

Fabuła

Zbliżają się wybory samorządowe. Centralna komisja wyborcza chcąc poprawić frekwencję Polaków w wyborach rozpoczęła realizację szeregu projektów. Jednym z nich jest pilotażowy projekt, który ma umożliwić oddawanie głosów wyborcom w sposób elektroniczny. Chodzi o to, aby wstępne wyniki wyborów podawać do publicznej wiadomości natychmiast po zamknięciu lokali wyborczych, tak, aby obywatele nie czekali kilku dni (w wyborach samorządowych dla każdej gminy liczone są głosy niezależnie i to trwa długo). System oddawania głosów w sposób elektroniczny jest narażony na wiele ryzyk technicznych, wobec tego zdecydowano się na pilotażowe uruchomienie systemu w kilku gminach.

Ogłoszono przetarg i Wy jesteście pracownikami firm, które wdrażają te systemu w wytypowanych gminach.

Kartę z nazwą gminy, podstawki oraz pisak rozdać.

Proszę wpisać na zielonej karteczce nazwę gminy, w której pracujecie. Nazwy powinny być krótkie.

Kartę ustawiamy na stole obok planszy w podstawce w sposób widoczny dla trenera.

Idea elektronicznego oddawania głosów polega na wykorzystaniu nowych dowodów osobistych z podpisem elektronicznym (mają wejść w do obiegu naprawdę – tak na marginesie). W lokalach wyborczych będą zainstalowane telekioski, do którego wyborca włoży dowód osobisty jak do bankomatu i odda głos. Głosy będą od razu przesyłane do centralnego systemu. Stąd będą wyniki cząstkowe zaraz po zamknięciu lokali wyborczych.

Rozdanie plansz

Rozdajemy na uczestnika (ew. dwóch graczy do jednej planszy):

- planszę,
- kostkę zakończenia (niebieską z czarną strzałką),
- 10 żetonów zielonych (1 ₰ - jeden kasy – „kasa” jednostka monetarna w grze)
- dwa banknoty 5 ₰ (pięć kasy)

Pokazujemy miejsce ustawienia żetonów (na zielonych kótkach z napisem ₰)

Omówienie systemu monetarnego ₰

1 zielony żeton oznacza 1 kasy (₰). Macie w sumie 20 kasy – 10 w zielonych żetonach i 10 w banknotach.

Jest to „budżet zarządzania ryzykiem” w projekcie i przeznaczacie go na:

- na wdrażania planów zapobiegawczych i awaryjnych (przeciwdziałania ryzykom negatywnych),
- na wzmacnianie ryzyk pozytywnych,
- rezerwę finansową na pokrycie kosztów urzeczywistniających się ryzyk.

Jeśli w grze zabraknie Wam pieniędzy, będę Wam rozdawał debety (czerwone żetony). Jeden czerwony żeton oznacza minus jeden kasy (-1 ₰).

W takim wypadku nie będzie mogli już wdrażać planów, w tym stosować **aktywną akceptację**, pokrywać kosztów doraźnych działań itp.

Czy są pytania dotyczące systemu monetarnego?

Harmonogram

Celem gry jest zrealizowanie projektu przed wyborami.

Bierzemy do ręki półplanszę prezentacyjną i pokazujemy połowę, na której znajduje się 10 tygodni projektu. Czas realizacji projektu według planu bazowego wynosi 10 tygodni. Koniec realizacji projektu oznaczamy kostką z czarną strzałką i linią (pokazujemy uczestnikom). Przykładamy kostkę w miejscu oznaczonym na planszy tak, aby strzałka pokazywała linię końca 10 tygodnia.

