

KONFERENCIASZERVEZÉS

A projektmenedzsment döntések gyakorlata

URL: <https://g4e.ecosim.hu/conferencestorygame>





Mi az a konferencijáték?

A projektmenedzsment egy olyan megközelítés, amelynek segítségével biztosítható, hogy a termék, szolgáltatás vagy egyéb eredmény létrehozásához szükséges összes projektmunka megértésre, megtervezésre és befejezésre kerüljön az idő (ütemterv), a költség (költségvetés) és a minőség korlátokon belül.

Ez magában foglalja:

- ✓ Olyan stratégiák meghatározása, amelyek biztosítják, hogy mindenki elvárásai teljesüljenek, és hogy minden szükséges ember és egyéb erőforrás, például készletek, felszerelések és létesítmények azonosítva, megtervezve és beszerezve legyenek,
- ✓ Magas színvonalú projektszabványok meghatározása A lehetséges kockázatok azonosítása és a kockázatok kezelésének hatékony módjainak meghatározása.
- ✓ Termékek és szolgáltatások beszerzése a szervezet eljárásainak megfelelően
- ✓ A projekt előrehaladásának rendszeres kommunikálása az érintett személyek és szervezetek felé.



A konferencia játék

Miért?

Sok olyan játék van, amelyben valamit elő kell állítanod. Ezeknek a játékoknak a célja többnyire a csoportos együttműködésre összpontosít. A fő különbség ebben a játékban az, hogy a magas vevői elégedettség nem mindig jelenti a legjobb projektmenedzsmentet. Sok más változó is meghatározza a sikeres projektet. Ennek során

A játék során megtanuljuk, hogy nem csak a csapat, hanem a projekt terjedelmének, idejének, erőforrásainak, minőségének és kockázatainak menedzselése is fontos a sikeres projekt eléréséhez.

Kicsoda?

Bárki, aki projektmenedzsmentet akar tanulni, akár diákoknak vagy projektmenedzsment ismeretekkel nem rendelkező munkavállalóknak, akár projektmenedzsment szakembereknek.

Hogyan?

Ez egy nagyszerű eszköz, amely kiegészítheti bármely más projektmenedzsment műhelymunkát, vagy akár önmagában is használható. Egy tréner több résztvevőt is irányíthat csoportokra osztva.

Mennyi ideig?

Bármely rendezvényen vagy találkozón, amikor 3-4 órája van. (Például: 30-40 perc a bevezetésre, 60-90 perc a játékra, és 90-120 perc az eligazításra).

A készlet

A konferencia játékkészlet tartalmazza a kézikönyvet, a PowerPoint prezentációt és döntési modellt.

Célok

A projektmenedzsment alábbi elemeinek elsajátítása: terjedelem, idő, költség, minőség, kockázat és csoportos együttműködés.

Beállítás

A tevékenység előtt az oktató ismerteti a projektmenedzsment elméletét.

A játék

A szabályok magyarázata

Célkitűzés: A Retail Academy konferenciát szervez neves előadókkal. Önnek kell irányítania a konferencia megszervezésének projektjét. A regisztrációk becsült száma: 100. A szervezők pozitív pénzügyi eredménnyel szeretnék zárni a konferenciát, azonban érdemes figyelembe venni, hogy 100 ezer Ft-os részvételi díj felett jelentősen csökken az érdeklődés.

Terjedelem (scope): A Retail Academy konferenciát szervez neves előadókkal. A konferencia előkészítését és szervezését saját munkatársaink végzik, a szükséges eszközöket béreljük. A konferenciát a Retail Academy igazgatója nyitja meg. A konferencia előadásainak szerkesztett anyagát megosztjuk a kereskedelmi sajtóval és az egyetemi partnerek akadémikusaival.

Munkamegosztási struktúra és ütemezés:

Sorszám	Tevékenységek	Előzmény	Időtartam (nap)
1	programtervezés		5
2	előadók felkérése	1	5
3	helyszínfoglalás	2	5
4	rendezvény-technika biztosítása	3	15
5	konferencia hirdetése	3	10
6	regisztráció	5	10
7	konferencia helyszínbejárás	4, 6	2
8	konferencia lebonyolítása	7	1
9	sajtóbeszélgetések, disszemináció	8	1
10	zárás, elszámolás	9	3

A technológia biztosítása nagyon összetett folyamat, ezért a szakértők azt javasolták, hogy a projektmenedzser számoljon szabadidővel. A tevékenységek közötti kapcsolatok áttekintését a mellékletben található folyamatábra segíti.



