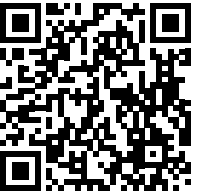


SAHA AKADEMİ

PROJE YÖNETİMİ SİMÜLASYONU

“Proje Yönetiminin Kapsamlı Dinamiklerini
Deneyimleyerek Öğrenin”



iletisim@sahaakademi.com
+90 216 999 70 18 Dahili: 103
+90 531 659 46 13

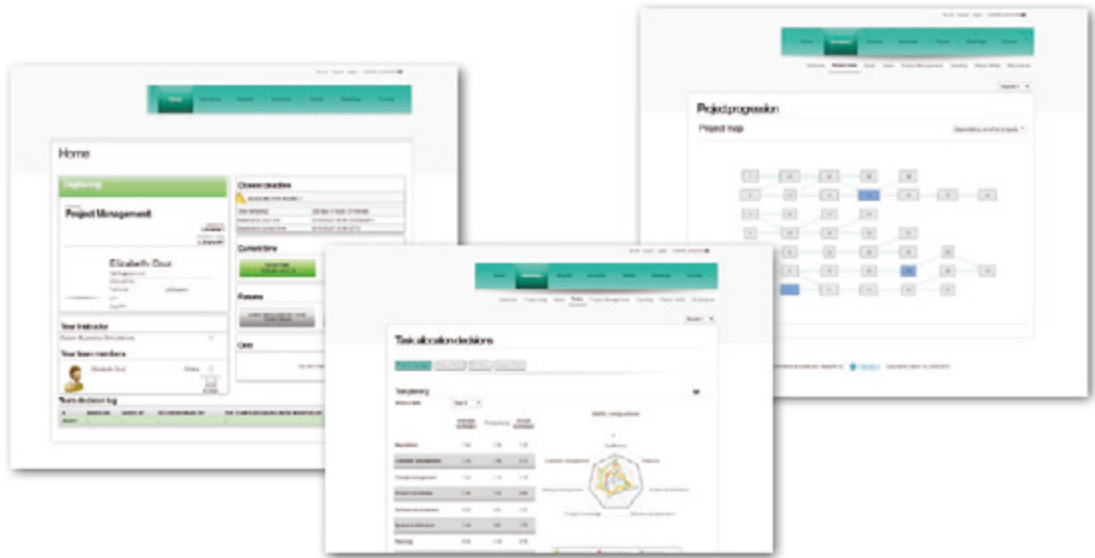
PROJE YÖNETİMİ SİMÜLASYONU NEDİR?

“Proje Yönetiminin Kapsamlı Dinamiklerini Deneyimleyerek Öğrenin”

Proje Yönetimi Simülasyonu, ekip tabanlı, etkileşimli bir proje yönetimi simülasyonudur. Her ekip üyesinin rolü bir projeyi yönetmektir ve ekibin amacı dört projeden oluşan bir programı tamamlamaktır.

Ekipler, dikkatli planlama ve yürütme yoluyla müşterilerin kalite gereksinimlerine, bütçe kısıtlamalarına ve programlarına bağlı kalarak programı tamamlamalıdır.

Programın verimli bir şekilde tamamlanabilmesi için proje yöneticileri arasındaki iş birliği esastır. Simülasyon, programın ve bireysel projelerin ilerlemesini gösterir ve izler. Simülasyon tamamen tarayıcı tabanlıdır ve herhangi bir yazılım indirmesi gerektirmemektedir.



ÖĞRENME HEDEFLERİ

Bir programın ve birbirine bağlı projelerin başarıyla tamamlanmasını etkileyen temel değişkenleri belirleme ve analiz etme yeteneklerini geliştirmek.

Katılımcıların, ortak bir program tamamlama hedefiyle çeşitliliğe sahip bir ekipte çalışmanın karmaşıklığına ilişkin farkındalığını artırmak.

Bir program dahilinde projenin ilerlemesindeki darboğazlardan ve engellerden kaçınmaya odaklanarak stratejilerin formüle edilmesini, uygulanmasını ve uyarlanmasını teşvik etmek.

Kaynakların kullanımını nihai performansa bağlayarak gerçeğe dayalı analitik karar vermeyi geliştirmek.

Katılımcılara takım çalışması ve problem çözme konusunda pratik deneyimler vermek ve işbirlikçi bir program ve proje yönetimi ortamında rekabetçi ruhları harekete geçirmek.

ÖĞRENME SÜRECİ



WEB-TABANLI ÇÖZÜM

Simülasyon tamamen web tabanlıdır. Simülasyona internet bağlantısı olan herhangi bir bilgisayardan erişilebilir ve herhangi bir ek uygulama yüklemeye gerek yoktur.

Simülasyon platformu, ekip üyelerinin isterlerse sanal olarak çalışmasına olanak tanır. Her ekip üyesinin kendi kararlarını ve senaryolarını kendi başlarına almalarını ve daha sonra [karar kontrol listesi]

sayfasında sonuçları diğer ekip üyeleriyle birleştirmelerini sağlayan kendi hesabı vardır. Platform ayrıca, ekipler içinde ve tek bir pazardaki tüm ekipler arasında iletişim kurmak için kullanılacak bir iletişim forumu içerir.



