

Cumbre de Gestión Sostenible 2010



**Aprendizaje mediante
simulaciones de negocio**

Rafael Cañadas Martínez
arctaia

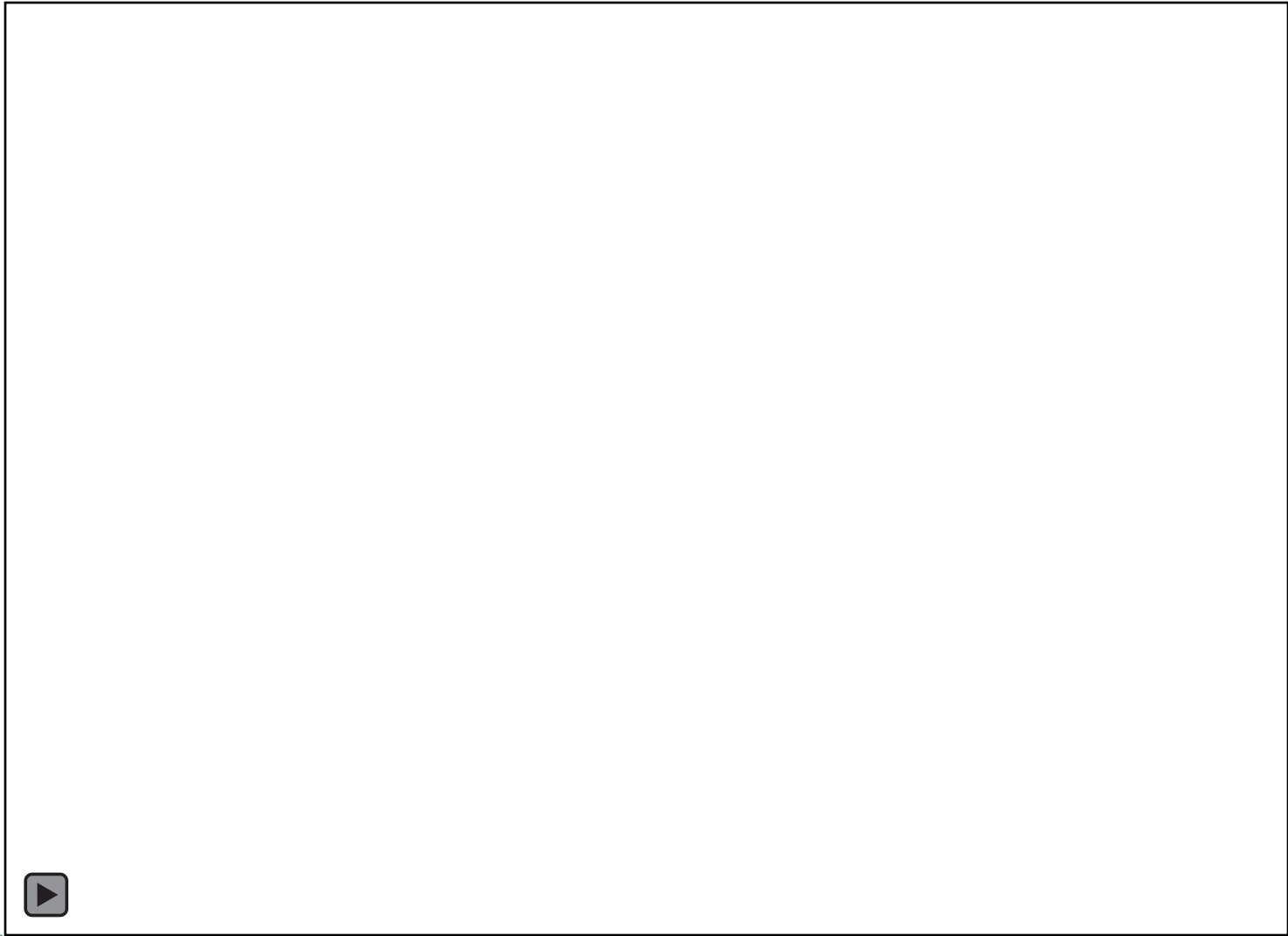
1. Introducción
2. Cayenne — Celermi
3. Apolo 13 — Gamingworks





Cumbre de Gestión Sostenible 2010

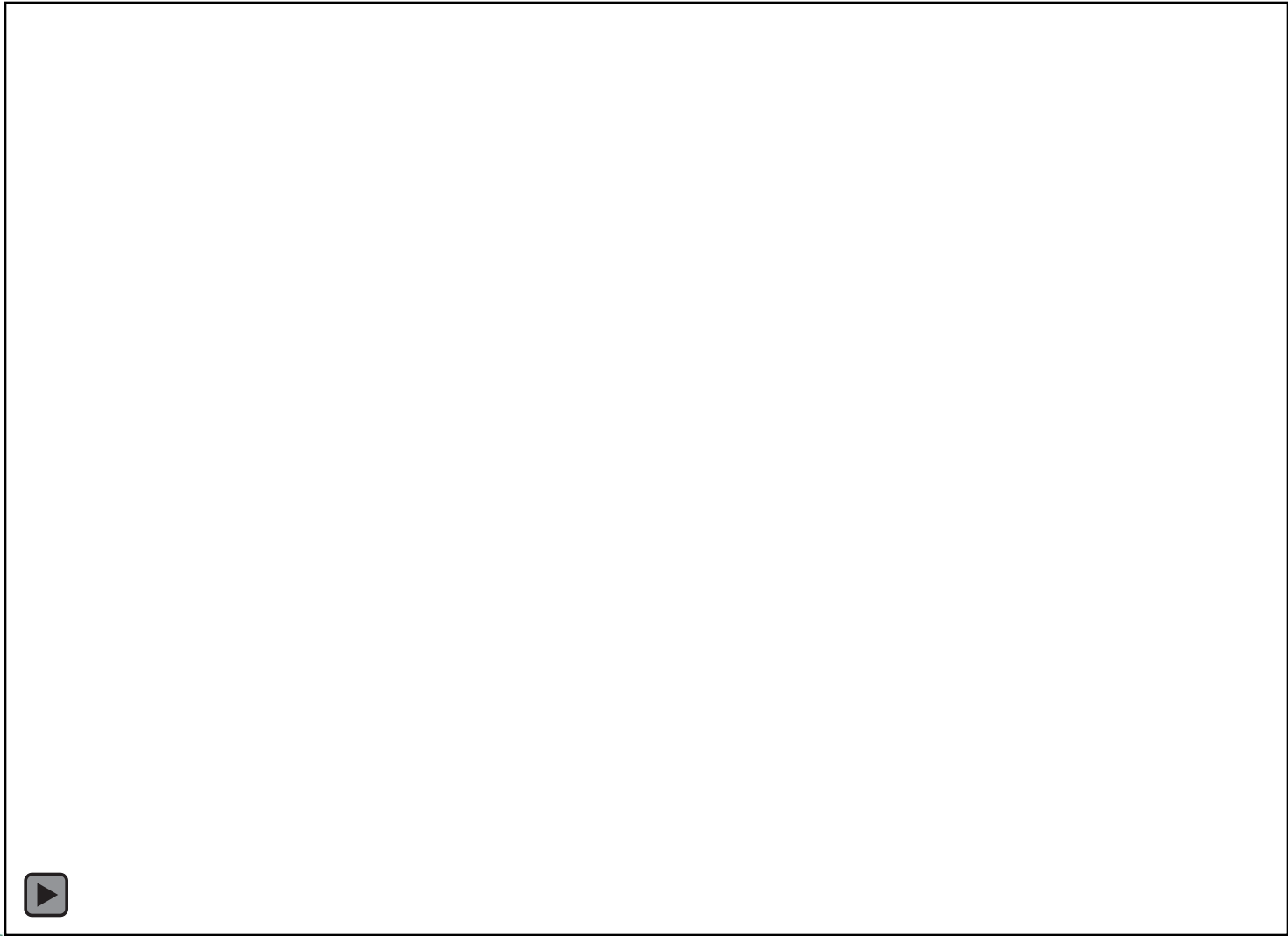


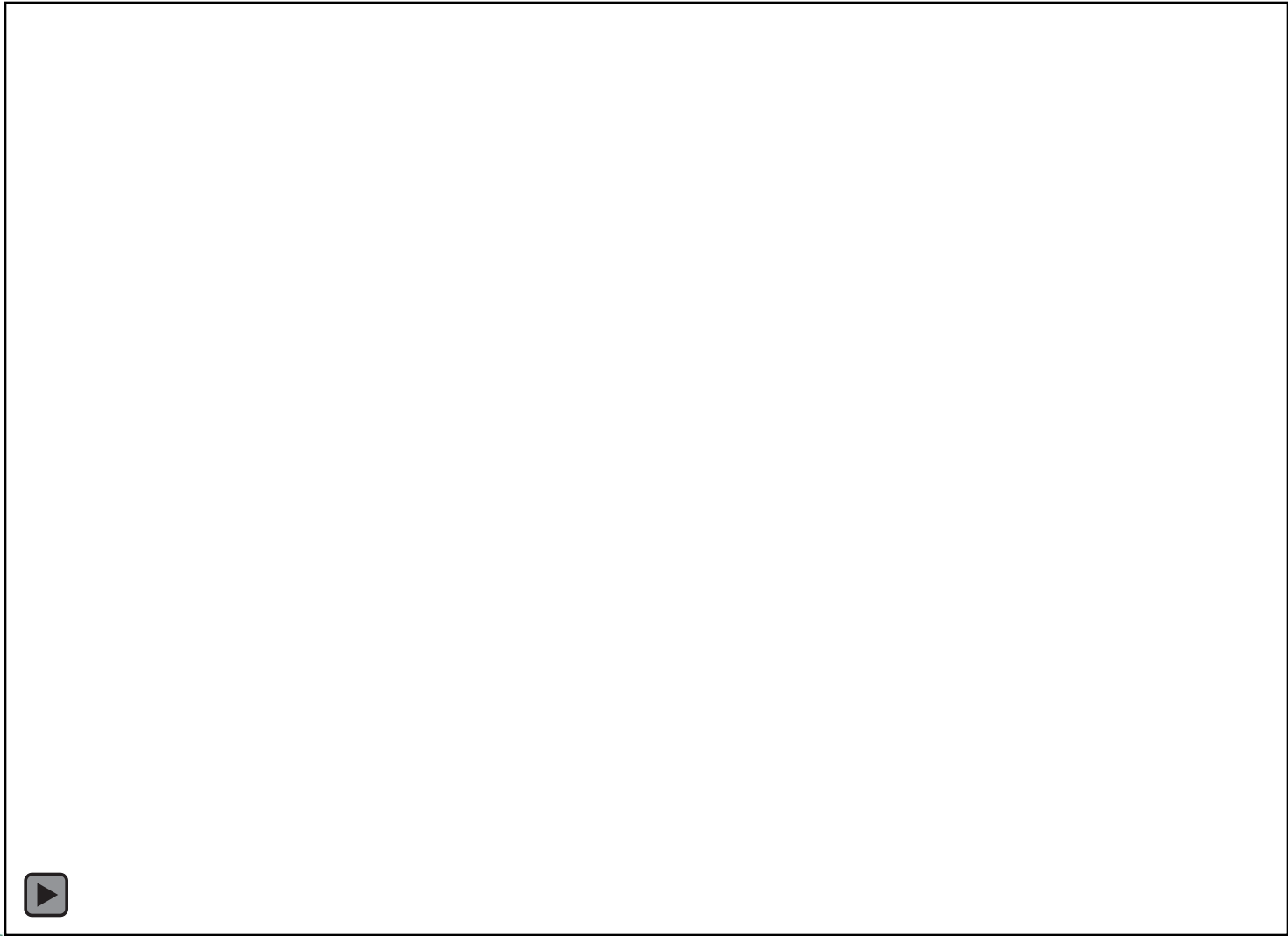




Cumbre de Gestión Sostenible 2010









Cumbre de Gestión Sostenible 2010



Cayenne

Gestión de proyectos

CELEMI Cayenne™

Cumbre de Gestión Sostenible 2010

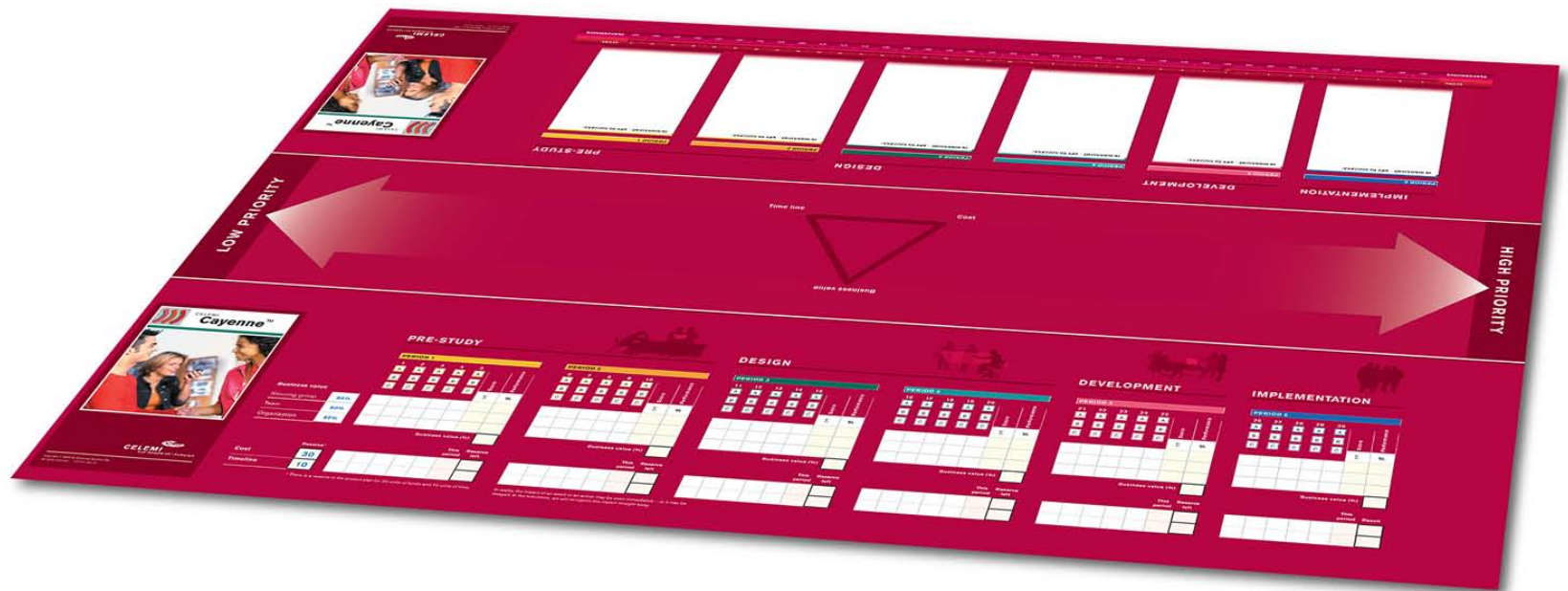


Una experiencia frecuente

A posteriori los proyectos parecen muy distintos. **¿POR QUÉ?**



El tablero de simulación





Cumbre de Gestión Sostenible 2010



1. El trabajo en equipo no es muy bueno

Los miembros del equipo de tecnología, por un lado, y los representantes de operaciones del negocio, por otro, han tenido dificultades para entenderse. Principalmente se ha debido a que tenían marcos de referencia distintos y usaban terminología diferente.

Como consecuencia, el trabajo del equipo no es el mejor posible.

IMPACTA SOBRE TODO EN:

- Equipo
- Plazo
- Comité de seguimiento

¿CÓMO DECIDES ACTUAR?

