

PM PROGRAMME

Pragoeduca, a.s.

Martin Suchý, garant programu



SIMULTRAIN - UŽIVATELSKÝ MANUÁL

1 OBSAH

1	OBSAH	2
2	SIMULTRAIN V7	3
3	ÚVOD.....	4
4	SPUŠTĚNÍ.....	5
5	PRŮBĚH	5
6	PLÁNOVÁNÍ	6
7	SIMULACE.....	13
8	STRUKTURA TRÉNINKU.....	21

2 SIMULTRAIN V7

SIMULTRAIN 7



3 ÚVOD

Simulace se skládá z fáze **plánování** a z fáze **realizace** projektu. Začíná se s naplánováním projektu, které obsahuje: seznámení se s možnými členy týmu, jejich charakteristikami, výběr členů týmu a přiřazení rolí. Plánovací fáze probíhá na počítači. V této fázi je vše interaktivní, můžete volně měnit rozhodnutí. Po dokončení plánování můžete spustit simulaci.

DŮLEŽITÉ: Kdykoliv můžete simulaci přerušit a začít znovu později.

Přerušení simulace: zavřete aplikaci (alt+F4)

Znovu spustit simulaci: restartujte aplikaci

Upozornění: Nespouštějte současně 2 aplikace (session) se stejným heslem.

4 SPUŠTĚNÍ

Po spuštění aplikace uvidíte virtuální kancelář projektového manažera. **Hlavní funkce** jsou na obrázku č. 1



Obrázek 1 - Hlavní menu

5 PRŮBĚH

Simulace je rozdělena do **dvou** částí, kde každá trvá **4** týdny. Po prvních čtyřech týdnech simulace (cca 90 minut) se aplikace zastaví pro účely vyhodnocení dosavadního průběhu a naplánování *nápravných a preventivních opatření* před spuštěním druhé části.

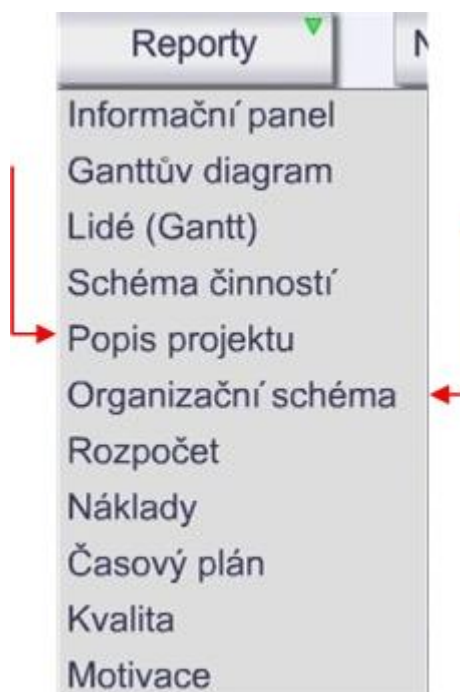
6 PLÁNOVÁNÍ

V této fázi máte za úkol k činnostem v projektu vybrat a přiřadit členy týmu.

- A. Níže jsou **tři** základní funkce pro plánování.
- Funkce pro zjištění možných zdrojů,
 - Funkce pro zjištění všech aktivit v projektu,
 - Funkce výstupů – informace, grafy a reporty.



- B. V menu "Reporty" klikněte na **Popis projektu** a **Organizační schéma**.



Organizační schéma popisuje možné členy týmu a jejich pracovní zařazení.

C. Prohlédněte si seznam 17 aktivit.

- | Činnosti | Rep |
|-----------------------------|-----|
| 1. Funkční specifikace | |
| 2. Uživatelské rozhraní | |
| 3. Koncepce ePayment | |
| 4. Návrh databáze | |
| 5. Softwarový model | |
| 6. Administrativní nástroje | |
| 7. Implementační testy | |
| 8. Online nápověda | |
| 9. Import rozhraní | |
| 10. Import dat | |
| 11. Marketingový plán | |
| 12. Vývoj softwaru | |
| 13. Stanovení cen | |
| 14. Funkční testy | |
| 15. Aplikační testy | |
| 16. Oprava chyb | |
| 17. Ostré spuštění | |

Vyberte **Činnost** (task) – např. Činnost 1 – Funkční specifikace, zobrazí se související informace.

Tento úkol vyžaduje přiřazení dvou lidí; **pracnost** (scope) je 64 hodin – (ve dvou lidech tedy 32 hodin.)

Tento úkol vyžaduje také určitou **úroveň dovedností** (skill) a to:

úroveň 2 - design webu, 5 – obchod a 3 - Sales & Marketing. (Min = 1, Max = 6)

The screenshot shows the SimulTrain 7.2.217 interface. The main window title is 'SimulTrain 7.2.217'. The top navigation bar includes 'Lidé', 'Činnosti', 'Reporty', and 'Nápověda'. The current view is 'Činnost 1 : Funkční specifikace'. The interface is divided into several sections:

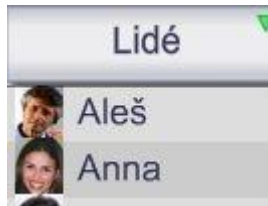
- Left Sidebar:** Contains icons for 'Kancelář', 'Gantt', 'Lidé', 'Schéma činností', 'Kalendář', 'Spustit hodiny', and 'Kontrola'.
- Top Right:** 'Úroveň dovedností' (Skill level) callout box pointing to the skill requirements table.
- Right Panel:**
 - Dovednosti (1 = Min 6 = Max):** A table with columns 'Požadováno' and 'Aktuální'.

