

Apollo 13 calling Houston: “We have a problem!”

55 timer inde i Apollo 13 månemissionen lyder der en kraftig eksplosion. Servicemodulets 2. ilt-tank eksploderer. Nødforsyningerne af ilt og elektricitet rækker i 10 timer, og astronauterne er 87 timer fra jorden. Rumskibet dør langsomt, medmindre astronauterne sammen med personalet på Mission Control Center (MCC) i Houston kan løse problemerne...

Flyleder Gene Kranz og hans hold på MCC formåede i 1970, ved hjælp af streng procesdisciplin og eksemplarisk samarbejde og kommunikation, at få både Apollo 13 rumskibet og besætning sikkert tilbage til Jorden...

Kan din IT organisation klare samme udfordring?

Find ud af det med “Apollo 13 - an ITSM case experience” - et 1-dags, interaktivt simulationsspil målrettet til IT-organisationer.

Spillet giver deltagerne en rigtig god oplevelse af fordelene ved at anvende ITIL processer, klar rolle- og ansvarsfordeling og ikke mindst kommunikation og videndeling mellem alle involverede parter. På den måde rustes det gruppen til både at arbejde godt og hurtigt sammen inden for processernes rammer i fremtiden, samt levere de forandringer og resultater, som forventes af en moderne IT organisation.

Baseret på ITIL® Best Practice

Fra 8-13 spillere pr. hold

Erfarne spil-ledere

Eneleverandør i Skandinavien

Pris og sted efter aftale.

Kontakt os på tlf. 45 88 12 16
eller på info@sosforum.com



Det får du:

- Forståelse for funktionen og værdien af ITIL's koncepter og processer (inkl. design, implementering, overvågning og forbedring). Alle processer kommer i spil!
- Forståelse for procesintegration og den indbyrdes afhængighed processerne imellem.
- Forståelse for værdien af klar rolle- og ansvarsfordeling - arbejdsprocesser designes og implementeres i hold.
- Indsigt i mulige forbedringer indenfor dit eget arbejdsområde.
- Mulighed for at afprøve lederpotentiale og -evner
- Forståelse for værdien af effektiv videndeling
- Forståelse for værdien af afrapportering, refleksion og kontrol - Service Level afrapportering er et krav i slutningen af hver runde.

Hvorfor et simulationsspil?

Undersøgelser viser, at den største årsag til fejlslagne ITIL projekter i europæiske IT organisationer er den interne modstand mod nye arbejdsprocesser og roller. De forventede forbedringer lader vente på sig - til ledelsens store frustration. ITIL projekter kan medføre store og dyre forandringer, men det betyder ikke altid, at holdet er med på ideen.

Dét sørger Apollo 13 for - oven i købet på en intensiv, sjov og spændende måde. Alle involveres i et (fiktivt), dramatisk projekt, og alle tvinges til at arbejde med processer og kommunikation, i bestemte (men for de fleste kendte) roller og med særligt ansvar. Ellers fejler missionen!

Efter Apollo 13 er det de færreste, der ikke har lært noget nyt - også selvom (eller netop fordi) det bare var for “sjov”...

Kort om spillet

I Apollo 13 simulationen arbejder du med ægte situationer og scenarier fra månemissionen i 1970 som en del af NASA Mission Control Center (MCC) i Houston. Deltagerne skal arbejde sammen som hold, træffe beslutninger, blive enige og anvende deres egne arbejdsprocesser for at opnå deres Service Level mål og redde astronauterne.

Du spiller fire runder, der hver består af fire faser:

- 1 Procesdesign
- 2 Procesanvendelse
- 3 Rapportering
- 4 Refleksion

De fire runder repræsenterer IT løsningers livscyklus. Igennem hele spillet er forskellige processer således nødvendige for at gøre personalet i MCC og besætningen i stand til at løse problemerne og udføre rettidige ændringer i rumskibets konfiguration og fremdrift.

