



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΠΥΡΓΟΥ

Διοίκηση Έργου



**Educational
Foundation**
Project
Management
Institute.



Ποιο είναι το παιχνίδι του Πύργου;

Η Διοίκηση Έργου είναι μία προσέγγιση η οποία ακολουθείται έτσι ώστε να διασφαλιστεί ότι το σύνολο των απαιτούμενων δραστηριοτήτων για τη δημιουργία ενός προϊόντος, μίας υπηρεσίας ή ενός αποτελέσματος είναι κατανοητές, σχεδιασμένες και ολοκληρώνονται εντός των περιορισμών του χρόνου (το χρονοδιάγραμμα), του κόστους (του προϋπολογισμού) και της ποιότητας.

Αυτό περιλαμβάνει:

- ✓ Τον καθορισμό των στρατηγικών που διασφαλίζουν ότι εκπληρώνονται οι προσδοκίες όλων και ό,τι προκαθορίζεται, σχεδιάζεται και αποκτάται ότι απαιτείται σε ανθρώπινο δυναμικό και άλλους πόρους, όπως προμήθειες, εξοπλισμός και εγκαταστάσεις.
- ✓ Τον ορισμό υψηλής ποιότητας προδιαγραφών έργου.
- ✓ Την αναγνώριση πιθανών κινδύνων και τον καθορισμό αποτελεσματικών τρόπων διαχείρισής τους.
- ✓ Την προμήθεια προϊόντων και υπηρεσιών βάσει των διαδικασιών του οργανισμού.
- ✓ Την τακτική επικοινωνία της προόδου του έργου σε ανθρώπους και οργανισμούς οι οποίοι είναι εμπλεκόμενοι στο έργο.

Το παιχνίδι του Πύργου

Γιατί;

Υπάρχουν πολλά παιχνίδια στα οποία πρέπει να κατασκευαστεί το υψηλότερο κτίριο. Ο στόχος αυτών είναι κυρίως να εστιάσει στην ομαδική συνεργασία.

(π.χ marshmallow challenge, the tallest tower, clip and cards, etc.)

Η βασική διαφοροποίηση αυτού του παιχνιδιού είναι ότι η ψηλότερη κατασκευή δεν είναι πάντα το καλύτερο έργο. Υπάρχουν αρκετές άλλες μεταβλητές οι οποίες καθορίζουν αν ένα έργο είναι επιτυχημένο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα μάθουμε τη σημασία της διαχείρισης όχι απλά της ομάδας, αλλά και του φυσικού αντικειμένου, του χρόνου, των πόρων, της ποιότητας και των κινδύνων, όλων αυτών τα οποία απαιτούνται για την επίτευξη του επιτυχούς έργου.

Ποιος;

Όποιος επιθυμεί να μάθει για τη Διοίκηση Έργου βιωματικά - από την ηλικία των πέντε χρόνων μέχρι οποιαδήποτε ηλικία, από αρχάριους που δεν έχουν γνώσεις Διοίκησης Έργου, μέχρι επαγγελματίες στο αντικείμενο.

Πώς;

Πρόκειται για ένα σημαντικό εργαλείο το οποίο συμπληρώνει κάθε είδους επιμόρφωση για τη Διοίκηση Έργου ή μπορεί να διεξαχθεί αυτόνομα. Ο εισηγητής μπορεί να διαχειριστεί κατά μέσο όρο μέχρι 50 συμμετέχοντες οι οποίοι χωρίζονται σε ομάδες των 3 με 5 ατόμων.

Πότε;

Κατά τη διάρκεια μίας εκδήλωσης ή ενός σεμιναρίου στο οποίο της τάξης των 45 με 60 λεπτών.

(10 λεπτά για την εισαγωγή, 20 λεπτά διαρκεί το παιχνίδι, και 15 λεπτά για την αποτίμηση των αποτελεσμάτων)

Πόσο στοιχίζει;

Είναι δωρεάν! Απαιτούνται μόλις κάποια ελάχιστα κόστη για την αγορά των υλικών.

(τα περισσότερα από αυτά μπορούν να ξαναχρησιμοποιηθούν σε μελλοντικά σεμινάρια)

Αποδεδειγμένο!

