

---

## Possible Mission: Escape from Earth

### Referencia

JJM 176

### Duración (horas)

8

### Última actualización

22 Febrero 2018

### Modalidades

Presencial

---

## Introducción

Año 2117: La Tierra está en Peligro, el planeta ya hace años que ha dejado de ser un lugar agradable para la vida humana y los científicos opinan que en pocos años dejará de ser un lugar habitable... Por tanto, el futuro de la humanidad está en juego. La única opción posible es abandonar el planeta Tierra en busca de otro lugar que permita alojar a la raza humana y a otras especies.

Recibís un encargo crucial de la GASA (Global Aeronautics and Space Administration), sois los seleccionados para construir las naves que han de encabezar la primera expedición espacial «Looking for a new home».

En Possible Mission tendréis que desarrollar una nave que permita a toda la humanidad ir a otro planeta. Este proyecto es crítico y hay altas restricciones en términos de tiempo y recursos. El mundo entero depende del éxito de este proyecto.

¿Estás preparado para afrontar este reto?

Possible Mission es un juego para entender y practicar la Gestión de proyectos.

## Objetivos

Los principales objetivos que consigue este juego son:

- Diferenciar entre planificación, ejecución y monitorización y control.
- Las principales áreas que cubre son: Alcance, tiempo, coste, calidad, riesgos y gestión de beneficios.
- Otras áreas cubiertas: Gestión de proveedores e interesados.
- Enfoque en las fases y gestión de diferentes ciclos de vida de proyecto.
- Gestión de programa (el juego está basado en 4 proyectos que se desarrollan independientemente y que, al final de la partida, se deben unir en un solo proyecto).

## Perfil de los alumnos

Los expertos en Gestión de Proyectos pueden utilizar esta simulación como parte de sus proyectos. Pueden, por ejemplo, encajarlas en su propia metodología y en proyectos para resolver incidencias o conflictos que tengan actualmente. También pueden utilizarlo como una vía de inicio de nuevos proyectos o incluso para analizar cómo un equipo se enfrenta a nuevos proyectos. Los directores de formación pueden utilizar esta simulación en cualquier curso de gestión de proyectos, focalizándose en los aspectos de gestión de comunicación, trabajo en equipo, resolución de problemas o liderazgo.

## Requisitos previos

No hay requisitos previos en cuanto a conocimientos sobre metodología de gestión de proyectos. Es conveniente estar familiarizado con la gestión de proyectos, pero no es imprescindible.

## Metodología

El juego permite, y tiene contemplado, intercalar la experiencia lúdica con la reflexión sobre lo acontecido en cada partida, a fin de poder extraer los mejores aprendizajes.

El facilitador observa y dirige el juego para llegar a los objetivos de transferencia de conocimiento planteados.

## Profesorado

Los facilitadores que dirigen este juego son conocedores de la temática impartida, certificados en ella y, adicionalmente, conocen las dinámicas que permiten maximizar la transmisión de conocimiento dentro de la partida.

## Contenidos

### Características del juego

Sala: El juego llevará a cabo en una sala sin ordenadores, para hasta 20 personas. Es necesaria una conexión a Internet para el facilitador.

Duración: 8 horas de partida, estructuradas en 3 partes:

- Planificación, que supone unas 3 horas.
- Ejecución, que supone unas 4 horas.
- Cierre que, supone unas 2 horas.

Jugadores: De 8 a 20 personas por partida.

Equipos: 4 equipos de hasta 5 personas por equipo.

## Contenidos

El juego se estructura en 3 partes:

- Planificación:
  - Los alumnos se separarán en 4 equipos, cada equipo para una nave.
  - Para cada equipo, los alumnos tendrán que leer y entender el objetivo del proyecto.
  - Tendrán que discutir y decidir la composición de la nave.
  - Tendrán que decidir qué planes de contingencia adquirirán para cubrir los diferentes riesgos.

### ACCIONES:

- **Desarrollar un plan a grandes rasgos del proyecto completo.**
- **Desarrollar una planificación en detalle de la primera fase.**
- **Analizar los riesgos y adquirir los planes de contingencia, si se consideran necesarios.**
- **Pedir autorización para iniciar la ejecución.**
- Ejecución:
  - La ejecución tendrá 3 fases, con 4 turnos por fase.
  - Antes de ejecutar la primera fase, cada equipo deberá:
    - Planificar el Proyecto completo, a grandes rasgos.
    - Reportar este plan al formador.
    - Planificar en detalle la primera fase.
  - Después de planificar la primera fase, deberán ejecutarla.
    - Durante la fase acontecerán diversos eventos que pueden requerir diversos cambios respecto a la planificación.
  - Después de finalizar la primera fase, se deberá reportar los resultados, discutir sobre las desviaciones y planificar la segunda fase.
    - Durante la segunda fase, el juego introduce al program manager, que tendrá responsabilidad sobre las 4 naves, como programa de proyectos.
  - Después de finalizar la segunda fase, una vez más, se deberá reportar los resultados, discutir sobre las desviaciones y planificar la tercera fase.
    - En ese momento, la discusión se focalizará en el programa completo.
  - Después de finalizar la tercera fase, el Proyecto deberá estar preparado para ser cerrado. Dejaremos la reflexión final para la parte de cierre.

### ACCIONES:

- Tiene 3 fases.
- Cada fase tiene 4 turnos.
- Cada turno representa 3 meses.
- Antes de empezar la ejecución de una fase, los 4 turnos de la fase tienen que estar planificados y se debe pedir autorización para ejecutar la fase.
- Al final de cada fase, se debe proporcionar un resumen de la fase finalizada.
- Cierre:

**Barcelona** Carrer Almogàvers 123, 08018 Barcelona / T. +34 933 041 720 / F. +34 933 041 722

**Madrid** Plaza de Carlos Trías Bertrán 7, 1ª Planta (Edificio Sollube), 28020 Madrid / T. +34 914 427 703

- 
- En este punto, los equipos deberán juntar las cuatro naves para llevar a cabo el vuelo de prueba.
  - Cada equipo deberá proporcionar un informe de cierre para su proyecto y los program managers deberán hacerlo del programa completo.
  - Finalmente, deberán determinar y documentar las lecciones aprendidas sobre el proyecto.

#### ACCIONES:

- **Llevar a cabo el vuelo de prueba.**
- **Proporcionar un informe final del proyecto.**
- **Determinar y documentar las lecciones aprendidas del proyecto.**

## Acreditación

Se emitirá Certificado de Asistencia sólo a los alumnos con una asistencia superior al 75% y Diploma aprovechamiento si superan también la prueba de evaluación.