SİMÜLASYON PLATFORMU YAPISI

Platformun katılımcı arayüzü aşağıdaki sayfaları içerir:

ANA SAYFA

Son teslim tarihlerini içeren genel bilgi sayfası

KARARLAR

Tüm kararlar "Kararlar" altında alınır

SONUÇLAR

Sonuçlar, her son teslim tarihinden sonra bu alanda kullanılabilir

PROGRAM

Simülasyon programı bu sayfada mevcuttur

EKİPLER

Pazarınızdaki ekipler ve ekip üyeleri burada görüntülenebilir

FORUMLAR

Ekip ve pazar için tartışma forumlarına erişim

OKUMALAR

Karar verme talimatlarına ve vaka açıklamasına erişim

Home

Digitizing

COURSE
Project Management

UNIVERSE
Universe 1
COURSE CODE
c_5mytydH7

Elizabeth Cruz
TESTEX@CESIM.COM
ORGANIZATION
TIME ZONE US/Eastern
CITY
COUNTRY

Your instructor
cesim Business Simulations

Closest deadline

DEADLINE FOR ROUND 1

Time remaining	280 days 6 hours 25 minutes
Deadline by your time	2018-03-21 09:40 (US/Eastern)
Deadline by system time	2018-03-21 13:40 (UTC)

Current time

YOUR TIME 2018-06-14 03:14	SYSTEM TIME 2018-06-14 07:14
--------------------------------------	--

Forums

0 NEW MESSAGES ON YOUR TEAM FORUM	0 NEW MESSAGES ON YOUR COURSE FORUM
-----------------------------------	-------------------------------------

Quiz

SİMÜLASYON ORGANİZASYONU

Simülasyondaki kilit rol, proje yöneticisinin rolüdür. Proje yöneticisi, 2-4 sanal ekip üyesinin yardımıyla bir projeyi tamamlamaktan sorumludur. Proje yöneticisi, aynı programın parçası olan diğer projeleri yürüten diğer proje yöneticileriyle iş birliği yapmaktadır. Bir programda toplam dört proje bulunmaktadır. Bir ekip bir program yürütür.

Tüm proje yöneticileri, her üyenin kendi beceri setlerine sahip olduğu, önceden oluşturulmuş bir ekiple başlar.

Proje yöneticileri, proje üyelerini bir program içinde projeler arasında değiştirebilir.



İŞLEM AKIŞI



Tanıtımdan sonra takımlar, bir uygulama turu aracılığıyla karar vermeye alışır. Alıştırma turu sonuçlarının gerçek oyun sonuçları üzerinde herhangi bir etkisi olmayacaktır.

Eğitmen, gerçek karar verme turlarının sayısına karar verir ve karar verme, sağdaki döngüyü takip eder.

Tur son teslim tarihinden sonra kararları değiştirmenin mümkün olmadığını unutmayın. Bir takım bir tur için kararlarını kaydetmemişse, sistem otomatik olarak önceki turun girdilerini kullanır.

ANA HEDEF & KAZANMA KRİTERİ



Simülasyonun amacı, maliyetleri en aza indirirken müşteriye sunulan değeri en üst düzeye çıkarmaktır. Müşteri için değer, projenin kalite düzeyine ve zamanında teslimata bağlıdır.

Ekibe proje için bir bütçe ve kaynak verilir ve kendilerine tahsis edilen kaynakları tahsis ederek projeyi yönetirler. Ayrıca gerekli görürlerse fazla mesai ve dış kaynak kullanabilirler, ancak bunlar ek maliyetlere neden olur.

Proje için başlangıç programı dört aydır, yani dört karar verme turudur. Tipik olarak, proje programda bitmez ve ilk dört ayın ötesindeki her gün, projenin değerini azaltan bir ceza ücreti içerir.

Simülasyon, her proje ve program için kaliteyi, zamanı ve maliyeti izler ve bunları farklı ekipleri karşılaştırmak için kullanılabilir. Puanı hesaplamak için kullanılır.

KARAR VERMENİN TEMELLERİ

Simülasyonda karar verme yuvarlak tabanlıdır. Bir karar verme süresi, gerçek zamanlı olarak bir aya eşittir.

Oyunun başlangıcında, proje yöneticileri sanal takımlarını tanımalı ve ilk bütçe tahminlerini yapmalıdır. İlk ekip listesi, becerileri simülasyon tarafından tanımlanan katılımcılardan oluşur.

Süreçteki ilk adım, sanal ekip üyesi becerileri ile her projenin beceri gereksinimleri arasındaki en iyi eşleşmeleri bulmak olmalıdır.

Bir ekip, 4 projeden oluşan bir program yürütüyor. Her projenin, üzerinde çalışılması gereken yaklaşık 40 ayrı görevi vardır.