Αυτό το παιχνίδι έχει παιχτεί πολλές φορές:

- ✓ Σε σχολεία της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης
- ✓ Σε μαθητές και καθηγητές
- ✓ Σε φοιτητές και καθηγητές
- ✓ Σε μεταπτυχιακούς φοιτητές
- ✓ Σε μη κερδοσκοπικούς οργανισμούς
- ✓ Σε ειδικούς στο αντικείμενο του θέματος
- ✓ +++

Πόσοι;

Προτείνεται το παιχνίδι να διεξαχθεί με κατ' ελάχιστο 2 ομάδες των 3 μελών η κάθε μία.

Δεν υπάρχει μέγιστος αριθμός συμμετεχόντων.

Το υλικό

Το παιχνίδι του Πύργου περιλαμβάνει και τις σημειώσεις για τον εισηγητή, την παρουσίαση και ένα υπολογιστικό φύλλο.

Στόχοι

Η εκμάθηση των στοιχείων της Διοίκησης Έργου: φυσικό αντικείμενο, χρόνος, ποιότητα, κίνδυνος και ομαδική εργασία.

Υλικά για κάθε ομάδα



5 χάρτινα κύπελλα

(ή όποιο άλλο είδος πλαστικού κυπέλου)



20 ξυλάκια

(brochette sticks ή όποιο άλλο είδος ξυλαράκι, όπως πλαστικά καλαμάκια)



1 πλαστική σακούλα

(η οποία έχει όλο το υλικό)

Εναλλακτικό υλικά:

- ✓ 1 κολλητική ταινία για κάθε ομάδα (στην περίπτωση που χρησιμοποιηθούν πλαστικά κύπελλα και καλαμάκια)
- ✓ Βραβεία παιχνιδιού (π.χ. γλυκίσματα, βιβλία, πιστοποιητικό επιμόρφωσης)
- ✓ Προβολικό μηχάνημα για την παρουσίαση

Σημείωση: Ο εισηγητής θα χρειαστεί μεζούρα μέτρησης



Προετοιμασία

- ✓ Πριν την δραστηριότητα, ετοιμάστε τις πλαστικές σακούλες οι οποίες περιέχουν τα ίδια υλικά για κάθε ομάδα
- ✓ Χωρίστε τους συμμετέχοντες της τάξης σε ομάδες των 3 με 5 ατόμων.
- ✓ Οργανώστε χωροταξικά το τόπο δράσης των ομάδων, σε διαφορετικά μέρη μέσα στην αίθουσα.
- ✓ Καθόρισε ένα ελεύθερο χώρο μέσα στην αίθουσα, στον οποίο οι ομάδες θα τοποθετηθούν τις κατασκευές τους (τους πύργους).

Το Παιχνίδι

1. Εξήγηση των Κανόνων

Στόχος: Η κάθε ομάδα πρέπει να κατασκευάσει τον ψηλότερο πύργο ο οποίος να μπορεί να σταθεί αυτόνομα, στο συντομότερο χρόνο, χρησιμοποιώντας τα ελάχιστα δυνατόν υλικά και αποφεύγοντας τον υπερβολικό κίνδυνο.

Φυσικό αντικείμενο (Προδιαγραφές): Το ύψος του πύργου πρέπει να είναι τουλάχιστον 50 εκατοστά. Το ύψος θα μετρηθεί στο ψηλότερο κύπελλο, επομένως κανένα ξυλαράκι πάνω από αυτό το κύπελλο δεν θα μετρήσει. Το ελάχιστο ύψος των 50 εκατοστών, δεν προσδίδει επιπλέον βαθμολογία ως προς την εξοικονόμηση χρόνου ή κόστους.

Σημείωση: Στην περίπτωση που το παιχνίδι παίζεται από ειδικούς στο αντικείμενο του θέματος (π.χ. μηχανικούς, αρχιτέκτονες επαγγελματίες στη Διοίκηση Έργου (PMP)® πιστοποιημένους διαχειριστές έργου κλπ.) μπορεί να προστεθούν 20 εκατοστά όσον αφορά το ελάχιστο ύψος.

