mejor se ajustan a los requisitos y **motivar al equipo**
- **Indicar al equipo** las actividades que deben realizar y apoyarlos
- **Tomar las decisiones** adecuadas en caso de problemas, retrasos, desviaciones de presupuesto, etc.

¡ Decidir !

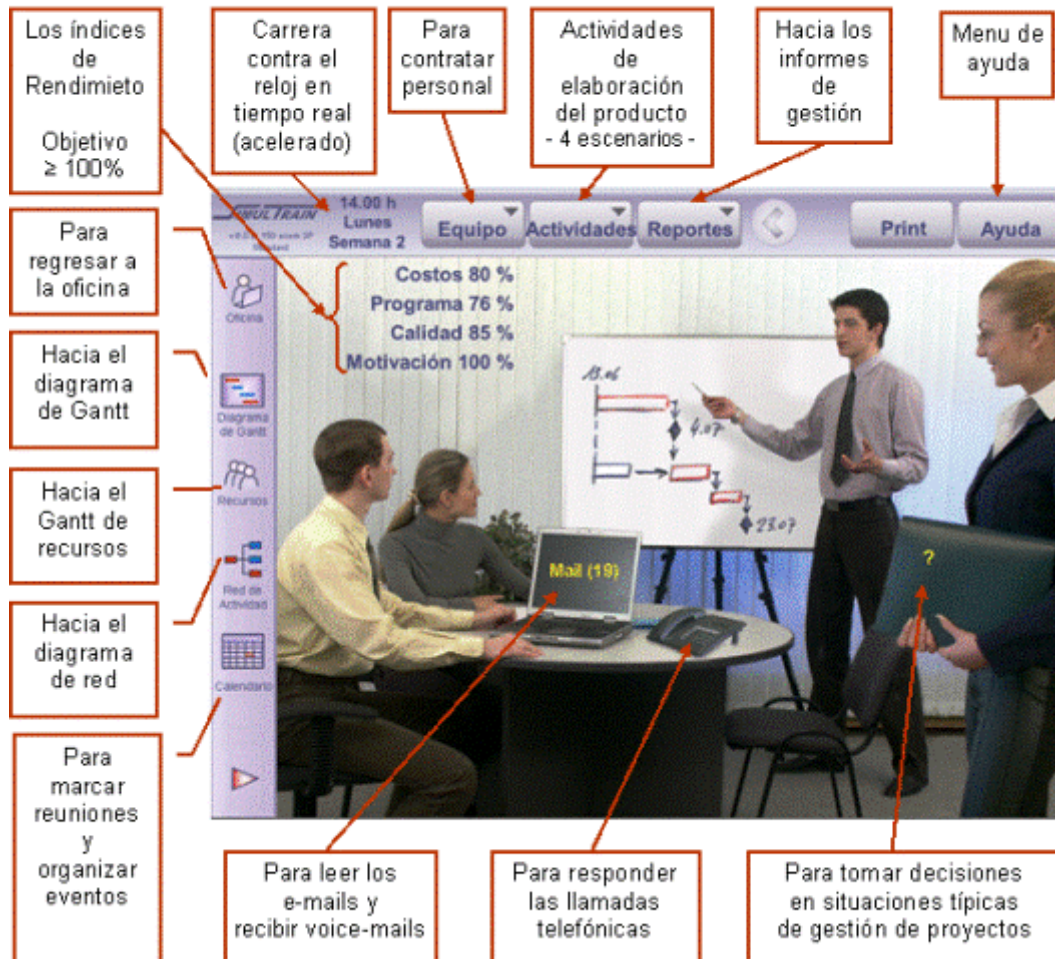
Durante el proyecto, los acontecimientos se sucederán y exigirán decisiones rápidas: hay multitud de opciones que tendréis que elegir.

Cada decisión tendrá unos efectos sobre los actores del proyecto y en su desarrollo.

En la foto se pueden ver las diferentes funciones de la interfaz

4 escenarios posibles

proyecto informático | campaña de marketing | desarrollo de producto | evento



The screenshot shows a software interface for project management. The top navigation bar includes 'Equipo', 'Actividades', 'Reportes', 'Print', and 'Ayuda'. The main display area shows project metrics: 'Costos 80%', 'Programa 76%', 'Calidad 85%', and 'Motivación 100%'. A Gantt chart and resource Gantt are visible. A sidebar on the left contains icons for 'Oficina', 'Diagrama de Gantt', 'Recursos', 'Red de Actividad', and 'Calendario'. A laptop in the foreground shows 'Mail (19)'. A man is pointing at a whiteboard with a Gantt chart, and a woman is looking at a laptop with a question mark.

