



Bridge-IT, een project management simulatie



Projecten zijn een uitdaging voor iedere organisatie.

Welke uitdagingen kom je tegen, denken we in ketens en leveren we de juiste kwaliteit op het juiste moment en op de juiste plaats. Eén project gaat nog, maar meerdere projecten tegelijk zorgt toch voor de nodige complexiteit. Hoe lossen we die op? Bridge-IT geeft antwoord op deze vragen.

Bij Bridge-IT staat de keten centraal. Ketenmanagement in relatie tot business-ontwikkeling, partnership en de effecten op de exploitatie. Met dit spel krijgt U diverse bedrijfsuitdagingen voorgeschoteld die relevant zijn voor project- organisaties. Kortom, projectmanagement pur sang.

De toepassingen voor Bridge-IT zijn: (diverse scenario's):

- (Integraal) project- en programma management
- Awareness en implementatie van Prince2, PMI, IPMA, Agile
- Communicatie en samenwerken in projectteams
- Onderwijs en training in Project- & programma management



Hoe werkt het?

Bridge-it speelt zich af in een klein attractiepark dat zich heeft aangesloten bij een



Amerikaanse keten: Family Fun Formula. 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! 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 en verdere communicatie over en weer tussen de deelnemers.



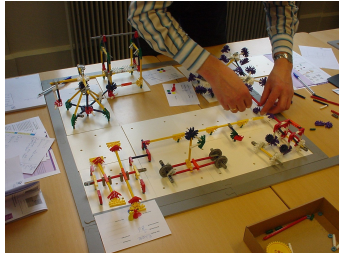
Businessgaming voor Fun, Simulatie en Educatie





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, 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

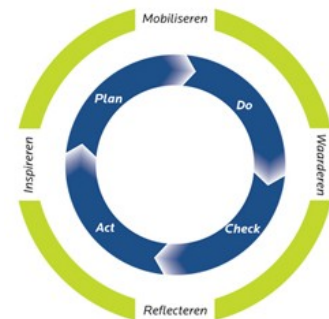


ronde waarin de nieuwe werkwijze getoetst wordt. Het aantal rondes ligt tussen de 3 en 5. Altijd optimaal afgestemd op uw veranderdoelen

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.

Met dit spel bereikt U:

- Inzichten in projectmanagement omgeving
- Theoretische verkenning in het projectmanagement
- Het voelen en inleven van de uitdagingen en complexiteit in projectmanagement omgeving
- Interactie tussen mensen en het belang van goede communicatie
- Projectafbakening en het management van perceptie en verwachtingen



De simulatie cyclus wordt toegepast volgens Deming en is afgestemd op Werken, Plannen, Evalueren, Score, Theorie en Beslissingen

Businessgaming maakt deze simulaties op maat afgestemd op uw organisatie. Hierbij staan fun en educatie te allen tijde centraal. U levert de mensen, Wij het spel, de spelleider en de benodigde kennis. Voor meer informatie:

