

LEARNING BUSINESS BY DOING BUSINESS.



TOPSIM - Project Management

Warum TOPSIM?

- Mehr als 300 Universitäten und 150 Unternehmen nutzen unsere Simulationen
- Über 1500 TOPSIM-Anwender
- TOPSIM -Spiele machen Spaß und vereinfachen damit den Aufbau neuer Kompetenzen
- Marktführer im Bereich computergestützter Simulationen
- Regelmäßige Train-the-Trainer Seminare
- Jährliches Anwendertreffen zur Weiterentwicklung, Austausch und Weiterbildung
- Kostenloser Update-Service

TOPSIM - Project Management ist eine Projektsimulation zur Vermittlung und Übung von grundlegenden Methoden des Projektmanagements. Planung und Durchführung eines Projektes werden anhand eines Beispiels, dem Bau der Achterbahn „Hypercoaster Rocket Star“, simuliert. Zunächst erarbeiten die Teilnehmer 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 Teilnehmer sind daher immer wieder gezwungen, die Planung für alle noch nicht abgeschlossenen Arbeitspakete so zu überarbeiten, dass die Ziele des Projektes erreicht werden können. Die Teilnehmer erleben in der Simulation praxisnah die typischen Herausforderungen, die in Planung und Durchführung eines Projektes hinsichtlich Zeit-, Kosten- und Leistungserreichung an Projektleiter gestellt werden.

Lerninhalte

- Projektstrukturierung und Zeitplanung
- Praxisbezogene Methoden der Projektplanung und -durchführung wie zum Beispiel Netzplantechnik
- Kosten- und Finanzplanung
- Ressourcen- und Kapazitätsplanung

Zielgruppen

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





TOPSIM - Project Management

Hardware/Software:

- Handelsüblicher PC oder Notebook
- Betriebssystem: Windows XP und Vista
- Drucker und einen Beamer für die Präsentation der grafischen Auswertungen

Kontakt:

Hat unsere Simulation Ihr Interesse geweckt? Sicher ist bei Ihnen die eine oder andere Frage offen geblieben. Bitte nehmen Sie Kontakt mit uns auf. Wir freuen uns auf Ihre Email, Ihren Anruf oder Ihren Brief.

TATA Interactive Systems GmbH
 Neckarhalde 55
 72070 Tübingen
 (t) +49 7071 7942 0
 (f) +49 7071 7942 29
 (e) info@topsim.com
 www.topsim.com

Lernziele

- 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: 2 - 3 Tage, maximal 5 Entscheidungsperioden

Teilnehmerzahl: 5 - 25 Teilnehmer, 1 - 5 Gruppen à 3 - 5 Personen

Anzahl Entscheidungen pro Periode: über 50

Sprachen: deutsch, englisch

Netzwerkfähiges Konkurrenzplanspiel

Internetversion auf Anfrage

Über TATA Interactive Systems:

TOPSIM ist der Markenname komplexer Management Simulationen der TATA Interactive Systems GmbH. Mit über 25 Jahren Erfahrung bei der Entwicklung computergestützter Planspiele und Simulationsmodelle haben wir uns im deutschsprachigen Raum als Marktführer etabliert. Seit dem Zusammenschluss mit der weltweit tätigen TATA-Gruppe beinhaltet unser Produktportfolio zudem umfassende innovative Lösungen im Bereich E-Learning.

Beispielhafter Seminaaraufbau

Tag 1	Tag 2	Tag 3
Theorieeinheit: Grundlagen des Projektmanagements und Projektstrukturpläne	Theorieeinheit: Ressourcen und Kapazitätsplanung	Theorieeinheit: Risikoanalyse in Projekten und Multiprojektmanagement
Einführung in die Simulation und Vorstellung der Fallstudie "Rocket Star"	Gruppenarbeit und Optimierung des Projektes Phase I: Abgabe des Angebots	Gruppenarbeit Phase III: Projektdurchführung
Mittagessen		
Theorieeinheit: Methoden der Kosten- und Finanzplanung	Theorieeinheit: Methoden der Projektsteuerung	Vorbereitung der Gruppenpräsentation
Gruppenarbeit/Plenardiskussion Kosten und Finanzplanung	Gruppenarbeit Phase II: Projektdurchführung	Präsentation im Plenum und Gesamtanalyse des Projektverlaufs