MODEL İÇERİKLERİ

Her proje üyesi (proje yöneticisi ve sanal ekip üyeleri), oyunun başında kendileri için oluşturulmuş belirli beceri setlerine sahiptir. Proje yöneticisi, program içindeki diğer Proje yöneticileriyle, üyelerin farklı projelere doğru bir şekilde yerleştirilmesi konusunda koordinasyon sağlamalıdır.

- Toplamda 10 beceri alanı vardır
- Bireysel bir görev, maksimum 6 becerinin birleşimini gerektirir
- Proje üyelerine, mümkün olduğunda, beceri setleri ile görevin gereklilikleri arasında en iyi eşleşmeyi sağlayan görevler atanmalıdır.

Her proje üyesinin, proje yöneticisinin takdirine bağlı olarak bazı fazla mesai saatlerini kullanma olasılığı ile birlikte, görevlere tahsis edilebilecek tur başına maksimum çalışma saati vardır. Bir turdan diğerine herhangi bir proje üyesinin uygunluğunda önemli değişiklikler olabilir.



ROLLER

Proje Yöneticisi

Proje yöneticisi rolü, simülasyonun en önemli parçasıdır. Planlamanın yanı sıra, proje yöneticisi aşağıdaki sorumluluklara sahiptir.

1. Gerekirse, projenin başında bir bütçe teklifi yapar (bütçe önceden tahsis edilmiş de olabilir).
2. Proje ekibi üyelerine ve kendisine bireysel görevler atar
3. Projeler birbiriyle bağlantılı olduğu için program içindeki diğer proje yöneticileri ile iletişim kurar.
4. Projenin programa ve bütçeye uygun olduğundan ve gerekli kalite seviyesini sunduğundan emin olmalısınız.

Proje zamanlamanın gerisinde kalıyorsa, yönetici aşağıdaki seçeneklere sahiptir:

- Ekip üyelerine ekip fazla mesai saatleri verir. Fazla mesai normal saatlerden daha pahalıdır.
- Dış kaynak kullanımına uygun görevler için dış kaynak kullanımı kullanır.
- Proje yöneticisi, diğer projelerde tam olarak kullanılmayan ekip üyelerinin taşınması konusunda diğer proje yöneticileriyle de görüşebilir. Bütçeleme açısından ihtiyaç duyulması halinde tek bir program dahilinde projeler arasında nakit transferleri de yapılabilir.

Opsiyonel Rol: Proje Sahibi

Summary	Phase1	Phase2	Phase3	Phase4	Phase5	Total
Estimated total hours	1900	1900	1900	1900	1900	9500
Budget proposal, \$	0	0	0	0	0	0
Budget decision, \$	0	0	0	0	0	0
Hours used	0	0	0	0	0	0
Costs, \$	1875	0	0	0	0	1875
Budget remaining, %	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Completion level, %	1.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Proje sahibi rolü isteğe bağlıdır. Tamamen devre dışı bırakılabilir veya eğitmen tarafından oynatılabilir.

Proje sahibi, oyunun başında proje yöneticileri tarafından yapılan bütçe tekliflerini gözden geçirmek ve oyun boyunca bütçede kalmalarını sağlamaktan birincil derecede sorumludur.

Bütçeler aşırsa, proje yöneticisinin projeye devam edebilmesi için mal sahibinin bütçe aşımını onaylaması gerektiği gibi bir koşul olabilir.

Proje sahibi ayrıca, proje üye transferlerine ilişkin isteklerin onaylanması veya reddedilmesinden de sorumlu tutulabilir.

Sahibi ayrıca proje planlarını/proje başlatma belgelerini onaylar ve ekiplerin bunları ne kadar iyi takip ettiğini takip eder.

Student	Requested team		
Dianne Nelson	-	Approve	Deny
Allison Miller	-	Approve	Deny
Misty Jenkins	-	Approve	Deny
Marion Young	-	Approve	Deny
Morris Pérez	-	Approve	Deny
Lawrence Jackson	-	Approve	Deny
Fernando Ramirez	-	Approve	Deny
Aimee Adams	-	Approve	Deny
White	-	Approve	Deny
	-	Approve	Deny

KARARLAR

Bakış

Her tur için, program güncellemelerini görünüm sayfasından kontrol etmelisiniz. Bu sayfa, program/proje kaynaklarınızla ilgili güncellemeleri ve proje ve genel olarak program üzerinde etkisi olabilecek diğer sorunları içerir.

Program updates

Round 1 ▾

The program has just started and all team members are well committed. It is expected that everyone will be working the full 20 hours that have been initially allocated for the program. If they find it useful, project managers can also transfer team members between projects on the Project Team page.

The projects have multiple tasks that are created in order to ensure sufficient quality and customer satisfaction. For the ministries project there are a total of 420 quality points available during the project. Offices have 200 points, progress 375 points, and centralized functions has 250 quality points available.

All project managers are requested to provide a budget proposal for the project owner's approval during the first round. Any use of outsourcing must be included in the budget's total figure. Outsourcing costs as well as internal costs are presented on the Project team page. Currently projects have to carry 20% of the costs of the team-members that have been allocated for the projects but not assigned to tasks. This is called "slack" in Diamond Properties' project management practices.