	Požadováno	Aktuální
Tvorba webu	2	
Databáze	0	
Programování	0	
Obchodní činnost	5	
Objem prodeje + mkg	3	
 - Kvalita:** 'Plánováno' 0, 'Dokončeno' 0.
 - Vývoj:** Progress bar showing 0% completion.
- Bottom Center:** 'Pracnost' (Effort) callout box pointing to the 'Odhadovaná doba (hodin)' field, which is set to 32.
- Bottom Left:** 'Přidělené zdroje' (Assigned resources) callout box pointing to the 'Tým' field.

Obrázek 2 - Pracnost

Klikněte na kartu **Lidé** – pro informaci, kdo je dostupný pro projekt.

Například Anna:



Anna je pro činnost „web design“ kvalifikovaná:

Anna

Přidělení práce
 Priorita A **Přidat**
 Priorita B
 Priorita C
 Priorita D
 Priorita E
 ? Priorita F

Dovednosti (1 = Min 6 = Max)

Tvorba webu	6
Databáze	5
Programování	6
Obchodní činnost	3
Objem prodeje + mkg	0

Stav: Jiný projekt
 Hodinová sazba: 160.-
 Dostupnost pro daný projekt: 100%
 K dispozici od týdne: 2
 Dovolena v týdnech: 4
 Přesčas: -

Školení: -
 V týdnu: -

Profil

Anna je milý člověk; její kolegové jsou podobní a proto se s nimi rychle spřátelila. Její mimořádné vlastnosti coby vývojového pracovníka vedou k tomu, že by ji každý projektový manažer rád měl ve svém týmu. Je velmi talentovaná, soustředěná, schopna rychlé práce s tím, že překvapivě málokdy dělá chyby. Anně se líbí samostatná práce, ale dává přednost práci v týmu. Pomáhá druhým všimnout si jejich chyb. Díky své povaze a schopnostem velmi přispívá k příjemné a produktivní atmosféře v týmu. Anna studovala informatiku na vysoké škole; chtěla by v tom pokračovat a napsat dizertační práci. Má čtyřleté zkušenosti s vývojem softwaru.

Obrázek 3 - Dovednosti

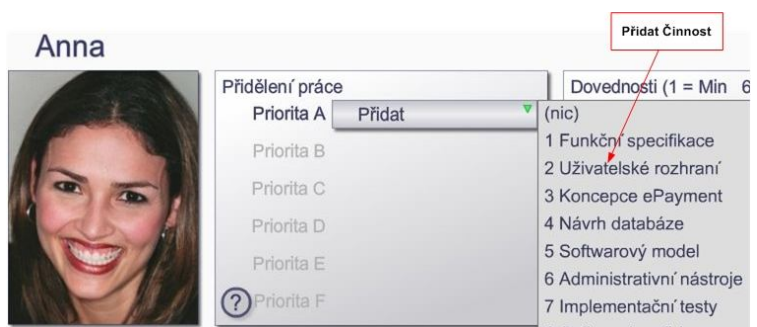
D. Přiřazení lidí k činnostem

Ke každému **Zdroji (Lidé)** můžete přiřadit **6** různých Činností.



Klikněte na „**Přidat**“ – ukáže se seznam možných činností – např. Činnost 2 – Uživatelské rozhraní.

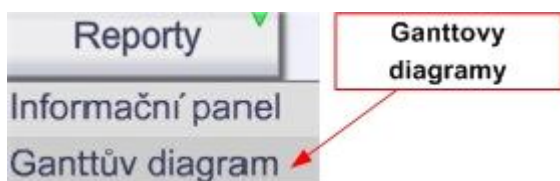
Anna bude pracovat na činnosti 2 s **prioritou A**.



