

Praktijkcase

De klant aan het woord

Helaas past het niet binnen het communicatiebeleid van Shell om hier commentaar te geven. Wel kunnen we zeggen dat de 5 daagse training al meer dan 10 jaar bestaat en elk jaar aangepast wordt en evolueert. In al deze jaren is er echter één ding hetzelfde gebleven en dat is de inzet van onze Business Game “Gold of the Desert Kings”. Een betere indicatie van de waarde kunnen we in onze ogen niet krijgen.

Klant en situatie

De Shell Project Academy verzorgt 3 maal per jaar een trainingsprogramma “Front End Development” van 5 dagen voor Senior projectleiders. Dit programma gaat hoofdzakelijk over het belang van goede voorbereiding en planning bij grote meerjarige projecten waar miljoenen mee gemoeid zijn. Deelnemers leren het belang van een optimale voorbereiding en hoe deze in te richten, alvorens er ook maar een boor de grond ingaat. In de praktijk blijkt dat projectleiders te weinig tijd nemen om een goede voorbereiding en planning te doen, vaak zonder dat zij dat zelf door hebben. Dit levert in de uitvoering problemen op, achterstanden waardoor deadlines niet worden gehaald en de kosten veel hoger worden dan nodig. Projectleiders doen in de praktijk dus niet wat ze wel weten dat ze zouden moeten doen.

Leervraag aan Eagle's Flight

- Het creëren van bewustwording dat ze het wel “weten” maar niet “doen”
- Inzicht kweken in de (druk)factoren die ze verleiden (te) snel over te gaan tot de uitvoeringsfase
- Ontwikkelen van de intrinsieke motivatie om wel die voorbereidingstijd te nemen en verleidingen en druk te weerstaan.

Doelgroep

Senior Projectleiders
van over de hele wereld.
Voertaal Engels

Door ons ingezet



Een maatwerk versie van de Business Game “Gold of the Desert Kings”, een uitdagende reis door de woestijn op zoek naar het goud van de woestijnkoningen. In de briefing van dit avontuur, die maar liefst zo'n 40 minuten duurt, krijgen de deelnemers een overweldigende hoeveelheid informatie die zij moeten verwerken om risico's te beperken. Risico's die ervoor kunnen zorgen dat de deelnemers slechte resultaten behalen of het avontuur zelfs niet “overleven”. Geheel in lijn met hun werkpraktijk nemen 80% van de teams niet genoeg tijd om zich voor te bereiden en een waterdicht plan te maken, maar trekken op dag één de woestijn al in. Deze 80% is reactief in de uitvoering en kan niet genoeg goud delven om een goed resultaat neer te zetten. Teams die wel de tijd hebben genomen alvorens de woestijn in te trekken ervaren dat zij ‘in control’ zijn van de uitvoering, en in het oog springende resultaten behalen. De mate van voorbereiding geeft dus onmiddellijke feedback in de vorm van goede of slechte resultaten. In de terugkoppeling reflecteren we op de aanpak van de teams en de beslissingen die zij hebben genomen en verbinden we die aan hun werkpraktijk.

Resultaten

De deelnemers begrijpen vanuit de ervaring in de game wat de factoren zijn die gemaakt hebben dat ze niet genoeg tijd hebben genomen om een goed plan te maken, en herkennen diezelfde factoren in hun werkpraktijk. Ze weten nu niet alleen hoe belangrijk een goede voorbereiding is, ze hebben ook ervaren hoe het komt dat ze het niet doen! Een valkuil waar ze niet zo snel meer in zullen trappen.