Target tasks for your project

Primary goal	39
Secondary goal 1	40
Secondary goal 2	-
Secondary goal 3	-

Proje Haritası



Sağdaki resim, projenin görev haritasını göstermektedir. "Tamamlanma durumu" açılan kutu seçimiyle, harita hangi görevlerin tamamlandığını (yeşil) ve hangilerinin henüz yapılmadığını (gri) renkle gösterir.

Oyuncular, farklı açılır kutu seçeneklerini kullanarak, projeler arasındaki bağımlılıklar, dışarıdan temin edilebilen görevler, kalite önceliği olan görevler ve belirli beceri önceliklerine sahip görevler dahil olmak üzere görevler hakkında farklı bilgiler seçebilir.

Ek olarak, fareyi bir görevin üzerine getirerek, belirli bir görev için saat sayısını ve önkoşulu görebilirsiniz.

GANTT

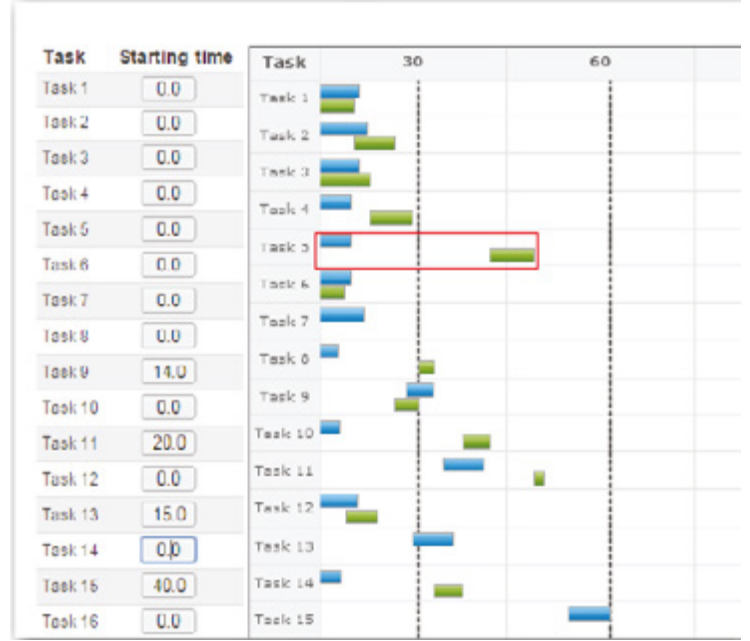
Katılımcılar projelerini planlamak için simülasyonda sağlanan GANTT'ı kullanabilirler. Bu GANTT, eğitmenin takdirine bağlı olarak devre dışı bırakılabilir.

Planlama aşamasında, görev için planlanan başlangıç saatini "Başlangıç zamanı" sütununa doldurursunuz. Grafikteki mavi çubuklar, belirli bir görevin planlanan zamanını ve süresini, yeşil çubuklar ise görevin gerçek zamanını ve süresini gösterir.

Örneğin, görev #5'in projenin başlangıcında (başlangıç zamanı 0) başlaması planlandı ancak 2. Turda tamamlandı.

Farenizi bir görevin üzerine getirdiğinizde, ön koşul olan görevleri ve süreyi göreceksiniz. Ayrıca görev tamamlandıysa görevi kimin tamamladığını da görebilirsiniz.

Noktalı dikey çizgiler, proje için yuvarlak teslim tarihlerini ve planlanan bitiş (PF) gösterir.



GÖREVLER

"Görevler" sayfasında, proje yöneticisi görevleri farklı proje üyelerine atar.

Örümcek grafiği, Proje üyelerinin becerilerini ortalama beceri düzeyiyle karşılaştırarak belirli bir görevi tamamlayabilecekleri etkinliği görselleştirir. Grafiğin merkezinden daha uzak olması, görevi tamamlamada daha iyi verimliliği gösterir.

Tablo, görev sayısı kutuya girildiğinde her ekip üyesinin görevi tamamlama becerisini gösterecektir.



Görevler – Tahsis

Proje yöneticisi, sayfanın ortasındaki öncelik kutularını kullanarak görevleri farklı kişilere atar. Her ekip üyesine tur başına en fazla 4 görev atanabilir. Görevler atandıkları sırayla tamamlanacak ve görev atanabilmesi için ön koşul olan görevin tamamlanması gerekiyor.

Tablo, son tur ve bu tur için tamamlanma yüzdesini gösterir. Ayrıca, ortalama bir ekip üyesi ve seçilen kişi için görevi tamamlamanın ne kadar sürdüğünü gösterir. Amaç, görevleri ortalama sürelerden daha kısa sürede yapabilen bireylere görev atamak.