A. Diálogo a fondo

Reservas tiempo suficiente para que se conozcan unos a otros, entendiendo los conceptos y debatiendo tu cooperación.

4

B. Teambuilding

Reservas algo de tiempo para ejercicios de construcción del equipo, para reforzar el trabajo en equipo.

2

C. Un breve debate

Piensas que el trabajo en equipo mejorará conforme avance el trabajo juntos y estableces un breve debate del equipo.

1



2. Se ha ignorado una capacidad necesaria

Aún falta en el equipo una capacidad esencial.

A pesar de las repetidas peticiones del gestor del proyecto para disponer de algunas personas con capacidades y experiencia específicas, no ha pasado nada:

“Están demasiado ocupados haciendo otras cosas...”, ha sido la única respuesta.

IMPACTA SOBRE TODO EN:

- Equipo
- Plazo
- Comité de seguimiento

¿CÓMO DECIDES ACTUAR?

A. “Coger el toro por los cuernos”

“Coges el toro por los cuernos” y trasladas el problema a directivos relevantes, saltando a niveles más altos si hace falta.

4

B. Contratación externa

Consigues autorización para contratar fuera la capacidad necesaria, incluso si supone un coste extraordinario.

2

C. Esperar y ver

Esperas que tus peticiones anteriores y tus advertencias acaben dando resultado.



1. El trabajo en equipo no es muy bueno

PERIODO 1

A. Diálogo a fondo

Ha mejorado la comprensión mutua dentro del equipo, algo esencial para la marcha del proyecto.

B. Teambuilding

El problema se ha mitigado en parte. Pero ninguna parte sabe realmente por dónde va la otra.

C. Un breve debate

El problema subsiste y eso influye en la opinión del comité de seguimiento sobre el proyecto.

IMPACTO

Valor de negocio

Comité de seguimiento		- 1	- 2
Equipo		- 1	- 3
Organización			
Coste	- 1	- 1	
Plazo		- 1	- 2



2. Se ha ignorado una capacidad necesaria

PERIODO 1

A. “Coger el toro por los cuernos”

Tienes éxito y el equipo consigue el refuerzo solicitado.