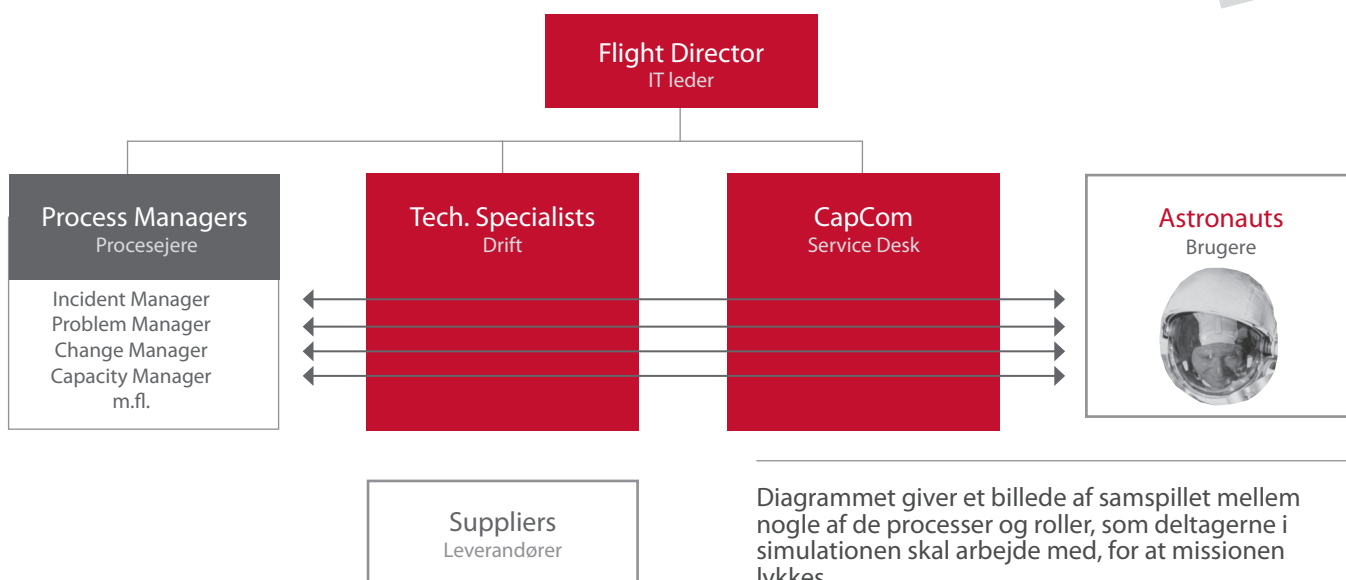
I 1970 lykkedes det MCC at redde besætningen ved hjælp af et succesfuldt samspil mellem mennesker, processer, teknologi og leverandører. Samme udfordring står deltagerne i Apollo 13 simulationen overfor.

“Failure is not an option!”

Målgruppe

- Ansatte, som har brug for en bedre forståelse af deres rolle i IT organisationens præstationer.
- Ansatte, som har brug for en bedre forståelse af ITIL processerne og fordelene ved ITSM.
- Disciplinchefer og projektledere med ansvar for implementering og styring af processer.
- IT-chefer og -ledelse med behov for at forbedre IT organisationen performance.

Organisation og processer



Diagrammet giver et billede af samspillet mellem nogle af de processer og roller, som deltagerne i simulationen skal arbejde med, for at missionen lykkes.

Udviklere

Apollo 13 - an ITSM case experience™ er udviklet af Jan Schilt og Paul Wilkinson fra det hollandske firma GamingWorks. Begge er specialister i at designe og udvikle professionelle og kreative indlærings-systemer til virksomheder og organisationer inden for bl.a. IT Service Management, IT Governance, og PRINCE2®.

Service & Support Forum og Westergaard CSM forhandler Apollo 13 med eneret i Skandinavien.



Om Service & Support Forum

For Service & Support Forum er forståelse det vigtigste ved undervisning - en forståelse som simulationsspil især kan være med til at fremme, når det gælder indviklet og detaljeret IT Service Management, IT Governance og projektledelsesprocesser.

Vi er en af Europas mest erfarne udbydere af Apollo 13, og har erfaring med spil for alle størrelser og typer af IT organisationer og virksomheder. Vores akkrediterede og engagerede spil-ledere sørger selvfølgelig for, at spillets deltagere får det ud af det, som organisationen ønsker og har behov for.

Udover Apollo 13 tilbyder vi også "CobiT Foundation med Games" og "The Challenge of Egypt".

Læs mere på www.sosforum.com