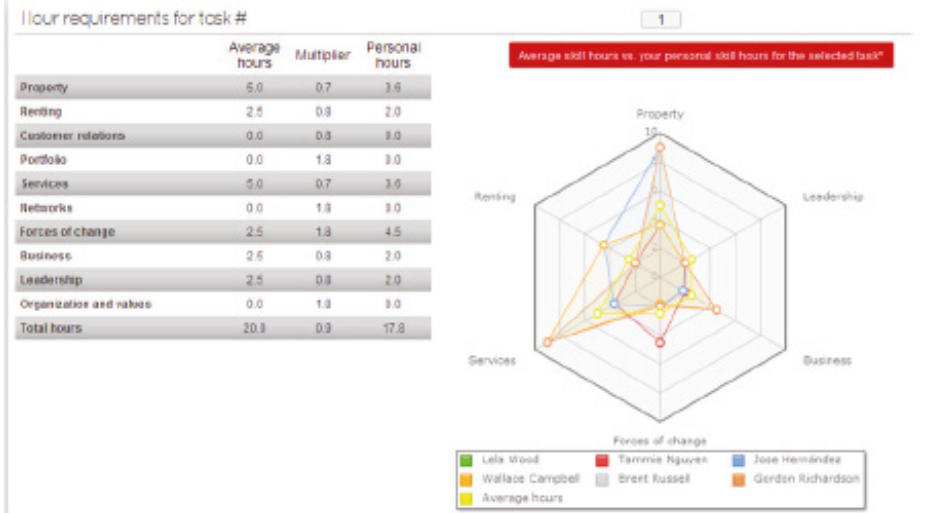
PM, yukarıdaki adlara sahip kutulara (kırmızı kutuyla vurgulanmış) tıklayarak bir ekip üyesi alanından diğerine geçebilir.

Please select the highest priority tasks					
	task #	Completion-% last round	Completion-% this round	Hour spending (w/AVG skills)	Hours to be spent (Personal skills)
1st priority:	6	0	100	5.1	4.2
2nd priority:	12	0	100	6.2	5.1
3rd priority:	19	0	100	3.4	2.8
4th priority:	25	0	100	3.7	3.0
Total				18.4	15.1

Görevler – Kişileri seçme

Örümcek grafiği, proje üyelerinin becerilerini ortalama beceri düzeyiyle karşılaştırarak belirli bir görevi tamamlayabilecekleri etkinliği görselleştirir.

Bir ekip üyesinin veri noktaları grafiğin merkezinden ne kadar uzaksa, görevi tamamlamadaki verimlilikleri o kadar yüksek olur.



Görevin numarasını grafiğin üzerindeki kutuya koyun ve grafik, her ekip üyesinin görevi tamamlama becerisini gösterecektir.

Grafiğin okunabilirliğini artırmak için, adlarına tıklayarak proje üyelerini grafikten etkinleştirmek/devre dışı bırakmak mümkündür.

Görevler – Özet

Sayfanın alt kısmında, proje yöneticileri, görevlerin her bir proje üyesine nasıl tahsis edildiğini, görev için kaç saat harcanacağını ve tamamlanma düzeyini gösteren özet tabloya erişebilir.

Proje yöneticileri, çakışan görevler atamamaya dikkat etmelidir.

Member specific prioritized task information				
Name	Jacob Jackson	Melissa Marks	Tari Myara	Kristina Fisher
Information on priority 1				
Task number	1	3	6	11
Hours spent	5.0	9.1	4.2	8.0
Completion level, %	100	100	100	0
Information on priority 2				
Task number	2	4	12	13
Hours spent	6.6	6.7	6.1	6.0
Completion level, %	100	100	100	0
Information on priority 3				
Task number	0	0	10	14
Hours spent	3.8	0.0	2.8	8.0
Completion level, %	100	0	100	0
Information on priority 4				
Task number	0	0	20	0
Hours spent	0.0	0.0	3.8	8.0
Completion level, %	0	0	100	0

PROJE TAKIMI

Labor costs per hour, €				
	Jacob Jackson	Melissa Marks	Tari Myara	Kristina Fisher
Normal hours	80	80	80	80
Overtime 1	90	90	120	90
Overtime 2	120	90	180	90
Normal hours (Week)	12	8	16	8
Overtime 1 (week)	10	10	24	10
Overtime 2 (week)	20	10	30	10

For each team member, there are 160 hours overtime as maximum. If the overtime is within 5 hours, the cost will be 50% more than the normal hours cost. And if the overtime is more than 5 hours, the cost will be 150% more. The about hours will also be charged as 20% of the labor cost per hour.