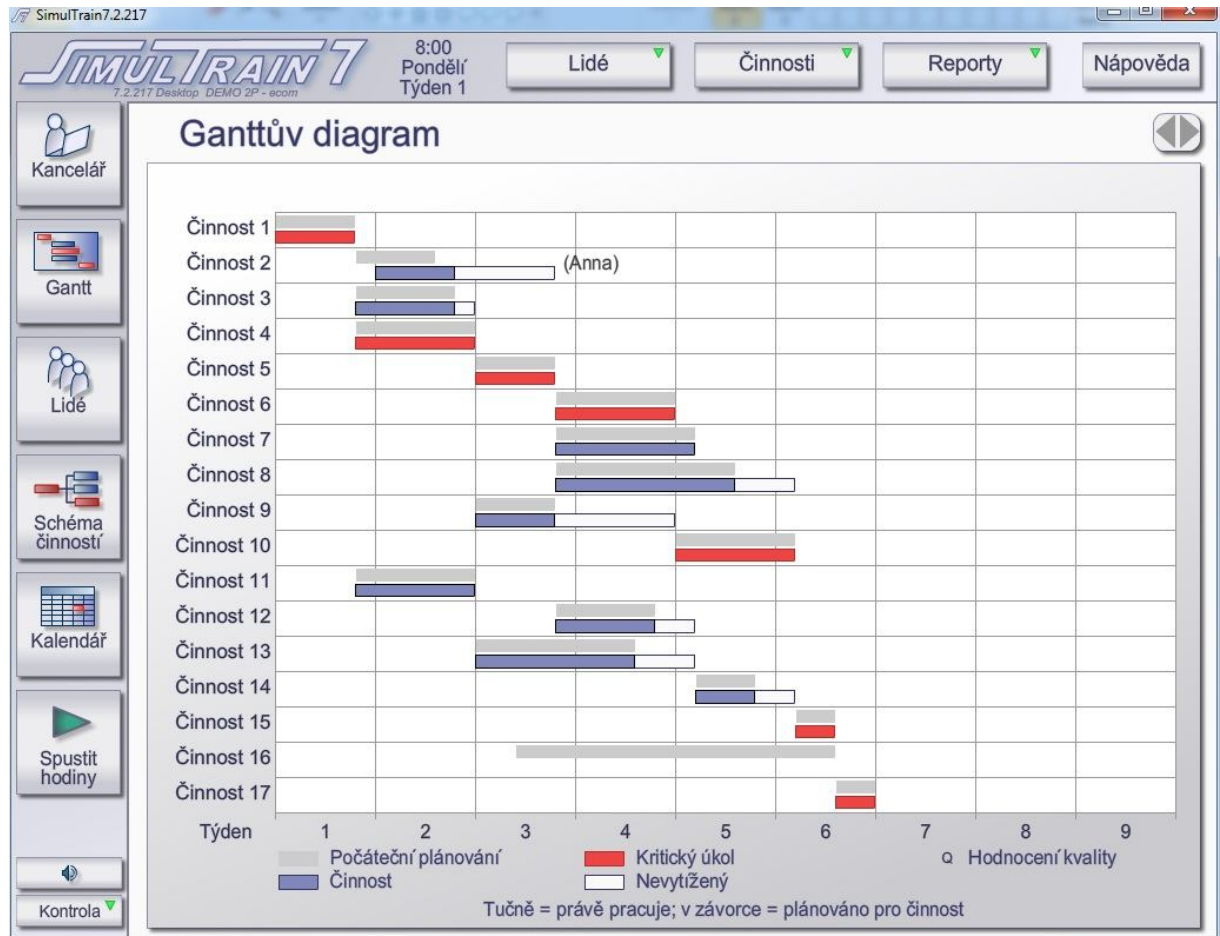
Můžete přiřadit až 6 Činností, nicméně simulace se řídí pravidlem, že činnost B nezačne dříve, než skončí činnost A (vazba F – S).

E. Diagramy

Nyní se podíváme na Ganttovy diagramy (též úsečkové grafy, čárové harmonogramy).



Na obrázku č. 4 vidíme **Ganttovy diagramy** – Anna bude pracovat na Činnosti 2.



Obrázek 4 – Ganttův diagram

F. Klíčoví pracovníci (hlavní tým / core team).

Tři lidé byli alokováni na projekt na plný úvazek a to: **František**, **Zuzana** a **Anna**. Podívejme se na jejich dovednosti:

Tvorba webu	2
Databáze	4
Programování	2
Obchodní činnost	0
Objem prodeje + mkg	0

Stav: K dispozici
 Hodinová sazba: 89.-
 Dostupnost pro daný projekt: 90%
 K dispozici od týdne: 1
 Dovolená v týdnech: 11
 Přesčas: -
 Školení: -
 V týdnu: -

Není to expert v žádné oblasti, nicméně je členem realizačního týmu.

Přiřadíme Františkovi činnost 1 a činnost 3.

Přidělení práce

- Priorita A: 1. Funkční specifikace
- Priorita B: 3. Koncepte ePayment
- Priorita C: Přidat
- Priorita D
- Priorita E
- Priorita F

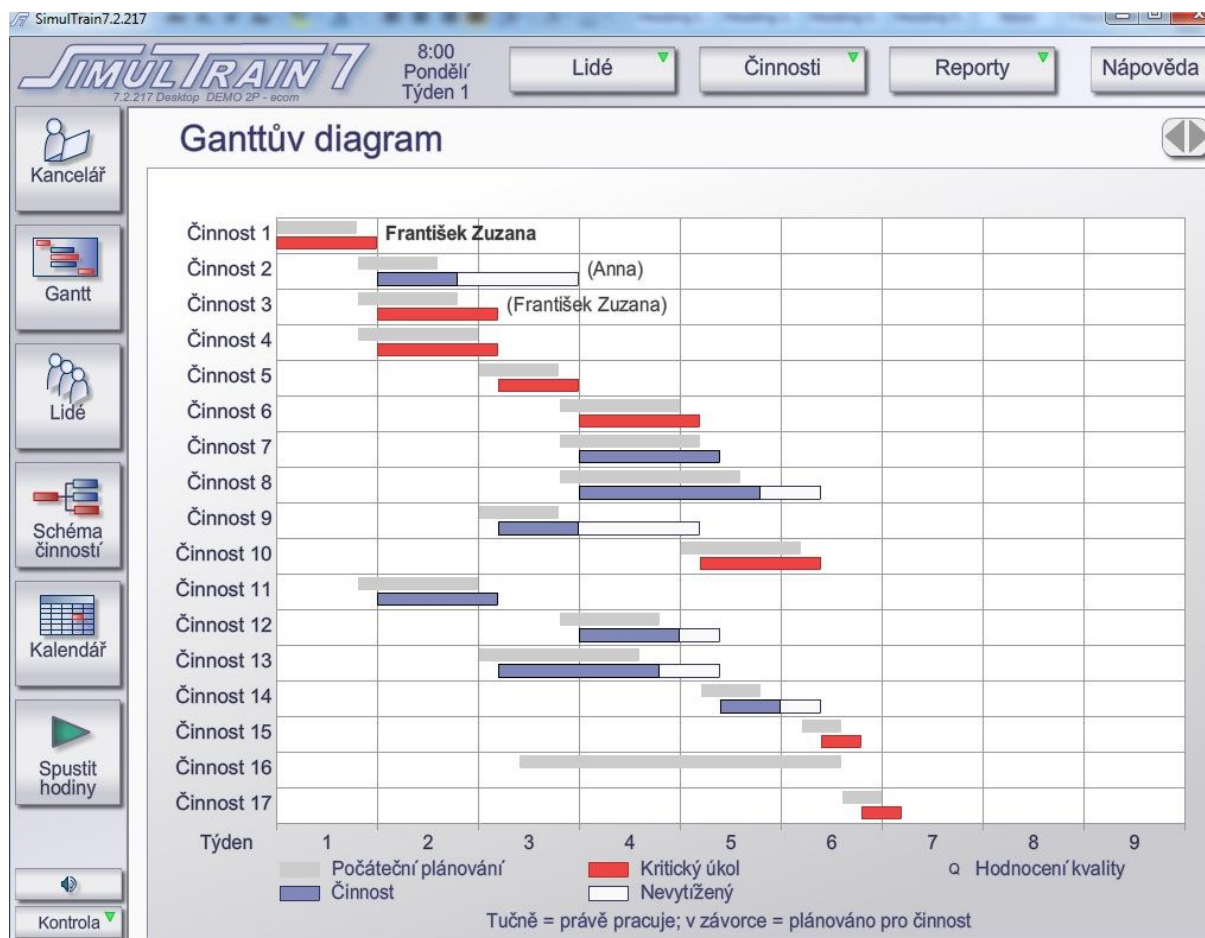
Přiřadíme Zuzaně činnost 1 a činnost 3 (také členka hlavního týmu).

