

E-Learning: Grundlagen des Projektmanagements

Dieses Projektmanagement-Training richtet sich vor allem an Neulinge, die sich entsprechendes Grundlagenwissen aneignen möchten. Diese Kompetenzen sind von großem Nutzen, wenn Ihnen die Aufgabe der Projektleitung bevorsteht, oder Sie sich in einer Führungsfunktion befinden und - wie auch immer - in Projekte involviert sind.

Der Aufbau des Trainings folgt dem Ansatz des gemischten Lernens, das aus einem individuellen E-Learning-Programm und einem anschließenden Workshop in der Gruppe besteht.

Die Theorie wird in diesem Training auf ein Mindestmaß begrenzt. Im Mittelpunkt steht Interaktivität: Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen anspruchsvolle Aufgaben meistern. Sie werden in unterschiedlichen Übungen mit Problemen konfrontiert, die sie Schritt um Schritt lösen müssen. In nur 12 Stunden vermitteln wir Ihnen fundiertes Wissen, das Sie unmittelbar in der Praxis anwenden können.

Zielgruppe

Der Kurs ist für Projektmanager gedacht.

Dire Trainingsziele

Am Ende dieses Trainings werden Sie über ein solides Grundwissen auf diesen Gebieten verfügen:

- Projektkultur und Einsatz von Projektmanagement in unterschiedlichen Organisationen
- Profil und Aufgaben des Projektmanagers
- Grundlegende Techniken des Projektmanagements
- Auswahl und Entwicklung des Projektteams
- Führungsaufgaben und Teamleitung
- Ein Projekt spezifizieren, planen und ausführen
- Kosten- und Terminkontrolle
- Maßnahmen bei auftretenden Abweichungen
- Optimierung der Projektausführung

Der Workshop

Mit dem auf das E-Learning-Programm folgenden Workshop wird die Einführung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer in das Gebiet des Projektmanagements vervollständigt. Die Schwerpunkte liegen dabei auf Aspekten der praktischen Anwendung und des persönlichen Verhaltens. Alle Aspekte des Projektmanagements, insbesondere die menschlichen Faktoren, werden in einer Reihe praktischer Übungen, Fallstudien und Rollenspielen umfassend angesprochen.

Der Ablauf des Workshops ist vor allem durch drei Elemente gekennzeichnet:

- 1. Wechsel zwischen Theorie, Simulation und Erfahrungsaustausch
- 2. Einsatz eines - in dieser Form einzigartigen - Projektsimulators
- 3. Teamarbeit