- *W projekcie będą się zdarzały różne ryzyka: negatywne i pozytywne, tj. zagrożenia i szanse.*
- *Jeśli skutek ryzyka będzie powodował opóźnienie projektu o 1 tydzień strzałkę będziemy przesuwac (pokazujemy to na półplanszy) do przodu w czasie (pokazujemy strzałkę wskazującą teraz na koniec 11 tygodnia). Następnie przesuwamy o 2 tygodnie itd. pokazując to na półplanszy.*
- *Ostateczny termin, który jest możliwy do realizacji projektu to koniec 15 tygodnia (strzałka wskazuje czerwoną linię na końcu planszy).*
- *Dalsze opóźnienie wykracza poza termin wyborów i zostaje zerwana umowa z Waszą firmą, ponieważ nie można było wykorzystać tele-kiosków w głosowaniu.*
- *Wygrywa ten gracz, który zakończy projekt przed wyborami (nie przekroczy terminu powyżej 15 tygodnia).*
- *Porażkę będziemy oznaczać odwróceniem kart kierownika projektu rewersem do góry!*
- *Poza poniesionymi wydatkami zapłacicie odszkodowanie w wysokości 50€.*
- *Jeżeli zakończy projekt z sukcesem więcej graczy wygrywa ten, któremu zostało najwięcej pieniędzy. Ta firma będzie miała największe szanse na wygranie publicznego przetargu na ogólnopolską informatyzację wszystkich lokali wyborczych. W takim sensie konkurujecie ze sobą.*

Kary umowne i premie.

Jeżeli projekt zakończy się z końcem 10 tygodnia to nie płacicie kar umownych, ani nie otrzymujecie premii za wcześniejsze zakończenie.

Jeden tydzień opóźnienia powoduje konieczność zapłacenia kary umownej w wysokości 3 € , 2 tygodnie 6 € itd. Ukończenie w 9 tygodniu daje Wam 2 € premii.

Przesuwamy strzałkę końca projektu i odczytujemy na dole planszy kary i premie.

Wasza rola i Kierownik projektu

- Nie jesteście Kierownikiem Projektu! Jesteście jego prawą ręką, osobą oddelegowaną do zarządzania ryzykiem w projekcie.
- Jesteście **właścicielem/dysponentem** wszystkich ryzyk.

Teraz będziecie mogli wylosować Waszego Kierownika. Ilości kart kierowników podaje tabelka.

John-a się odkłada (żółte karty). Resztę kierowników się przetasowuje, rozkłada i daje uczestnikom wylosować kartę. Karta kierownika projektu powinna leżeć na oznaczonym polu na planszy (przy okazji zażartować, że Ryśki to „fajne chłopaki”, a Anie i Zosie są też „całkiem, całkiem”).

Ilość kierowników w zależności od graczy

Ilu graczy?	John	Anna	Ryszard	Zosia
3	1	2	2	0
4	1	2	2	1
5	2	2	2	2
6	2	3	2	2
7	3	3	3	2
8	3	3	3	3
9	4	4	3	3
10	4	4	4	3

Ryzyka

Na planszy macie wypisane *ryzyka, które zostały zidentyfikowane na etapie planowania tego projektu. W projekcie zidentyfikowano 6 zagrożeń i 2 szanse.*

Jak pojawiają się ryzyka w projekcie? Otóż posiadam specjalną talię kart zdarzeń w projekcie. Talia ma 60 kart. Ja będę na każdy tydzień losował dwa zdarzenia. Jeśli jakieś ryzyko ma wysokie prawdopodobieństwo to oznacza to, że istnieje kilka kart z nim związanych, jeśli bardzo niskie to w skrajnym wypadku w talii jest jedna karta. Wiele kart to zdarzenia neutralne. Kart jest znacznie więcej niż potrzeba do jednej realizacji projektu, nawet 15 tygodniowej realizacji, więc niektóre ryzyka mogą w ogóle się nie wydarzyć – jak w życiu.

Ryzyko sezonowe

Zauważcie, że ryzyko 5, mistrzostwa (świata) w piłce nożnej, jest sezonowe i może wystąpić tylko w tygodniach od piątego do dziewiątego włącznie. Macie zaciemnione pola gdzie ryzyko nie występuje.

Rozdaliśmy już pisaki suchościernalne (whitebord). Teraz rozdajemy chusteczki higieniczne lub do okularów. Sugerujemy graczom, aby na harmonogramie zaznaczali realizację poszczególnych tygodni, a w rejestrze na planszy zaznaczali x, kiedy dane ryzyko się wydarzyło. Pozwala to prześledzić dynamikę po skończonej grze.

Teraz pytania dotyczące ryzyk.

(tylko na te pytania odpowiadamy, inne pytania potem)

Bufor – dodatkowy atut.

Jedynie przed rozpoczęciem realizacji można zmienić plan projektu w sposób umożliwiający zakończenie projektu wcześniej, jednak zwiększa to koszt o 4 ϕ . Bufor (pokazujemy kostkę bufora – zielona, bez symbolu) ustawiamy na oznaczonym polu (pokazujemy na półplanszy trzymając również strzałkę).

