

●MGバリエーションの紹介

ITコース（受注産業）

本コースは『赤字プロジェクト根絶』のためにプロジェクトマネジャー・リーダーが知らされなかったではすまされない知識・スキルを体験先行学習で学ぶ実践プログラムです。

1. ゲームの設定

参加者各人は、あるIT企業の社長となります。与えられる資本金は300。社長はプロジェクトマネジャーとして、この資金をもとに、施設(オフィスや設備)を準備し、営業員やSE・プログラマなどの人員を採用し、複数のプロジェクトの受注・設計・制作・納品そして売上計上といった一連の経営活動をスタートさせます。

2. ゲームの流れ

ゲームは他コースと同様、順番に意思決定カードを引いて、そこに書かれた指示に従い、ひとつの意思決定をするという形で進みます。受注・設計・制作・納品が基本ですが、開発環境整備や人員の増加、教育への投資、さらに外注マネジメントや技術開発なども併せて行っていきます。



3. マーケットのしくみ

受注案件はA, B, Cの3種類、それぞれ価格帯が異なります。また、資金さえあれば無限に受注できるわけではなく、オフィス・人員のキャパシティに制約されます。

納品の場合も同じマーケットを使用します。参加者としてはできるだけ高い金額で受注し、できるだけ早く設計・制作をして売上にする工夫が必要になります。



4. 受注競争

プロジェクトを受注するためには入札競争に参加しなければなりません。この競争の勝敗は、自社の提示価格、すなわち価格そのものの競争力と技術開発などに代表される、いわゆる非価格競争力を総合して決定されます。競争に勝った企業はプロジェクトを受注し、設計・制作・納品を行います。

5. 研修のポイント

ITコースは、いかに付加価値の高いプロジェクトを受注し、設計・開発人員を効果的に配置し、ボトルネックを作らず工期を短縮して、納品していくかがポイントになります。

また、プロジェクトマネジメント特有のリスク(設計トラブルや人の入れ代わりなど)のマネジメントや計画策定の重要性についても体感いただけます。

プロジェクト・マネジメントに求められる「リスク最小化、利益最大化」の概念を理解し、「プロジェクト・コストマネジメント」の本質を身につけることができます。

IT業界のみならずあらゆる業種の方々に貴重な情報を提供できるものと、確信しております。