Callouts and their functions:

- Los índices de Rendimiento: Objetivo $\geq 100\%$
- Carrera contra el reloj en tiempo real (acelerado)
- Para contratar personal
- Actividades de elaboración del producto - 4 escenarios -
- Hacia los informes de gestión
- Menu de ayuda
- Para regresar a la oficina
- Hacia el diagrama de Gantt
- Hacia el Gantt de recursos
- Hacia el diagrama de red
- Para marcar reuniones y organizar eventos
- Para leer los e-mails y recibir voice-mails
- Para responder las llamadas telefónicas
- Para tomar decisiones en situaciones típicas de gestión de proyectos

Diez razones para realizar un taller de simulación de proyecto con TenStep – Corporate Solutions

1. **Integrar todos los aspectos** de la gestión de proyectos en un todo coherente: además de los factores de costos y plazos SimulTrain tiene en cuenta el factor humano, la motivación individual, la responsabilidad y el espíritu de equipo.
2. **Aprender comentando errores:** en la simulación cada acción - buena o mala - tiene un feedback instantáneo. Las consecuencias de cada decisión pueden verse de forma inmediata lo que permite aprender más rápido.
3. **SimulTrain** es utilizado con éxito por empresas líderes como: Alcatel, ABB, Ciba, Crédit Agricole Indosuez, Generali, Hitachi, Mikron, Novartis, Omega, Samsung, Siemens, St-Gobain, Unedic, Thalès, Xerox, Zürich Assurances, etc., así como en organismos públicos y agencias estatales y regionales. SimulTrain está traducido a 10 idiomas, se utiliza en 30 países del mundo y forma parte integral de la certificación TenStep Project Manager Professional® de la TenStep Academy, Estados Unidos.
4. **Cercano a la realidad:** el software de SimulTrain ha sido creado sobre la base de un estudio sobre 800 jefes de proyecto en diferentes sectores y países. Esta es la razón por la que los asistentes lo encuentran tan cercano a la realidad.
5. **Doble formación :** SimulTrain forma en la gestión del proyecto y además desarrolla la capacidad de trabajar y tomar decisiones en equipo en situaciones de presión de tiempo.
6. **Es un aprendizaje que no se olvida:** muy entretenido, el simulador ha probado ser un instrumento muy motivante y fascinante que cautiva a los que lo utilizan. Es una garantía de que lo aprendido no se olvidará fácilmente.
7. **Permite practicar la “ejecución”** del proyecto. Los ejercicios y el estudio de casos no suelen cubrir la parte de ejecución del proyecto. Cosa que sí puede hacer SimulTrain generando acontecimientos inesperados, problemas, conflictos, etc. obteniendo resultados diferentes según las decisiones que se tomen.
8. **Una integración a medida:** SimulTrain es un estudio de caso “vivo”. El curso se puede realizar en forma autónoma o como coronación del curso de fundamentos, “Dirección de Proyectos para el Éxito Empresarial” (PM00.00).
9. **SimulTrain es una herramienta interactiva.** Los asistentes interactúan con los personajes del simulador mediante e-mails, voice-mails, llamadas telefónicas, reuniones y eventos. El instructor supervisa y guía a los grupos durante la simulación. Durante las fases de análisis de resultados al fin de cada período, el formador integra elementos de la teoría con las experiencias de la simulación y de la realidad.
10. **Los participantes estarán entusiasmados** con apariencia de un juego de entretenimiento de gran sencillez de uso, pero permitiendo un gran aprendizaje, SimulTrain garantiza la atención instantánea de los participantes del taller.

Desea más información? Con placer responderemos a sus preguntas:

- Cursos „in-company“ para empresas o instituciones: llamar al +34 91 1516661
Rodolfo Casabonne / Rodolfo.Casabonne@TenStep.es
- Cursos abiertos en Madrid y Barcelona: llamar al +34 91 3237483 o +34 93 4524960
María Aparicio / mariaa@TenStep.es (preguntar por la Escuela de Proyectos Internacionales)