

Fabryka Aut

Gra w zarządzanie projektem



Grzegorz Karpiuk gkarpiuk@wsiz.rzeszow.pl

FABRYKA AUT

- **gra kooperacyjna**, symulującą realizację projektu technologicznego, w której wspólnym zadaniem zespołu, jest dostarczenie Klientowi **trzech** modeli samochodów w określonym czasie.
- gra odzwierciedla najważniejsze elementy **zarządzania projektami**:
 - zarządzanie czasem, budżetem i zakresem
 - zarządzanie jakością i ryzykiem
 - zarządzanie zasobami i zakupami
- gra obejmuje pełny **cykl życia projektu** od fazy inicjacji po fazę zamknięcia.
- obowiązującą walutą w grze są **Punkty Kosztu (PKT)**, w niej prowadzone są wszystkie rozliczenia.

PLAN ZAJĘĆ

- **Sesja 1 (2h):**

Wprowadzenie do zarządzania projektami + Instruktaż

- **Sesja 2 (2h):**

Uruchomienie gry i planowanie (EXCEL)




- **Sesja 3 (4h), Sesja 4 (4h):**

Kolejne rundy gry (www.auta.wsiz.pl)

- **Sesja 5 (2h):**

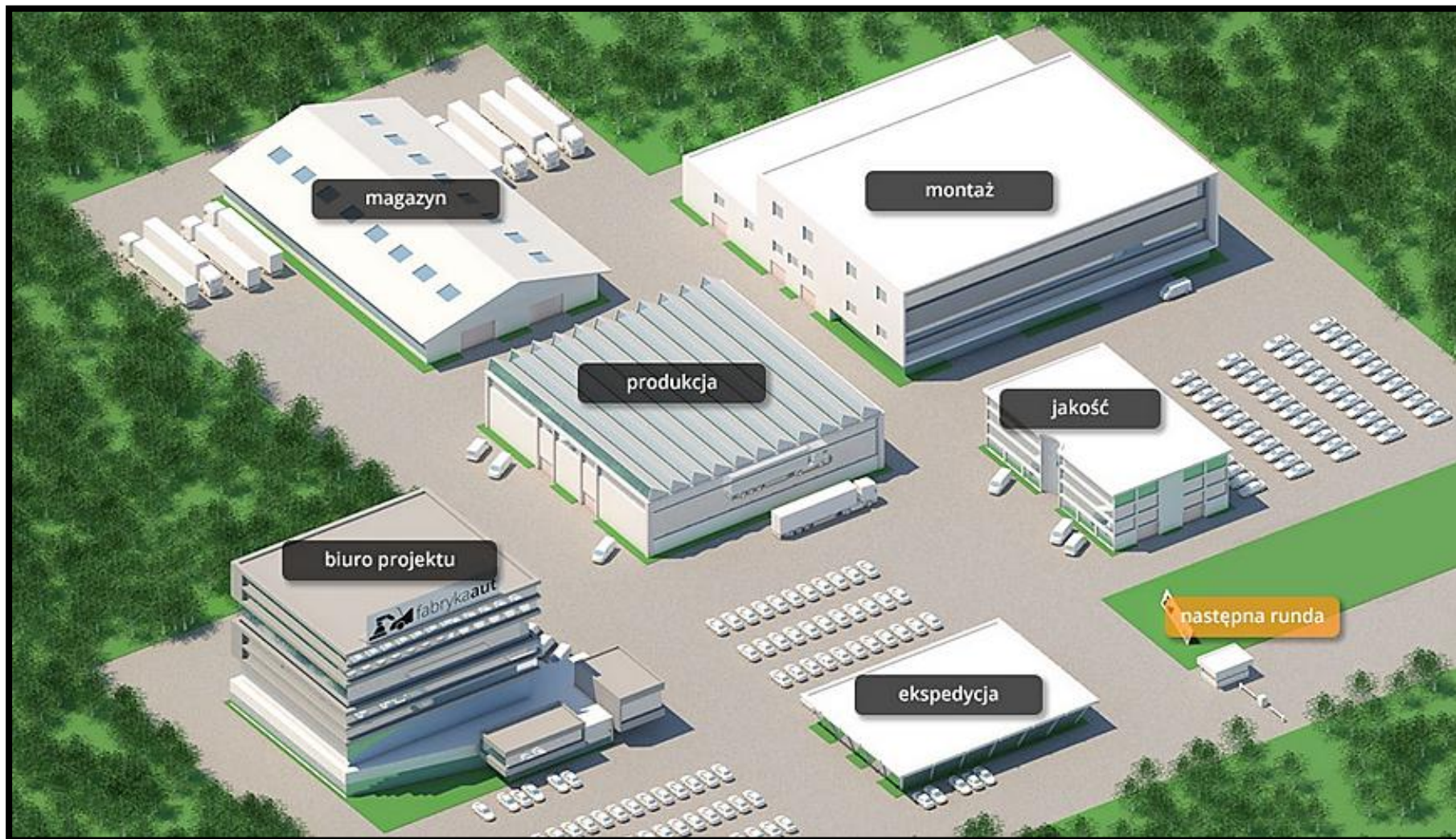
Podsumowanie

TWÓJ CEL - ZLECENIE

Nazwa samochodu	Zdjęcie samochodu	Klasa Auta	Cena
Gazik Red 1.0		Standard	8000
Nazwa samochodu	Zdjęcie samochodu	Klasa Auta	Cena
Fura AP6 1.0		Premium	10000
Nazwa samochodu	Zdjęcie samochodu	Klasa Auta	Cena
Bryka AD4 1.0		Deluxe	12000

**Dostarcz Klientowi trzy modele samochodów. Masz na to 20 rund.
Twój wynik to [Wartość sprzedaży – Koszty Produkcji]**

TWOJA FABRYKA



TWOJE ZASOBY

KADRA



Project manager



Kierownik produkcji



Kierownik zaopatrzenia



Kierownik montażu



Kierownik Jakości

x5
Inżynier

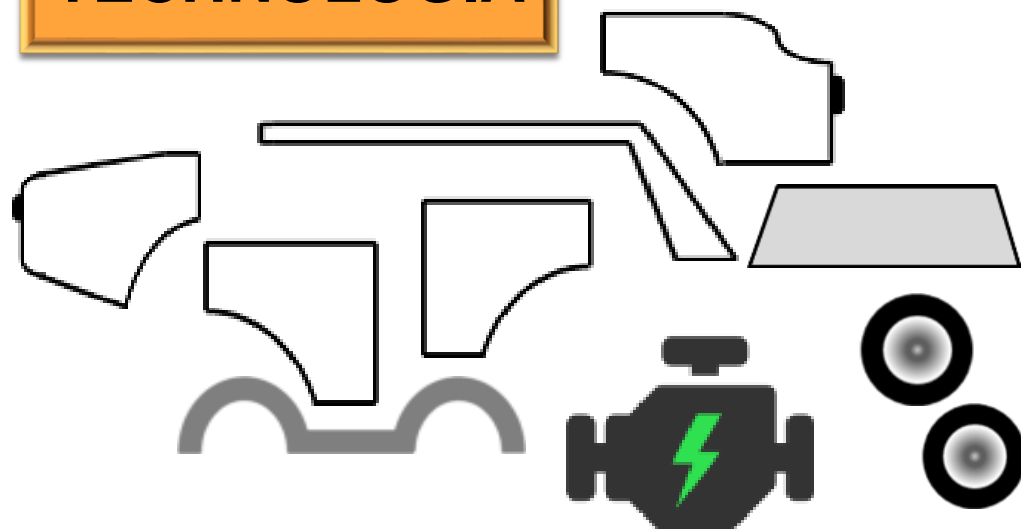
x15
Robotnik



MASZYNY



TECHNOLOGIA



WYNIK

-  **PRZYCHÓD ZE SPRZEDANYCH AUT**
-  **KOSZTY**
-  **RYZYZKO**
-  **POSTĘP PRAC**