Χρόνος: Ο πύργος πρέπει να παραδοθεί μέσα σε 20 λεπτά. Κάθε λεπτό που εξοικονομείται, θα προσθέσει πριμοδότηση 2 εκατοστά ύψους στη βαθμολογία.

Κόστος: Οι μόνοι πόροι που μπορούν να χρησιμοποιηθούν είναι αυτοί που παρέχονται μέσα στη σακούλα. Η σακούλα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την κατασκευή του πύργου. Κάθε πόρος που δεν έχει καταστραφεί και δεν έχει χρησιμοποιηθεί (κύπελλο και / ή ξυλαράκι) θα προσθέτει πριμοδότηση 2 εκατοστών ύψους στη βαθμολογία.

Κίνδυνος: Κάθε ομάδα πρέπει να αξιολογήσει τον κίνδυνο της χρήσης όλου του χρόνου ή του συνόλου των πόρων προκειμένου να χτίσει ένα πολύ ψηλό κτίριο και να προετοιμάσει ένα εναλλακτικό σχέδιο έκτακτης ανάγκης.

Ποιότητα: Ο πύργος ως αυτόνομη κατασκευή, θα κατασκευαστεί σε ένα μέρος και στη συνέχεια θα παραδοθεί σε διαφορετικό μέρος που ορίζεται από τον εισηγητή. Η ομάδα θα τοποθετήσει τον πύργο στον τόπο που καθορίζει ο εισηγητής χωρίς καμία επιπλέον ρύθμιση ή κατασκευή. Ο πύργος πρέπει να στέκεται αυτόνομα και να μην πέσει μέχρι το τέλος του παιχνιδιού (τέλος του απολογισμού).

Επιτυχές έργο: Ελάχιστο ύψος 50 εκατοστά, σε λιγότερο από 20 λεπτά, χρησιμοποιώντας τα ελάχιστα υλικά. Ο πύργος θα πρέπει να στέκεται ελεύθερα μόνος του για τουλάχιστον 20 λεπτά.

Ο νικητής: Ο ψηλότερος πύργος, συμπεριλαμβανομένης της πριμοδότησης από την εξοικονόμηση χρόνου και πόρων.

2. Εκκίνηση του Παιχνιδιού

- ✓ Παράδοση μίας σακούλας με τα υλικά σε κάθε ομάδα.
- ✓ Έναρξη του χρονομέτρου αντίστροφου μέτρησης στα 20 λεπτά.
- ✓ Ξεκινάει η κατασκευή του πύργου.
- ✓ Δεν δίνεται επιπλέον χρόνος για το σχεδιασμό ή την οργάνωση των ομάδων.



Μπορείτε να κατεβάσετε δωρεάν χρονόμετρο από:

<http://cool-timer.en.uptodown.com>

<http://www.timeleft.info>

<http://www.orzeszek.org/dev/timer>

3. Τερματισμός του Παιχνιδιού

Όταν μία ομάδα ολοκληρώσει την κατασκευή, μετρήστε το ύψος του πύργου και καταγράψτε τον εναπομείναντα χρόνο (με στρογγυλοποίηση των λεπτών στον κοντινότερο αριθμό) και τον αριθμό των υλικών τα οποία δεν χρησιμοποιήθηκαν. Τα αποτελέσματα καταγράφονται σε ένα υπολογιστικό φύλλο και δεν γίνονται γνωστά στους συμμετέχοντες παρά μόνο στο τέλος κατά τον απολογισμό του παιχνιδιού.



Παραδείγματα

Μην αναφερθείτε σε παραδείγματα πριν την ολοκλήρωση του παιχνιδιού.