B. Contratación externa

Funciona bastante bien, pero lleva tiempo conseguir que los nuevos cojan ritmo.

C. Esperar y ver.

Decepción. La falta de conocimiento en el equipo se agrava con el tiempo, causando un impacto negativo en muchos aspectos del proyecto.

IMPACTO

Valor de negocio

Comité de seguimiento		- 1	- 3
Equipo	+ 3	- 1	- 5
Organización			
Coste		- 2	
Plazo	+ 1	- 1	- 3



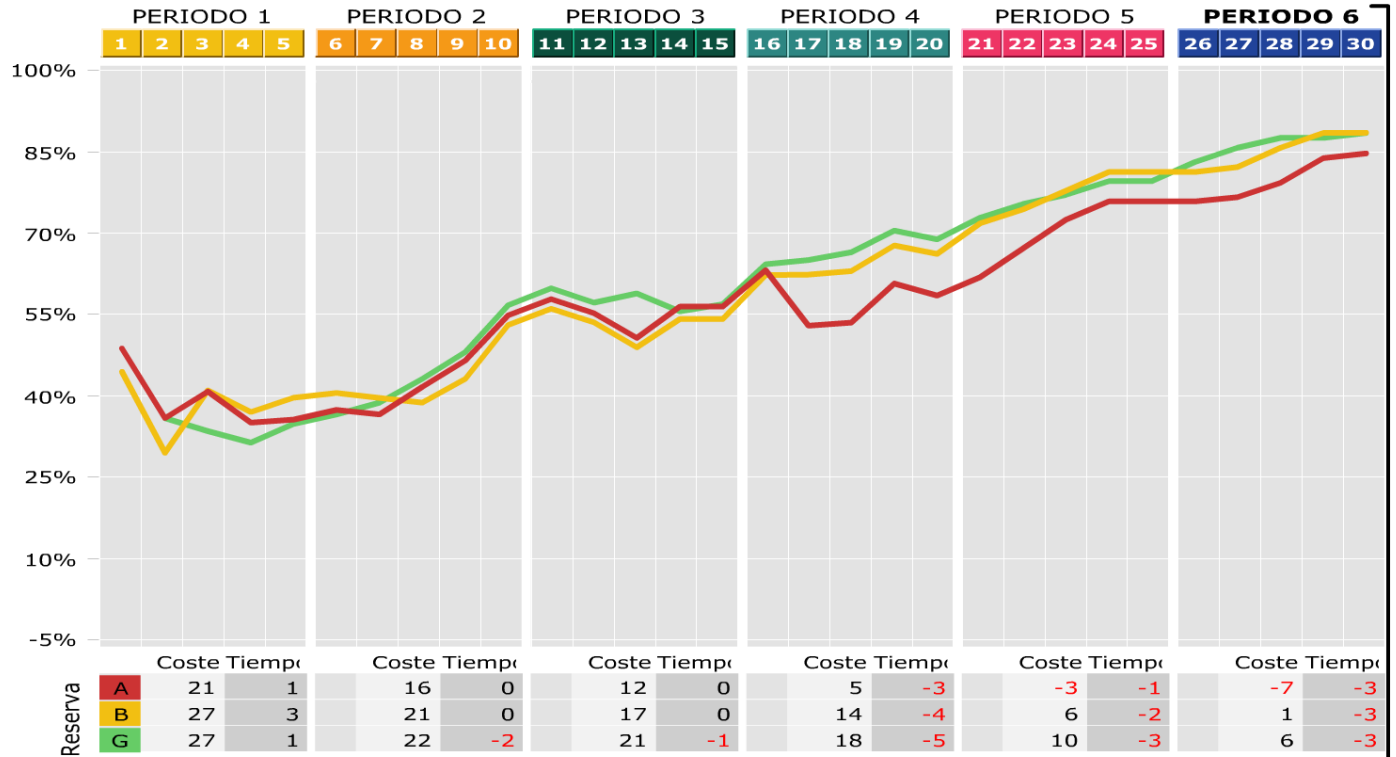
Meter datos

- Valor de negocio**
 - Comité de Sgto.
 - Equipo
 - Organización
- Coste**
- Plazo**
- ALPHA**
- BETA**
- GAMMA**

- Leyenda**
- Alpha
 - Beta
 - Gamma

Imprimir
Config.

Valor de negocio



Gamingworks



Cumbre de Gestión Sostenible 2010





Cumbre de Gestión Sostenible 2010





Cumbre de Gestión Sostenible 2010



Muchas gracias
por su atención