Hours available to team members				
	Jacob Jackson	Melissa Marks	Tari Myara	Kristina Fisher
Normal hours	20	20	20	20
Overtime	0	0	0	0
Total hours	20	20	20	20

Transfer to other sub-project				
	Jacob Jackson	Melissa Marks	Tari Myara	Kristina Fisher
Transfer to	Project manager	0 Days	16 Days	16 Days

Outsourcing offers				
	Status	Outsource	Price €	Included tasks
Offer 1	Not available	0	800	14, 21
Offer 2	Not available	0	1000	22, 27
Offer 3	Not available	0	1800	100, 108
Offer 4	Not available	0	900	109, 150
Offer 5	Not available	0	1000	214, 215, 220*
Offer 6	Not available	0	1100	219, 221
Offer 7	Not available	0	1000	318, 319, 321
Offer 8	Not available	0	1400	322, 323

Cash payments between teams, €				
	Team 1	Team 2	Team 3	
Team 1	0			
Team 2	0	0		
Team 3	0	0	0	

Proje yönetimi sayfası, her ekip üyesinin maliyetleri hakkında bilgi içerir. İşçilik maliyetleri bölümü, normal saatler, fazla mesai saatleri ve boş saatler için maliyetleri gösterir. Boş saat ücreti, tipik olarak normal saatlik ücretin bir oranıdır. Maliyetler bir turdan diğerine değişebilir.

Burada tur sırasında her ekip üyesinin proje için uygun olduğu zamanı da bulabilirsiniz. Bu, bir turdan diğerine değişebilir. Fazla mesai saatleri, yuvarlak bazında tahsis edilebilir.

Program kapsamındaki diğer projelere geçişler de buradan yapılabilir. Transfer, kararı takip eden turda yürürlüğe girer. Proje yöneticileri bu sayfada dış kaynak projelerini seçebilirler.

Tablo, farklı dış kaynak kullanım projeleri için dahil edilen görevleri ve maliyetleri göstermektedir.

Son olarak, proje yöneticileri de isterlerse projeler arasında nakit transferi yapabilirler.

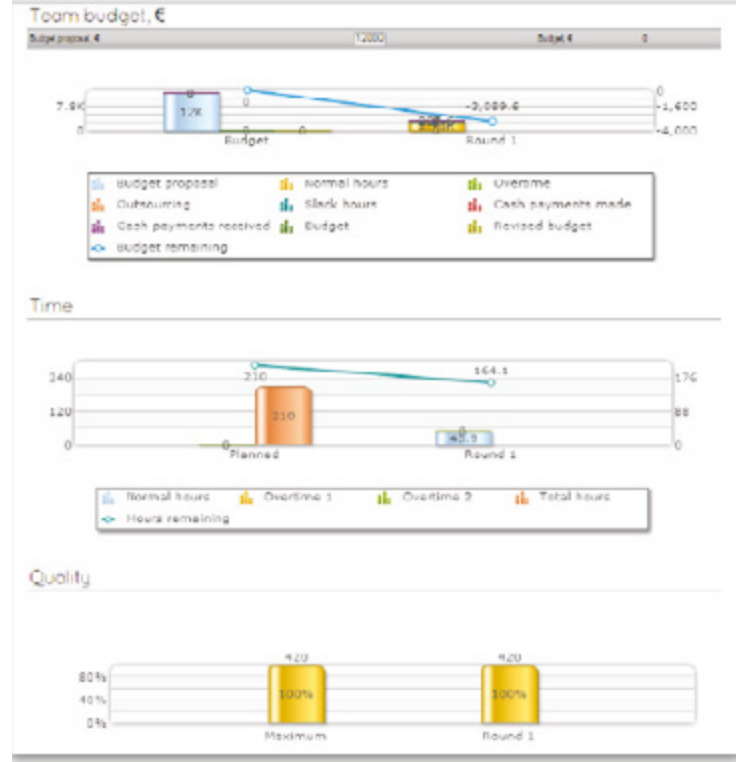
İzleme – Çizelgeler

İzleme sayfasında, proje için maliyetlerin, zamanın ve kalitenin aşama aşama gelişimini gösteren çizelgeler bulunur.

Bütçe genellikle her proje için otomatik olarak tahsis edilir. Aynı şekilde, her projenin tipik olarak belirli bir tahmini iş günü sayısı vardır. Proje yöneticileri bütçeleri belirlemekten ve saatleri tahmin etmekten sorumlu değildir.

Bütçe grafiği farklı maliyet kalemlerini, zaman çizelgesi ise zaman tüketimini ve olası fazla mesai kullanımını gösterir.

Kalite tablosu, ulaşılan Kaliteyi ve ulaşılabilir kaliteyi gösterir. Eğitimciler, ekiplerin ulaşması gereken belirli minimum gerekli Kalite seviyelerine karar verebilir.



İzleme – Tablolar

İzleme sayfasının alt kısmında, projenin saatleri, maliyetleri ve birikmiş kalitesi hakkında ayrıntılı bilgi veren tablolar bulunur.

Nihai kararları teslim etmeden önce bu tabloyu kontrol etmekte fayda var. En azından aşırı boş saatler biriktirmedeğinizi ve zorunlu olmadıkça fazla mesai kullanmadığınızı doğrulamalısınız.

Ek olarak, projenin plana göre kalite puanları biriktirip biriktirmedeğinizi kontrol etmek önemlidir.

