



TOPSIM-Project Management

Ein computerunterstütztes Project Management-Planspiel

ÜBERBLICK

Das Planspiel **TOPSIM-Project Management** ist eine Projektsimulation zur Vermittlung und Übung von grundlegenden Methoden des Projektmanagements.

AUFGABEN

Planung und Durchführung eines Projektes werden anhand eines Beispiels, dem Bau der Achterbahn „Hypercoaster Rocket Star“ simuliert. Zunächst erarbeiten die Teilnehmenden eine Gesamtplanung für das Projekt und geben ein Angebot ab. Anschliessend läuft das Projekt in der Simulation, wobei sich die Situationen durch Ereignisse bzw. Störungen ändern. Die Teilnehmenden sind daher immer wieder gezwungen, die Planung für alle noch nicht abgeschlossenen Arbeitspakete so zu überarbeiten, dass die Ziele des Projektes erreicht werden können. Sie erleben in der Simulation praxisnah die typischen Herausforderungen, die in Planung und Durchführung eines Projektes hinsichtlich Zeit-, Kosten- und Leistungserreichung an Projektleiter gestellt werden.

LERNTRANSFER & METHODIK

Untersuchungen haben gezeigt, dass die meisten Menschen am effektivsten lernen, wenn das eigene Erleben und Handeln im Vordergrund steht. In der computerunterstützten Simulation TOPSIM-Project Management werden die einzelnen Entscheidungen im Computer eingegeben und mit den Konkurrenzentscheidungen verrechnet. Das aktuelle Projektumfeld und die eigene Projektsituation sind den Teams immer vor Augen.

Mithilfe der durch den Spielleiter präsentierten Auswertungen können die Teilnehmenden die Auswirkungen der getroffenen Entscheidungen nachvollziehen. Damit wird ein unmittelbarer Wissenstransfer sichergestellt. Diese Form interaktiven Trainings ermöglicht ein nachhaltiges Lernerlebnis, das gleichzeitig fordert und stark motivierend wirkt. Die Computersimulation und die im Seminar behandelten Themen haben das notwendige Potential, um Fachkompetenz, bereichsübergreifendes Denken, Handlungsorientiertheit sowie Methoden- und Sozialkompetenz der Teilnehmenden gezielt weiterzuentwickeln.

TOPSIM - Project Management ist eine Unternehmenssimulation der

TATA INTERACTIVE SYSTEMS



BEISPIELHAFTER SEMINARAUFBAU

| Zeit | | Themen |
|--------------|------------------|---|
| TAG 1 | | |
| 90' | Theorieinheit | Grundlagen des Projektmanagement und Strukturpläne |
| 90' | Simulationsinput | Einführung in die Simulation und Vorstellung der Fallstudie „Rocket Star“ |
| 90' | Theorieeinheit | Methoden der Kosten- und Finanzplanung |
| 90' | Gruppenarbeit | Kosten und Finanzplanung |
| TAG 2 | | |
| 90' | Theorieeinheit | Ressourcen und Kapazitätsplanung |
| 90' | Gruppenarbeit | Optimierung des Projektes Phase I: Abgabe des Angebots |
| 90' | Theorieeinheit | Methoden der Projektsteuerung |
| 90' | Gruppenarbeit | Phase II: Projektdurchführung |
| TAG 3 | | |
| 90' | Theorieeinheit | Risikoanalyse in Projekten und Multiprojektmanagement |
| 90' | Gruppenarbeit | Phase III: Projektdurchführung |
| 90' | Gruppenarbeit | Vorbereitung Gruppenpräsentationen |
| 90' | Seminarplenum | Präsentationen und Gesamtanalyse des Projektverlaufs |

ZIELPUBLIKUM

- Projektleiter
- Projektkoordinatoren
- Mitarbeiter von Projektteams (Führungskräfte, Mitarbeiter in Stäben)
- Studierende der Ingenieurwissenschaften und Betriebswirtschaft

ZIELE

- Kennenlernen der Hauptaufgaben eines Projektleiters
- Fristgerechtes Arbeiten und Einhalten von Deadlines
- Grenzen und Möglichkeiten des Projektmanagements erfahren
- Praktische Übung im Umgang mit ausgewählten Methoden des Projektmanagements
- Blick für das Wesentliche und Durchblick in schwierigen Situationen

DAUER & GRUPPENGROSSEN

- Seminare/Workshops von 2 – 3 Tagen mit 1 – 5 Gruppen à 3 – 4 Teilnehmenden
- Entwicklung von massgeschneiderten Branchen- bzw. Unternehmenslösungen

Seminare durch

simConsulting

Schürweidstrasse 21
CH-8912 Obfelden
www.simconsulting.ch