ΜΒΑ Φοιτητές– Μηχανικοί



Δημοτικό Σχολείο – 10χρονων μαθητών



Γυμνάσιο - Καθηγητές



PMI Εθελοντές βοηθούν στην αξιολόγηση



Καθηγητές συμμετέχουν στο παιχνίδι του Πύργου

Απολογισμός

Οι εισηγητές ρωτούν τους συμμετέχοντες κάποιες από τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- ✓ Τι προκλήσεις αντιμετωπίσατε και πως τις ξεπεράσατε;
- ✓ Κατασκευάσατε τον ψηλότερο πύργο που μπορούσατε; Γιατί;
- ✓ Πως συγκρίνετε (*συσχετίζετε*) αυτό το παιχνίδι με τα έργα της καθημερινότητας;

Lessons Learned

Σκοπός: Η δημιουργία ενός πρωτοτύπου και μιας στέρεης βάσης είναι κύριες παράμετροι για την επίτευξη υψηλότερου πύργου. Για παράδειγμα : [VIDEO: Marshmallow challenge](#) (Προτείνεται να παρουσιαστεί το εν λόγω video κατά τη διάρκεια του απολογισμού).

Χρόνος/Κόστος: Η ψηλότερη κατασκευή δεν είναι πάντα κατ' ανάγκη η καλύτερη. Κάποιες ομάδες συχνά, επιτυγχάνουν καλύτερη βαθμολογία από τις υπόλοιπες, γιατί διαχειρίστηκαν καλύτερα εκτός του φυσικού αντικειμένου (ύψος), τον χρόνο (ταχύτερα) και τους πόρους (εξοικονόμηση).

Ποιότητα: Κάποιες ομάδες συνήθως επιχειρούν να καταπατήσουν τους κανόνες με το να διορθώσουν τον πύργο στην "απαγορευμένη" περιοχή έτσι ώστε να αποφύγουν την πτώση του. Ανεξάρτητα από το πόσο ψηλός είναι, πόσο γρήγορα και οικονομικά κατασκευάστηκε ο πύργος, χωρίς ποιότητα αποτελεί ένα αποτυχημένο έργο.

Κίνδυνος: Εάν μια ομάδα παραδώσει τον πύργο μόλις 1 με 2 λεπτά πριν από τη διορία, αυτό θα είναι ένα καλό παράδειγμα ανάληψης υπερβολικού κινδύνου και θα μπορούσε να αποβληθεί από τον διαγωνισμό. Ωστόσο μην αναφέρετε τίποτα σχετικά με αυτό, δηλαδή τη "διαχείριση του κινδύνου σχετικά με το χρόνο" πριν τελειώσει το παιχνίδι.

Οι άνθρωποι: Οι ομάδες που βρίσκουν έναν ηγέτη (Διευθυντή Έργου) και δουλεύουν με πνεύμα συνεργασίας, συνήθως αποδίδουν καλύτερα από εκείνες που τα μέλη της αγωνίζονται με ατομικές ιδέες για να κατασκευαστεί ο ψηλότερος πύργος. Το πιο σημαντικό στοιχείο για ένα επιτυχημένο έργο είναι μια ενθουσιώδης ομάδα η οποία συνεργάζεται με συντονισμένο τρόπο.

Συναφή με το αντικείμενο Videos

[Non-for-profit organization](#) | [School teachers](#) | [Primary school kids \(Spanish\)](#)

Τελευταίες παρατηρήσεις

Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να βελτιωθεί το παιχνίδι. Μπορείτε να προχωρήσετε σε αλλαγές όπου χρειάζεται, διατηρώντας παράλληλα τα πνευματικά δικαιώματα του PMIEF.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΠΥΡΓΟΥ

PMIEF.org

Μετάφραση στα Ελληνικά



Project Management
for Social Good®

PMI Educational Foundation | 14 Campus Boulevard, Newtown Square, PA 19073 | Phone: +1 610 356 4600 | pmief@pmi.org | PMIEF.org

© PMI Educational Foundation. Όλα τα δικαιώματα προστατεύονται. Το λογότυπο του Εκπαιδευτικού Ιδρύματος PMI και το σύνθημα Project Management for Social Good® είναι σήματα του Project Management Institute, Inc. Όλα τα υπόλοιπα εμπορικά σήματα, σήματα υπηρεσιών, εμπορικές επωνυμίες, εμπορικές ενδυμασίες, ονόματα προϊόντων και λογότυπα που εμφανίζονται εδώ είναι ιδιοκτησία των αντίστοιχων κατόχων τους. Επιφύλαξη για οποιοδήποτε δικαίωμα που δεν χορηγείται ρητώς στο παρόν.