Přidělení práce

- Priorita A: 1. Funkční specifikace
- Priorita B: 3. Koncepte ePayment
- Priorita C: Přidat
- Priorita D
- Priorita E
- Priorita F

G. Ověření plánu

Klikněte na Ganttův diagram, měl by vypadat následovně:



H. Dokončení fáze plánování

Fáze plánování je ukončena v momentě, kdy je každá Činnost přidělena jednomu nebo více členům týmu.

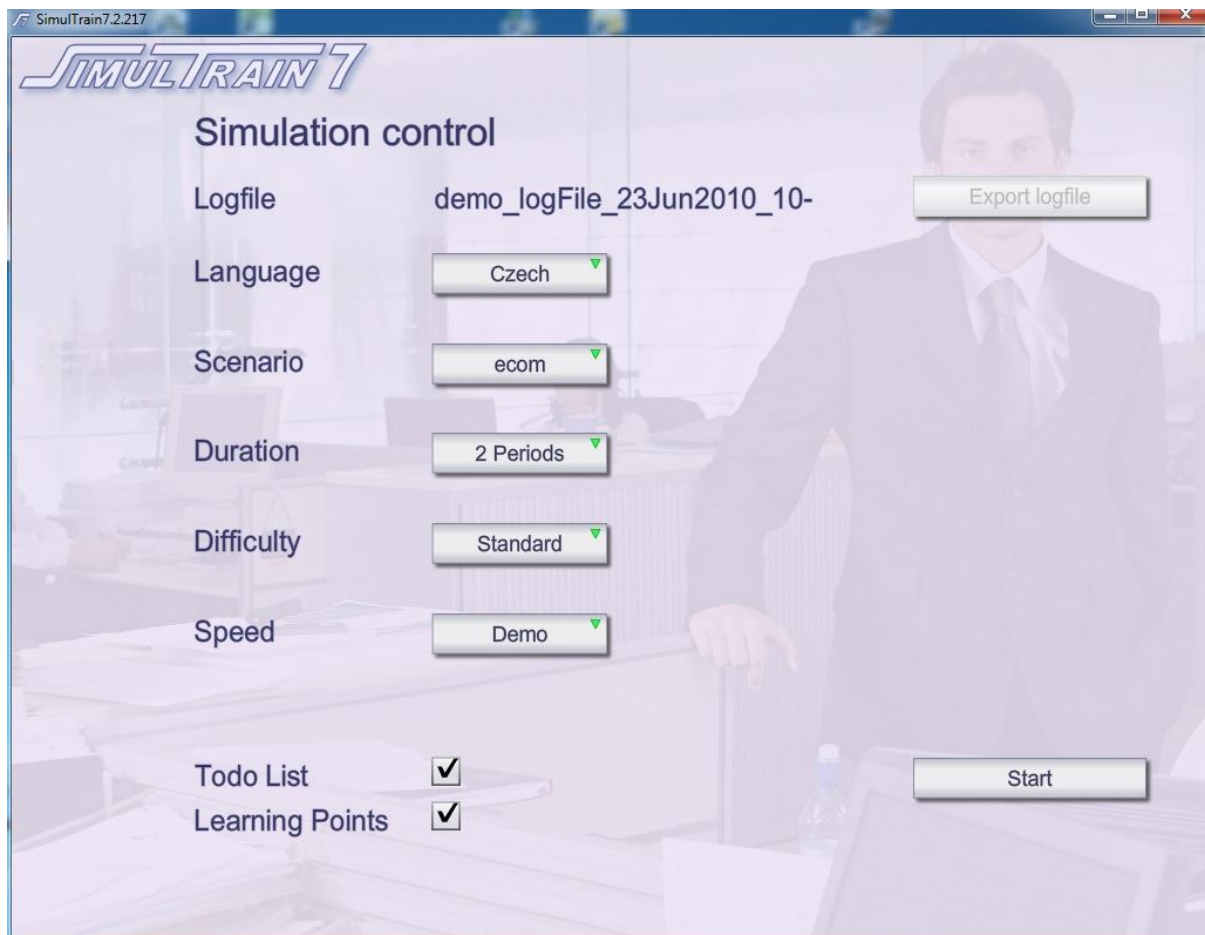
7 SIMULACE

Nyní následuje vlastní simulace. Klikněte na tlačítko



Použijte kód "life".