Jeśli zdarzy się 1 tygodniowe opóźnienie to możemy przesunąć do przodu (przesuwamy na półplanszy) strzałkę końca projektu z buforem lub oddać bufor i nie zmieniać strzałki.

Niewykorzystany bufor możemy „oddać” w momencie wdrażania planów na dany tydzień przed każdym tygodniem i przesunąć na jego miejsce strzałkę końca projektu. Powoduje to przyspieszenie realizacji o 1 tydzień.

UWAGA: jeśli nie „oddamy” bufora przed ostatnim tygodniem realizacji to go już nie wykorzystamy.

Za zwrócony bufor nie otrzymujemy wynagrodzenia, ale płacimy Inwestorowi mniejszą karę lub zdobywamy premię.

Wszelkie pytania!!!

Pierwsza runda

Puszczamy 1 rundę bez rozdawania rejestru ryzyka. Można wykupić tylko bufor.

Pokazujemy skutek niezarządzania ryzykiem oraz pozwalamy oswoić się z grą.

Na planszy macie zidentyfikowane 8 ryzyk. W pierwszej, próbnej rundzie zagramy bez analizy jakościowej i planów zarządzania ryzykiem.

- gramy...
- omawiamy skutek... - wszyscy powinni przegrać, tj. przekroczyć 15 tydzień.

Druga runda

Rozdajemy rejestr ryzyk.

Po przeprowadzeniu analizy jakościowej bazując na technikach wykorzystywanych w Waszej firmie otrzymujecie rejestr ryzyk.

Ryzykom z kartki odpowiadają te same na planszy. Zobaczcie!

W rejestrze mamy kolumny prawdopodobieństwo: wysokie niskie, średnie itp. oraz skutek np. (przeczytać drugie).

Zapytać czy są pytania do rejestru i czy to się im kojarzy?

*Działanie planu **łagodzenie** polega na tym, że nie wszystkie karty będą Was dotyczyć.*

Przeniesienie zmienia podmiot, który ponosi skutek, ale wiąże się z **ryzykiem rezydującym**.

Wdrożony plan unikania eliminuje to ryzyko, a **wzmocnienie zwiększa skutek** pozytywnego ryzyka.

Plany

Każdy z Was z budżetu przeznaczonego na ryzyko może wdrożyć dowolny plan. Akceptacja jest domyślnie i nic nie kosztuje. (Pokazać w rejestrze i na półplanszy). *Wdrożenie łagodzenia lub wzmocnienia kosztuje 2 ϕ . Wdrożenie na 4 tygodnie przeniesienia 4 ϕ , a jego przedłużenie na następne 4 już tylko 2 ϕ . Unikanie 7 ϕ . Wzmocnienie stosujemy wyłącznie do szans.*

Plan reprezentowany jest przez odpowiednią kostkę.

Pokazujemy łagodzenie, które po odwróceniu zgiętej planszy ustawiamy na odpowiedniej pozycji na ryzyku drugim.

Jeśli na planszy nie ma kwoty, a w rejestrze jest krzyżyk to takiego planu dla danego ryzyka nie można wdrożyć. Nie udało się wymyślić takiego planu zespołowi.

Plany wdrażamy przed rozpoczęciem projektu lub przed początkiem każdego tygodnia. Będę podawał informację kiedy można wdrożyć nowe plany. Plan wdrażamy poprzez ustawienie odpowiadającej

planowi kostki na polu danego ryzyka (dalej pokazujemy łągodzenie na ryzyku 2).

Plany raz wdrożonego nie można wycofać lub przesunąć do innego ryzyka. Plan działa od momentu wdrożenia do końca projektu. Dla ryzyka można wdrożyć kilka planów, jednak nie tego samego rodzaju. Np. dla ryzyka 2 można wdrożyć przeniesienie i łągodzenie równocześnie. Ma to sens. Nie ma sensu wdrażać innego planu, jeśli wybraliśmy wcześniej unikanie, które eliminuje nam dane ryzyko z projektu.

Proszę pamiętać, aby w ostatniej kolumnie zastosowaną strategię i tydzień jej wdrożenia.

Wpisujemy literki Ł, P, U lub W (dla 7-go i 8-go ryzyka).