Labour costs per hour €

	Jack Johnson	Wesley Morris	Red Myers	Wanda Price
Normal hours	80	40	80	40
Overtime 1	80	80	160	80
Overtime 2	120	60	180	60
Normal hours (Total)	120	80	160	80
Overtime 1 (Total)	80	80	160	80
Overtime 2 (Total)	120	60	180	60

Hours available to team members

	Jack Johnson	Wesley Morris	Red Myers	Wanda Price
Normal hours	20	20	20	20
Overtime	0	0	0	0
Total hours	20	20	20	20

Transfer to other subproject

	Jack Johnson	Wesley Morris	Red Myers	Wanda Price
Transfer to	Project average	0 flow	No out	No out

Outsourcing offers

	Status	Outsource	Price, €	Included tasks
Offer 1	Not available	0	800	10, 21
Offer 2	Not available	0	1000	32, 37
Offer 3	Not available	0	1800	100, 118
Offer 4	Not available	0	2100	120, 110
Offer 5	Not available	0	1000	214, 210, 217
Offer 6	Not available	0	1100	210, 211
Offer 7	Not available	0	1000	210, 210, 217
Offer 8	Not available	0	1400	110, 110

Cash payments between teams, €

Team 1	Team 2	Team 3
Team 1	0	0
Team 2	0	0
Team 3	0	0

Katılımcı Yetenekleri

Oyuncu becerileri sayfasında, her ekip üyesinin becerilerini takımın ortalama becerileriyle karşılaştırmalı olarak görebilirsiniz. Tipik olarak, ekip üyelerinin bu alanlarda farklı beceri düzeylerine sahip 10 beceri alanı vardır.

Listelenen adlara sahip kutuları tıklayarak ekip üyeleri arasında geçiş yapabilirsiniz.

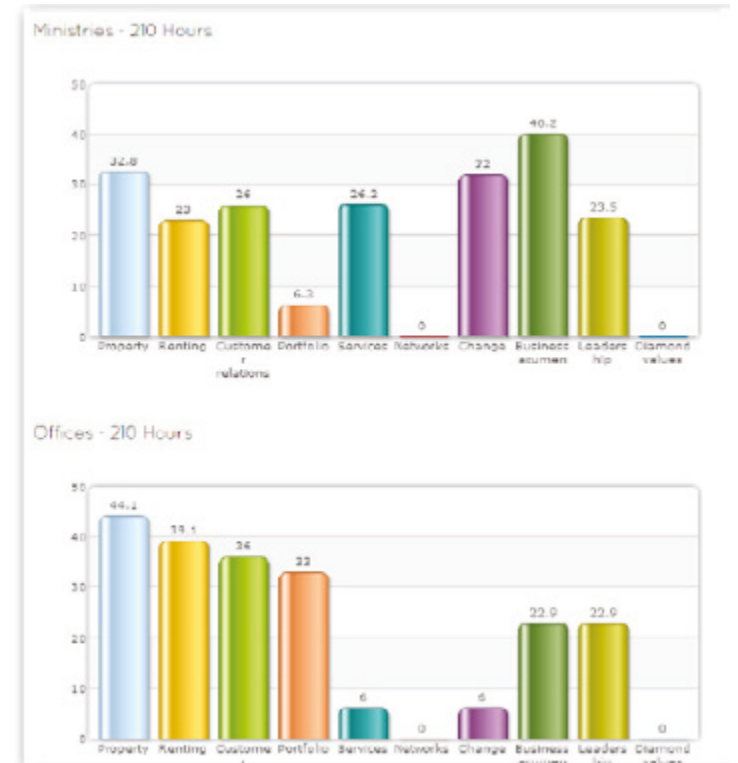
Sayfanın altındaki tablo, tüm programdaki ekip üyelerini becerilerine göre sıralamanıza olanak tanır. Başlık çubuğundaki beceri adına tıklayarak bireyleri artan veya azalan düzende sıralayabilirsiniz.



Tüm Projeler

Tüm projeler –sayfası, her proje için toplam ve beceriye özel saat gereksinimlerini gösterir. Bu sayfa, proje ekibi üyelerinin becerilerini projenin beceri gereksinimleriyle karşılaştırmak için kullanılabilir. Proje üyelerinin, projenin gerektirdiğinden farklı beceri setlerine sahip olması durumunda, proje yöneticileri, ekip üyelerinin projeler arasında değiştirilmesi konusunda programdaki diğer proje yöneticileriyle görüşmelidir.

Proje başına toplam saat sayısı, ortalama becerilere göre hesaplanır. Doğru becerilere sahip bireyleri görevlerle eşleştirebilirlerse, projeyi planlanan saatlerden daha kısa sürede tamamlarlar.



SONUÇLAR

Program Özeti

Program özet sayfası, değer yaratmayı (=kazanma kriteri), tamamlanan ve kalan görevlerin sayısını, fazla mesai saatlerinin kullanımını ve her proje için tamamlanma düzeylerini gösterir.

Ayrıca, proje çalışmasının etkinliğini değerlendirmek için kullanılacak göstergeler vardır. Fazla saatler, ekibin doğru kişileri doğru görevler için ne kadar iyi tahsis edebildiğini gösterir. Negatif rakam, ekibin görevleri ortalama saatlerin altında "ortalamanın altında" tamamlamayı başardığını gösterir. Göreceli verimlilik, fazla saatlerle aynı şeyi ölçer. Birinin üzerindeki rakam olumlu bir durumu gösterir.