Hlavní panel – **Kontrola simulace.**



Obrázek 5 – Menu Aplikace

Doporučení: neměnit žádné přednastavené parametry.

- A. Nyní klikněte na tlačítko "**Spustit hodiny**".
Opět vidíte panel **Kancelář**, nyní již však probíhá simulace.

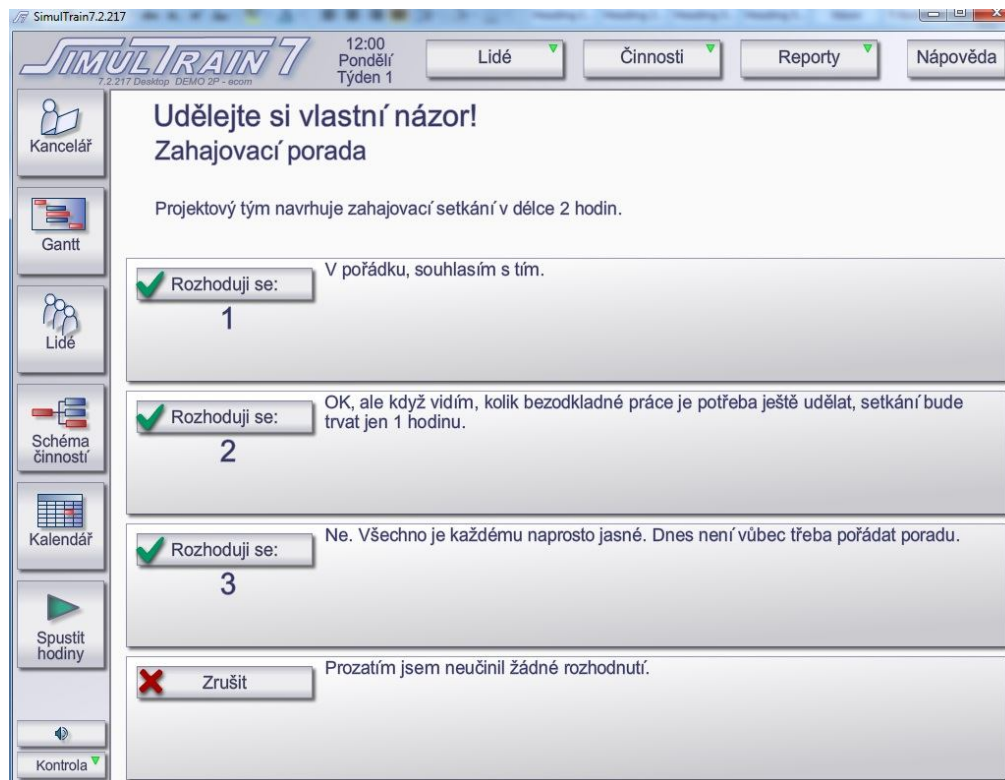
B. Asistent

Po uplynutí nějaké doby vstupuje do kanceláře asistent s **Dokumenty**. Přečtete si je – klikněte na složku.



Obrázek 6 - Dokumenty

Po kliknutí se zobrazí následující menu:



