

Don't think it's a game when we play with your company!

Learn from experience



- aantal deelnemers: 8 - 15
- maatwerk oplossingen voor grotere groepen
- doorlooptijd: 6 - 8 uur
- taal: elke gewenste taal
- doelgroep: Business-managers, Projectmanagers, Projectteams, -professionals, gebruikers en beheerders.

Referentie:

Frank Prinsen, manager Interpolis
"Als we een bolletje wol gaan doorgeven en dan tegen elkaar zeggen dat we een netwerk zijn dan doe ik niet mee..." Dit was één van de reacties toen ik mijn medewerkers vertelde dat we in het kader van samenwerking en teambuilding een activiteit gingen doen, zonder op voorhand te vertellen wát we precies gingen doen. Op de desbetreffende dag bleek dat iedereen binnen een uur helemaal "los" was in zijn of haar nieuwe rol. Het mooie hierbij is dat er vergelijkbaar gedrag ontstaat als in hun eigen werkomgeving. Teveel aan de eigen werkzaamheden denken en onvoldoende rekening houden met werkzaamheden en belangen van anderen. Door het iteratieve karakter van de simulatie zie je ook daadwerkelijk verbeteringen gedurende de dag en een duidelijke vorm van samenwerking ontstaan. Leuk, zeer leerzaam en handig om tijdens de "echte" werkzaamheden weer eens naar terug te verwijzen.

GoodSense BV organiseert deze workshop samen met Simagine



Optimizing projects & programs!

't werkt met de business simulatie Bridge-it

De business simulatie Bridge-it is een prachtig vehikel om projectmanagement te bespreken en te ervaren. In de opbouw van Bridge-it zit een hele serie, in moeilijkheidsfactor oplopende projecten. Bovendien moeten de deelnemers de projectresultaten inpassen in een running business. Een running business, die 'hijgerig' wacht op de projectresultaten om bedrijfsdoelen te halen, maar er tegelijkertijd last van heeft. Last vanwege over-de-muur, net-te-laait, toch-te-duur, niet-helemaal-passend, maar ook door hinderlijke, maar noodzakelijke herstellen en afmaakwerkzaamheden.

Deelnemers aan een "gewone" Projectmanagement-training worden vooral getraind en getest op kennis (knowledge), maar het toepassen van bijvoorbeeld PRINCE2® of IPMA in een echte projectorganisatie vereist ook intrinsieke motivatie (motivation) en vaardigheden als omgevingsbewustzijn, projectmatig werken, samenwerken, klantgerichtheid (skills).

Opbrengsten

- De deelnemer heeft kennis opgedaan van de relevante theorie (bijvoorbeeld PRINCE2 of IPMA), structuur en basisbegrippen (Kennis)
- De deelnemer kent de verschillende Projectmanagement concepten en begrijpt hun samenhang (Omgevingsbewustzijn)
- De deelnemer is in staat rollen, doelen en verantwoordelijkheden te herkennen en vandaar uit acties te nemen (Projectmatigwerken)
- De deelnemer begrijpt het 'grotere geheel' waarin hij opereert en kent zijn bijdrage aan de teamdoelen (Samenwerken)
- De deelnemer begrijpt dat zijn werk gericht is op het creëren van waarde voor de klant (Klantgerichtheid)



goodSense

Realistisch, Relevant én Flexibel.....
dát maakt Bridge-it tot een unieke
Projectmanagement simulatie



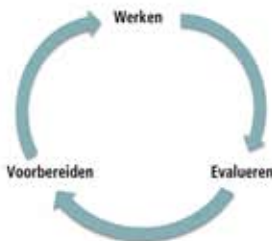
De uitdaging: MAINPORT

Bridge-it speelt zich af in een klein attractiepark dat zich heeft aangesloten bij een Amerikaanse keten: FamilyFunFormula.

Om voldoende publiek te trekken en zo de investering terug te verdienen hebben de exploitanten van het park elk jaar nieuwe, betere en grotere attracties nodig. Innovatieteams ontwikkelen deze nieuwe attracties, die door de afdeling Parkbeheer in exploitatie worden genomen. Bij de uitvoering gaat er van alles mis en de eigenaar maakt zich grote zorgen over de toekomst van het bedrijf.

Aan de deelnemers de opdracht om een 5-jarig businessplan te realiseren zodat de toekomst van het Park gewaarborgd is!

Leercyclus



De deelnemers gaan op basis van een businessplan aan het werk en doen concrete ervaringen op. De resultaten en de ervaringen uit de spelronde geven aanleiding tot reflectie. Wat gebeurde er en waarom, wat vond je daarvan, hoe zou je het kunnen voorkomen of bevorderen? Daarna worden ervaringen en reflectie in een algemeen kader geplaatst: wat zegt de theorie (zoals bijvoorbeeld PRINCE2 of IPMA), wat kun je in het algemeen over de ervaren problemen zeggen? De laatste stap in een ronde is de planningsfase: de deelnemers maken afspraken met elkaar zodat de resultaten, de samenwerking en de communicatie verbeteren. Vervolgens start de volgende ronde waarin de nieuwe werkwijze getoetst wordt. Het aantal ronden ligt tussen de 3 en 5.

Altijd optimaal afgestemd op úw veranderdoelen

Bij het ontwikkelen van onze business simulaties kiezen we voor een gelaagde opbouw. We onderscheiden een laag met taken die deelnemers uitvoeren, een laag met problemen die deelnemers ervaren en een laag met oplossingen waarmee deelnemers kunnen experimenteren. Deze gelaagde structuur maakt de simulaties zeer flexibel en biedt de mogelijkheid om elke business simulatie optimaal aan te laten sluiten bij de wensen van opdrachtgever en deelnemers.



GoodSense BV

Adres:
Zwarteweg 121
1431 VL Aalsmeer

Telefoon:
+31 (0)85 - 877 1613

E-mail:
info@goodsense.nl

Website:
www.goodsense.nl

goodSense