

# Bridge IT

Bridge IT es una poderosa herramienta diseñada para desarrollar las competencias necesarias para el desempeño del personal clave de las organizaciones con roles de ejecución, gestión, responsables de proyectos y responsables de equipos.

La simulación está orientada a enfatizar todos los problemas habituales en la gestión de un proyecto, y experimentar con posibles soluciones. Se ejecuta en varias rondas, con intervalos entre ellas para analizar lo sucedido y establecer la estrategia de la ronda siguiente. Resulta un complemento perfecto para la formación teórica en gestión de proyectos (PMI-PMBOK, CMMI, PRINCE2), ya que permite poner en práctica los conceptos aprendidos, y comprobar su validez en un caso real.



## Bridge IT

1 2 3 4 5 6

1

### El Juego

El propietario de unos terrenos decide instalar en ellos un parque de atracciones, para lo cual contrata a dos operadores encargados de desarrollar atracciones que proporcionen el mayor número posible de visitantes. Éstos cuentan con equipos de Innovación que diseñan y fabrican las atracciones, que son posteriormente instaladas en el parque por equipos de Gestión de las Infraestructuras.

Multitud de factores complican el proceso, y el propietario no está satisfecho con los resultados: los equipos tienen objetivos vagos, existen cambios descoordinados, falta comunicación entre equipos, hay errores de planificación y de estimaciones financieras, desconocimiento del trabajo de otros equipos... La única forma de cumplir el objetivo común es aprendiendo a trabajar juntos.

2

### Dinámica

Al arrancar el juego, se ofrece a los participantes un objetivo común que deben lograr entre todos. Para ello, tratarán de introducir nuevas atracciones en periodos limitados de tiempo, entre los cuales existen tiempos de reflexión y análisis para aprender de los errores anteriores. A medida que se mejoran los aspectos básicos de la gestión de proyectos y la comunicación entre los distintos participantes, resulta más sencillo acercarse al objetivo final.

# 3 Qué se consigue

1. Permite poner en práctica todas las áreas de conocimiento que se deben dominar en la gestión de proyectos: gestión financiera, gestión del tiempo, de alcance, de la comunicación, de riesgos...
2. Pone de manifiesto los errores más habituales de una forma visual, y favorece la reflexión sobre cómo superarlos en situaciones reales
3. Mejora la comunicación entre equipos y enfatiza la importancia de mantener la visión común y la orientación a objetivos
4. Tiende un puente entre las áreas de negocio y de desarrollo de proyectos, aprendiendo a ponerse en el lugar del otro

# 4 A quién va dirigido

Jefes y equipos de proyecto: complementa la formación teórica en Gestión de Proyectos.  
Responsables de negocio y clientes: mediante la organización de sesiones conjuntas entre proveedores de servicio y el negocio.  
Universidades, másters, posgrados y cursos especializados.  
Consultores y proveedores de servicios.

# 5 Competencias adquiridas

Conceptos fundamentales en la Gestión de Proyectos.  
Visión común y foco en objetivos y resultados.  
Trabajo en equipo.  
Comunicación interdepartamental.

# 6 Qué se necesita

Una sala grande (mínimo 50 -60 m2) con mesas grandes, tablero o papelógrafo, y un líder de la simulación certificado para llevarla a cabo.