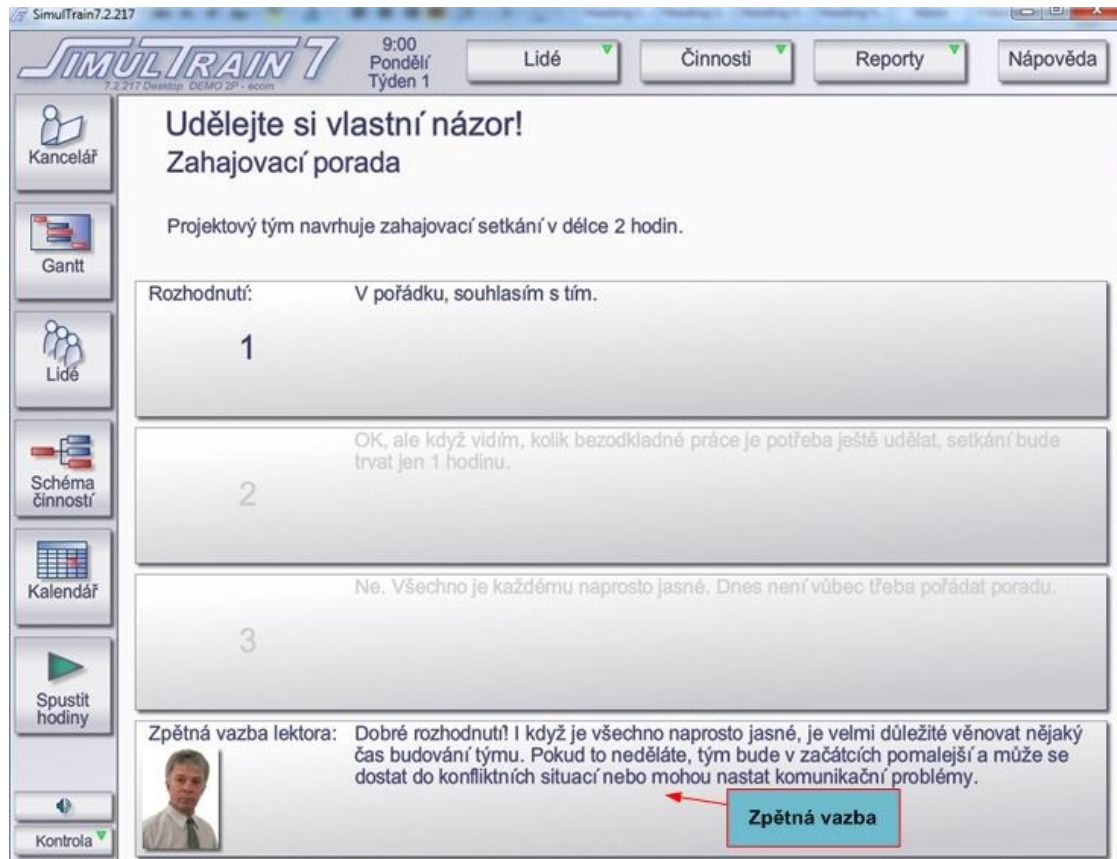
Obrázek 7 - Rozhodování

Musíte učinit rozhodnutí a máte 4 možnosti. Je na vás vybrat tu nejadekvátnější.

Upozornění: Když si vyberete čtvrtou možnost, (Prozatím neučinit žádné rozhodnutí)_váš asistent počká do pátečního večera. Pak bude informovat velkého šéfa (Jeff) a on učiní rozhodnutí. Bohužel, Jeff má tu vlastnost, že vybírá obvykle tu nejhorší variantu.

C. Rozhodování

Vybereme Rozhodnutí číslo 1. Po kliknutí na rozhodnutí, zobrazí se **zpětná vazba**.



Zpětná vazba se zobrazí po každém rozhodnutí.

D. Příprava meetingu

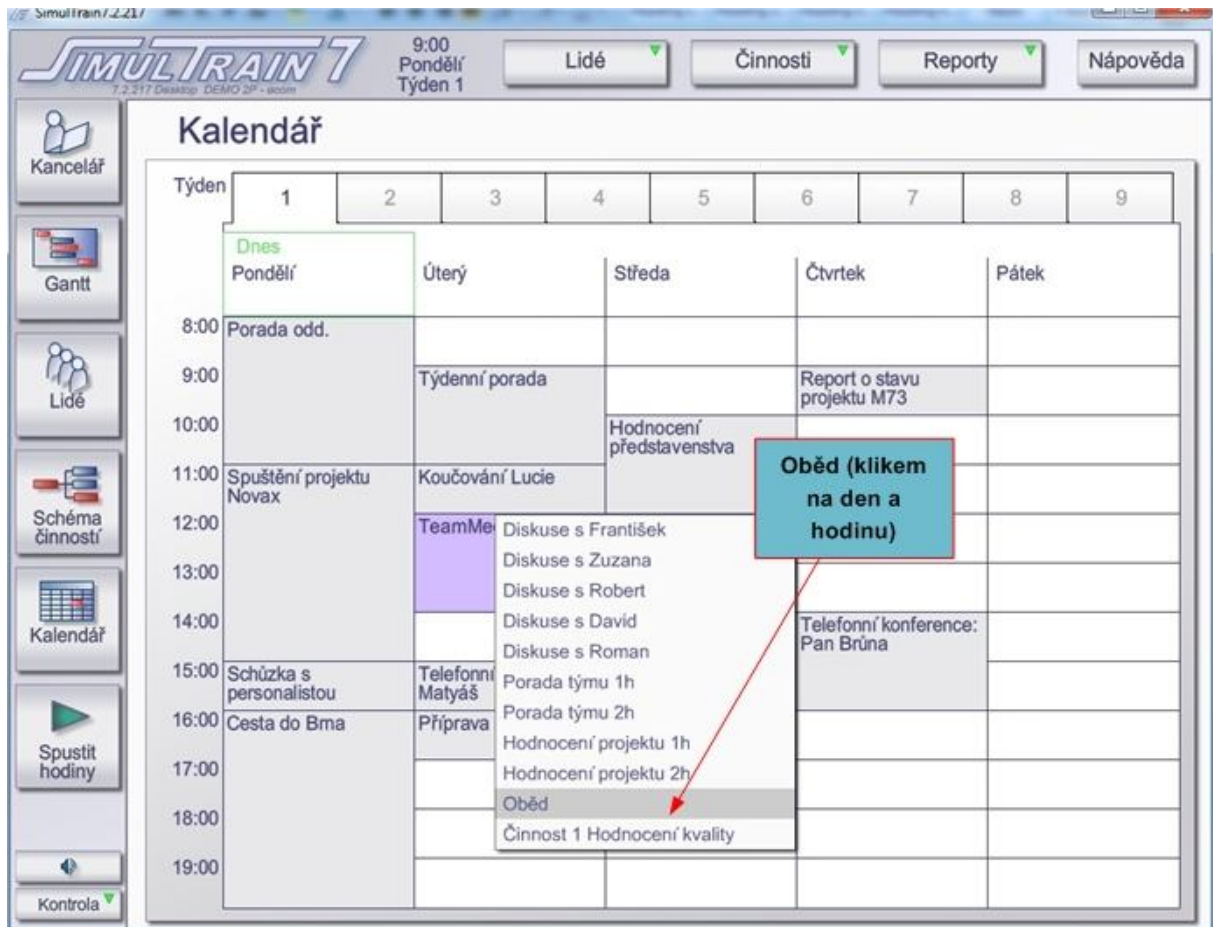
V rámci motivace týmu můžete pozvat členy týmu na oběd:

Jednoduše klikněte na tlačítko **Kalendář**.