Maliyet performans endeksi, proje için harcanan harcamaların bir ölçüsüdür. Bu, kazanılan değer ile projenin fiili maliyetleri karşılaştırılarak hesaplanır. %100'ün üzerindeki bir değer, harcadığımızdan daha fazlasını kazandığımızı (olumlu durum) ve %100'ün altındaki bir değer, harcadığımızdan daha az kazandığımızı (olumsuz durum) gösterir.

Program summary

Round 1 Project TEST - Univ

Project details

This round	Ministries	Offices	Progress	Centralized functions	Total
Completed tasks	9	4	0	0	13
Time, hours	46	23	0	0	69
Overtime, hours	0	0	0	0	0
Cost, €	3090	2278	1920	1824	9111

Total	Ministries	Offices	Progress	Centralized functions	Total
Remaining tasks	31	36	40	40	147
Time, hours	46	23	0	0	69
Overtime, hours	0	0	0	0	0
Cost, €	3090	2278	1920	1824	9111
Completion level, %	23	12	0	0	9
Excess hours	-3	-2	0	0	-5
Relative efficiency	1.08	1.10	0.00	0.00	1.07
Cost performance index for the round, %	91	92	0	0	91
Cumulative cost performance index, %	91	92	0	0	91

ZAMAN, MALİYET VE KALİTE

Zaman, maliyet ve kalite sayfası, tüm program ve her Proje için yeni tamamlanan tur (bu tur), bir önceki tur (son tur) ve kümülatif olarak ayrı ayrı aynı bilgileri gösterir.

Bu sayfadaki önemli bir gösterge, Genel kalite yüzdesidir. Bu, program ve projeler sırasında mevcut kalite puanlarının ne kadarını topladığımızı gösterir. Tipik olarak projeler, proje ömrü boyunca elde edilmesi gereken minimum bir kaliteye sahiptir.

Time, cost and quality					Project TEST - Universe 1	Round 1
Project total figures	This round	Last round	Total, including this	Total, until this		
Normal hours used	240	0	240	0		
Cost €	6000	0	6000	0		
Overtime 1 hours	60	0	60	0		
Cost €	2250	0	2250	0		
Overtime 2 hours	40	0	40	0		
Cost €	1987	0	1987	0		
Cost of outsourcing, €	0	0	0	0		
Total cost, €	0	0	0	0		

Bütçeler

Bütçeler sayfasında tüm program ve her proje için ayrı ayrı bütçeler ve birikmiş maliyetler bulunur. Soldaki çubuklar önerilen bütçeyi ve onaylanan bütçeyi gösterir. Mavi çizgi, her turdan sonra kalan bütçeyi gösterir ve yığın çubuğu, her turda paranın nasıl harcandığını gösterir.



KARAR KONTROL LİSTESİ

Karar kontrol listesi sayfasında, tüm ekip üyelerinin kararları yan yana görülebilir. "Kaydet" düğmesine basıldığında, bir ekip üyesinin kararları ekip kararı sütununa taşınır. Son teslim tarihinde, sistem takım kararı sütunundaki kararları okur ve tur için sonuçları hesaplar.

Ekip kararları, ekip sütunundaki 'git' düğmesine basılarak doğrudan düzenlenebilir. Ayrıca herhangi bir ekip üyesi, ilgili sütunda 'git'e basarak diğer ekip üyelerinin karar alanına erişebilir. Takım üyeleri, İçe Aktar'a basarak diğer takım üyelerinin kararlarını da alabilirler.

Not: Tur için kaydedilmiş karar yoksa önceki tur kararları kullanılacaktır.

Sonuçlar

Her turdan sonra, sistem her takımın sonuçlarını gösteren raporlar oluşturur. Sonuçlar, bir ekibin kendi satışları, operasyonları ve mali durumu hakkında bilgi sağlar. Ek olarak sonuçlar, aynı pazardaki rakip takımlar arasındaki performansı karşılaştırmak için kullanılabilir.

Sonuçlar şunlardan oluşur:

- Temel finansal oranlar ve yetenek göstergelerini içeren özet rapor
- Her iki pazar için ayrı pazar araştırması raporları; karşılaştırmalar için seçilen ürünleri seçmenize izin veren seçiciler dahil
- Her iki pazar ve tüm şirket için gelir tabloları
- Tüm şirket için bilanço

Sonuçlar, 'indir' tıklanarak bir elektronik tabloya indirilebilir. Sonuç tabloları da mevcuttur.

SAHA AKADEMi

Sanayi Mah. Teknopark Bulvarı, Teknopark İstanbul,
No: 1/9A, Üst Zemin Kat D:104-105 Pendik 34906
İstanbul – TÜRKİYE

İletisim@sahaakademi.com
+90 216 999 70 18 Dahili: 103 +90 531 659 46 13