A befejezés időpontja: a projekt tervezett kezdete: „ma” + 30 nap, a konferencia tervezett legkésőbbi időpontja: „ma” + 90 nap. Fontos annak felismerése, hogy nem minden tevékenység követi egymást, vannak párhuzamosan is elvégezhető feladatok. Ennek, valamint a kritikus út felismeréséhez érdemes lehet egy folyamatábrát felvázolni. (a kritikus út alapján a projekt legrövidebb átfutási idejét határozzuk meg, ezen tevékenységeknél már nincs tartalékidőnk).

Költség: 1,5 M Ft beszerzés külső szolgáltatóktól (helyszín bérleti díja: 1 000 000 Ft, technika bérleti díja: 500 000 Ft), Belső munkaező átlagos napi költsége 42.807 Ft. Az élőmunka költséget a napidíjon felül befolyásolja a feladat elvégzésén dolgozók létszáma és a napok száma. A projektmenedzsmentben sokszor az úgynevezett CPI index (Cost Performance Index) segítségével méri a költséggazdálkodás hatékonyságát. Amikor például egy 0,8 értékű index-el találkozunk, akkor ez azt jelenti, hogy az ténylegesen felmerült költség 25%-kal ($1/0,8$) meghaladja a „megtermelt értéket”, ez utóbbit időarányos tervnek is tekinthetjük.



Kockázat: A szervezők nem feledkeztek meg a kockázatelemzésről, amelynek eredménye a következő: ha nem találnak megfelelő helyszínt, a tervezett bevétel 10%-át veszítik el, 5%-os valószínűséggel. Ha bekövetkezik minden konferenciaszervező rémálma, és a technológia meghibásodik, a résztvevők 50%-a kapja vissza a pénzét, ennek bekövetkezési valószínűsége 2%. Ha egy neves előadó vagy több előadó visszalép egy már bejelentett előadástól, a regisztrálók 10%-a kérheti a pénzvisszatérítést, ennek valószínűsége 10%.

Minőség: F látogatók elégedettek a helyszíni kiszolgálással, a konferencia jó sajtóvisszhangot kapott. A konferencia végén a résztvevőknek ki kell tölteniük egy ügyfél-elégedettségi kérdőívet. (A hasonló konferenciák regisztrációs díjai 30 és 50 ezer forint között mozognak.)

Érdekelte felek: a megnyitó beszédet a Kereskedelmi Akadémia *igazgatója* tartja, aki jóváhagyta a konferencia költségvetését, és ezért folyamatosan tájékoztatni fogja Önöket az előkészületek előrehaladásáról. Egy *versenytárs* is tervez konferenciát tartani a megcélzott időszakban, de a meghirdetett téma csak részben kapcsolódik a Kereskedelmi Akadémia által meghirdetett témához. A



potenciális résztvevők többsége jól ismert, már több Retail Academy konferencián is részt vett, és rendszeresen kap hírlevelet a szervezőktől. Az intézet tulajdonosa is fontos eseménynek tartja a konferenciát, mivel az a szervezet ismertségét is növeli, és szeretne összefoglaló tájékoztatót kapni az eredményről.

Források: 1 marketing szakember foglalkozik a programtervezéssel, az előadók meghívásával, a rendezvény népszerűsítésével és reklámozásával 50 000 forintos napidíjjal, 1 programszervező a helyszín és a technika biztosításáért, helyszíni ellenőrzésükért és a konferenciát követő feladatok elvégzéséért 40 000 forintos napidíjjal, 1 technikus fejleszti a regisztrációt biztosító platformot 30 000 forintos napidíjjal, 5 hostess segít az előkészületekben 20 000 forint napidíj / fő napidíjjal.

Vezetői kompetenciák: A projekt sikerességét alapvetően meghatározza az, hogyan tudja motiválni a projekttagokat, hogy képes az esetleges konfliktusokat feloldani, milyen kommunikációs módszert használ a folyamatos és akadálytalan információáramlás érdekében. A játék során mind a projekt-tervezéshez, mind a projekt végrehajtásához kapcsolódóan kell meghoznia azokat a döntéseket, amelyekhez hasonlókkal - nagy valószínűséggel - a valós életben is találkozni fog

Kommunikáció: A projekt sikerének egyik legfontosabb előfeltétele a sikeres és hatékony kommunikáció. A projektmenedzsernek – többek között - figyelembe kell vennie az érintetti elvárásokat, az információ megosztás módszerét, eszközeit. Amennyiben például 4 fő között kétirányú, kölcsönös információ áramlás szükséges, abban esetben 6(!) kommunikációs csatorna kiépítése szükséges $((n*(n-1))/2)$.

A játék indítása

Olvassa el a kézikönyvet, konzultáljon az oktatóval, nyissa meg a [weboldalt](#), és válassza ki a helyes válaszokat a legördülő cellákban.

A játék befejezése

A teljesítéshez szükséges minimális pontszámot az instruktorkatározza meg. Maximum elérhető pontszám: 200.

Jó játékot!

Melléklet

Folyamatábra