Můžete je pozvat na jinou akci – například sportovní atp.

Zorganizujeme pozvání na oběd.



Obrázek 8 – Sjednání schůzky

Můžete používat kalendář či telefonní hovor pro schůzku, poradu atp.

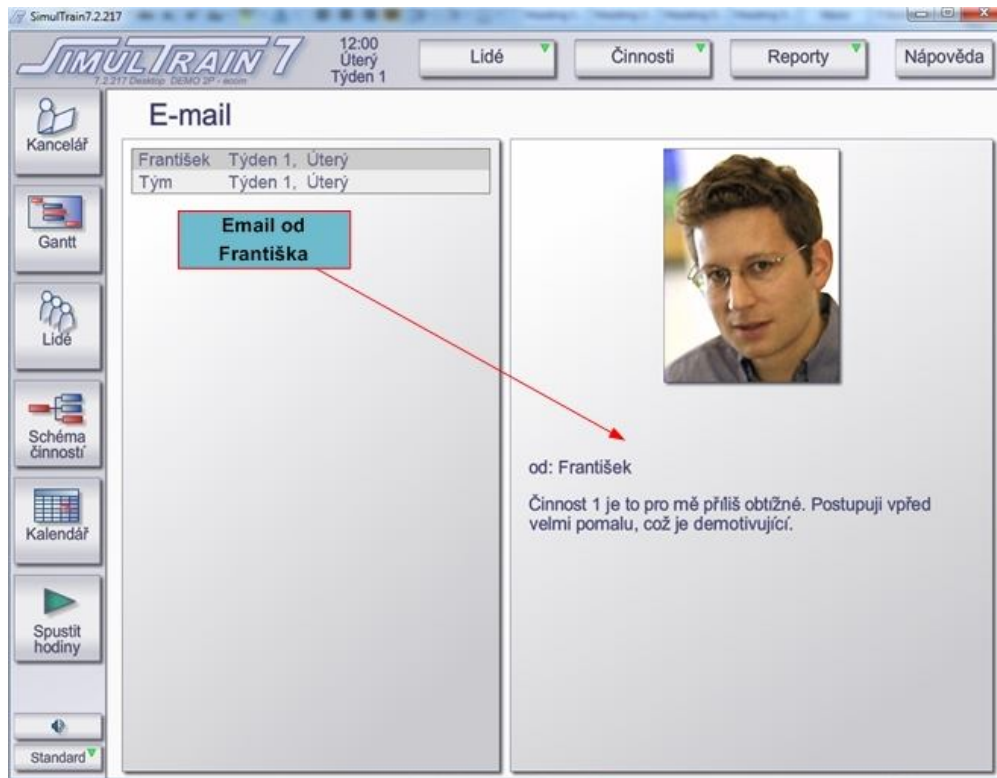
Když zvoní telefon, klikněte na ikonu a vyslechněte si zprávu.

E. Zprávy (emaily)

Máte nový email. Pro zobrazení zpráv klikněte na obrazovku počítače.



František si stěžuje:



Obrázek 9 - Emaily

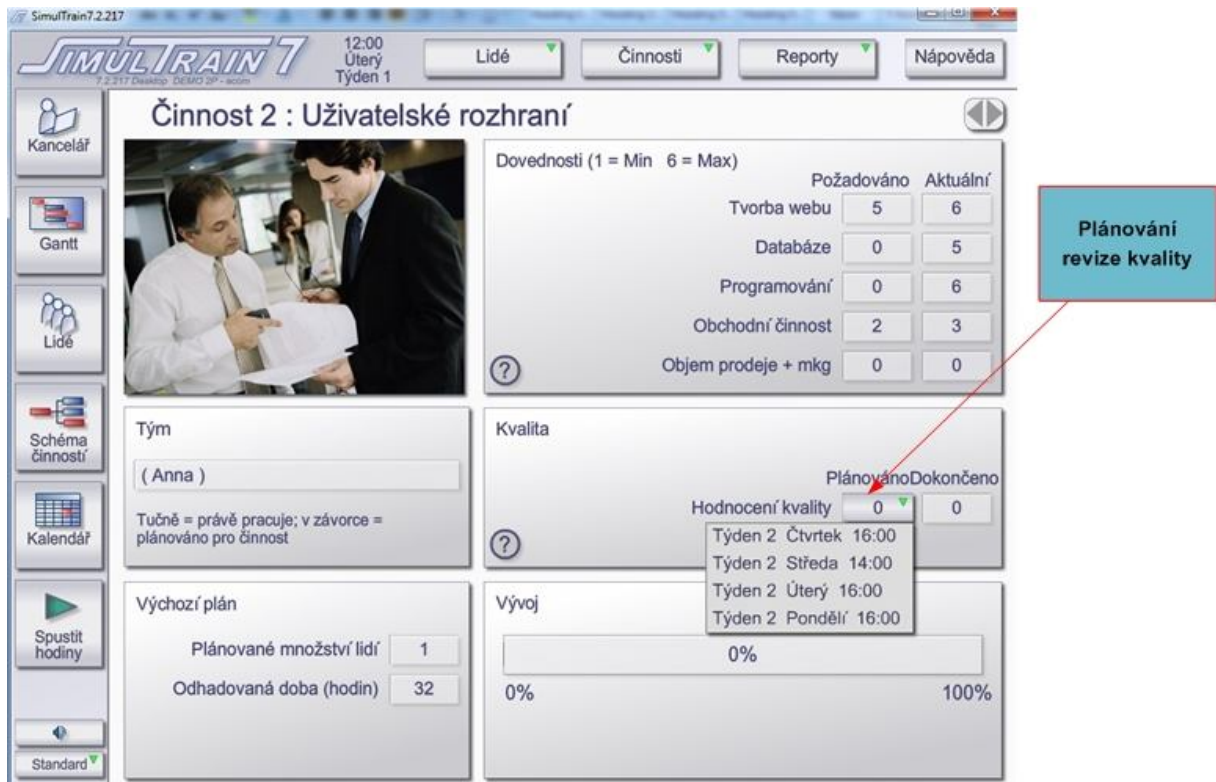
Promluvíme s Františkem: pro sjednání schůzky klikněte na kalendář a sjednejte si schůzku.