Zastanówcie się teraz, jakie strategie zastosujecie i przejdziemy do ich wdrażania.

Sprawdzać przed każdym tygodniem czy to zapisują!!!!

- gramy...
- omawiamy wyniki i rozdajemy laury

PAMIĘTAJ: Licytacja John-a przed każdym tygodniem. Zapytać kto chce zatrudnić John-a? Jeśli jest więcej chętnych niż ilość Johnów to przeprowadzić licytację. Wpisujemy na odwrocie karty nazwy gminy cenę, którą proponujemy. Musimy mieć odpowiednią kwotę kasy. Jeśli nie mamy to zapłacimy karę 5 kasy. Patrz rozwiązywanie konfliktów z John-em.

Odczyt zdarzeń

1. Kto zatrudnia John-a? (Jeśli jest dostępny – nie dotyczy 1 rundy);
2. Mówimy, że w tym tygodniu rozgrywają się mistrzostwa, jeśli 5-9 tyg. – filetowa pola na planszy zdarzeń;
3. Pytamy czy ktoś wdraża nowe plany (zawsze na początku tygodnia);
4. Czy zapisali zmiany w rejestrze ryzyk;
5. Pytamy, czy ktoś może skończyć w tym tygodniu;
6. Pobieramy pierwszą kartę; Pobieramy drugą kartę;

Rozwiązywanie konfliktów z Johnem

Mamy ograniczoną ilość John-ów, w związku z tym na początku każdego tygodnia pytamy się „czy ktoś chce wdrożyć plan unikania dla ryzyka 1”, oczywiście jeśli posiadamy ich wolnych. Jeśli liczba chętnych jest mniejsza lub równa ilości wolnych Johnów to pozwalamy firmom wdrożyć ten plan. Płacą 7 € .

Jeśli liczba chętnych przekracza ilość dostępnych John-ów. To ogłaszamy licytację. Trzeba pisakiem na odwrocie nazwy gminy wpisać deklarowaną kwotę, którą firma jest w stanie zapłacić za kierownika John-a. Firma musi posiadać tę kwotę (zielone żetony lub banknoty) – nie można wdrażać na kredyt! Minimalna cena wywoławcza wynosi 7 € . Kara za złamanie tej reguły to 5 € i winowajca nie otrzymuje John-a.

Johna- wdrażają te firmy, które zapłacą za niego najwięcej. Jeśli będziemy mieć sytuację, w której kilka firm wytypuje tę samą kwotę to nie wdrażamy u nich John-a w danym tygodniu.

Np. mamy dostępnych trzech John-ów. 4 graczy zaproponowało w licytacji 10 € , 9 € , 8 € , 8 € . To zespoły deklarujące 10 € i 9 € otrzymują tego kierownika, a pozostałe nie. Muszą zaczekać do następnego tygodnia i ponownie wystartować w przetargu, ponieważ został wolny jeden John kierownik.

Pobranie i obsługa kart zdarzeń

1. Odcytujemy numer ryzyka
2. Czytamy historyjkę
3. Skutek w zależności od posiadanych planów przez uczestników
4. Pobieramy/wydajemy kasę, dopilnowujemy opóźnień w harmonogramie
5. Odkładamy kartę na pole

Ściąga dla trenera

Ilość kierowników w zależności od graczy

Ilu graczy?	John	Anna	Ryszard	Zosia
3	1	2	2	0
4	1	2	2	1
5	2	2	2	2
6	2	3	2	2
7	3	3	3	2
8	3	3	3	3
9	4	4	3	3
10	4	4	4	3

Lista kontrolna:

1. Plansza trenera
2. Półplansza prezentacyjna (dla trenera)
3. Plansze graczy 10 szt.
4. Karty zdarzeń 1 komplet = 60 kart
5. Karty „laur”
6. Żetony zielone 105 szt.
7. Żetony czerwone 40 szt.
8. Banknoty zielone 36 szt.
9. Banknoty czerwone 20 szt.
10. Plakietki miejscowości 10 szt.
11. Karty kierowników projektu
12. Podstawki pod plakietki miejscowości
13. Kostki bufor, koniec, plany, przeniesienie
14. Pisaki suchościeralne 10 szt.
15. Chusteczki higieniczne 2 paczki
16. Rejestr ryzyk 12 szt.
17. Laptop z rzutnikiem i modemem GSM