F. Revize kvality

Z hlediska managementu kvality je třeba zorganizovat **revizi kvality** pro každou činnost v projektu.

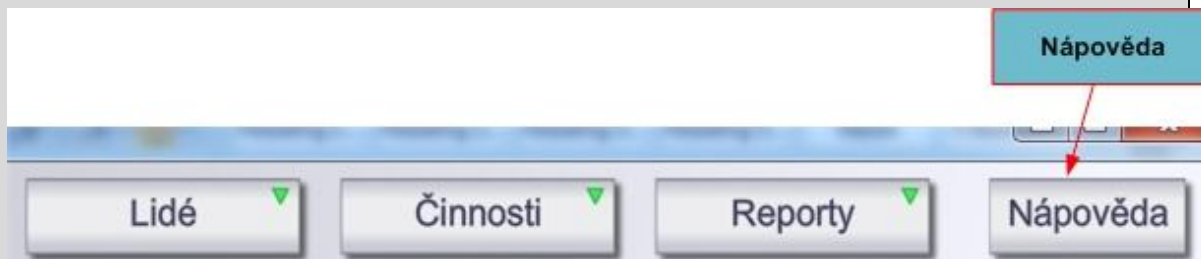
Vyberte **Činnost** a zvolte termíny revizí, které chcete.



Obrázek 10 – Revize kvality

Toto jsou základní funkce pro užívání simulátoru.

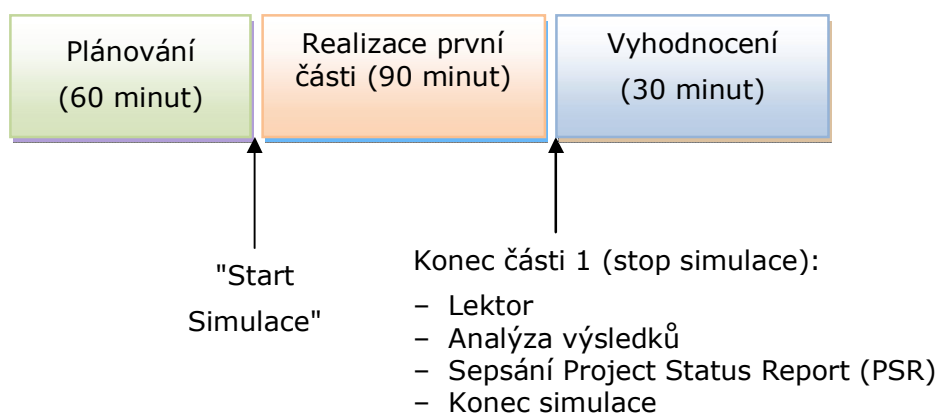
Další informace naleznete v menu **Nápověda**, která je integrovanou součástí simulátoru.



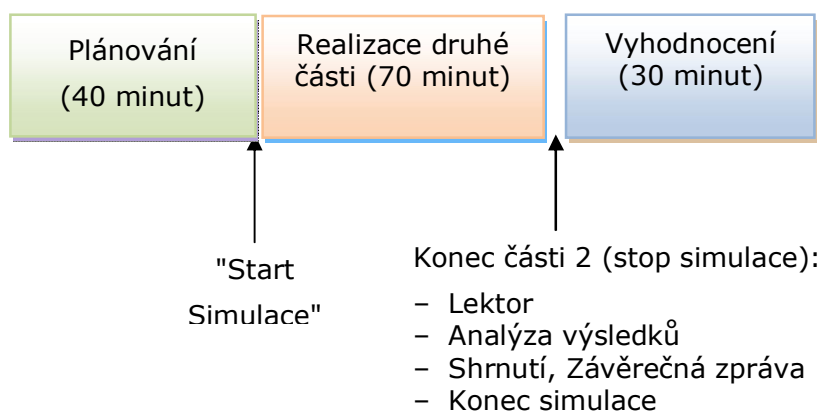
Další funkce, aspekty si vyzkoušíte při simulaci...

8 STRUKTURA TRÉNINKU

A. Program části 1 (simulace týden 1 – týden 4)



B. Program části 2 (simulace týden 5 – týden 8)



Obrázek 1 - Hlavní menu	5
Obrázek 2 - Pracnost	7
Obrázek 3 - Dovednosti	8
Obrázek 4 – Ganntův diagram	10
Obrázek 5 – Menu Aplikace	14
Obrázek 6 - Dokumenty	16
Obrázek 7 - Rozhodování	16
Obrázek 8 – Sjednání schůzky	18
Obrázek 9 - Emaily	19
Obrázek 10 – Revize kvality	20