Gestión de Proyectos con PMBOK y LEGO SERIOUS(R) PLAY(R)

Javier Jesús Gutiérrez¹, Pablo Suárez-Otero², Jesús Morán², María José Escalona¹

¹ Universidad de Sevilla, Avd. Reina Mercedes 41012, Sevilla, España

² Universidad de Oviedo, Campus Universitario de Gijón, 33204 Gijón, España

{javierj,mjescalona}@us.es, {suarezgpablo,moranjesus}@uniovi.es





¿Qué es LEGO® Serious Play®



¿Qué es LEGO® Serious Play®



¿Qué es LEGO® Serious Play®





- No hay líderes con respuestas.
- Las respuestas son de todos.
- Todos usamos nuestro talento.
- Trabajamos en realidad compleja y adaptativa

El proceso central de LSP



¿Por qué funciona LSP?



Teoría del Flujo

"Se aprende mejor si las cosas tienen la dificultad adecuada" "Sin conexión emocional no hay aprendizaje a largo plazo"



"Cuando construyes en el mundo construyes en tu mente"





El Método LSP





Conexión Mano-Cerebro

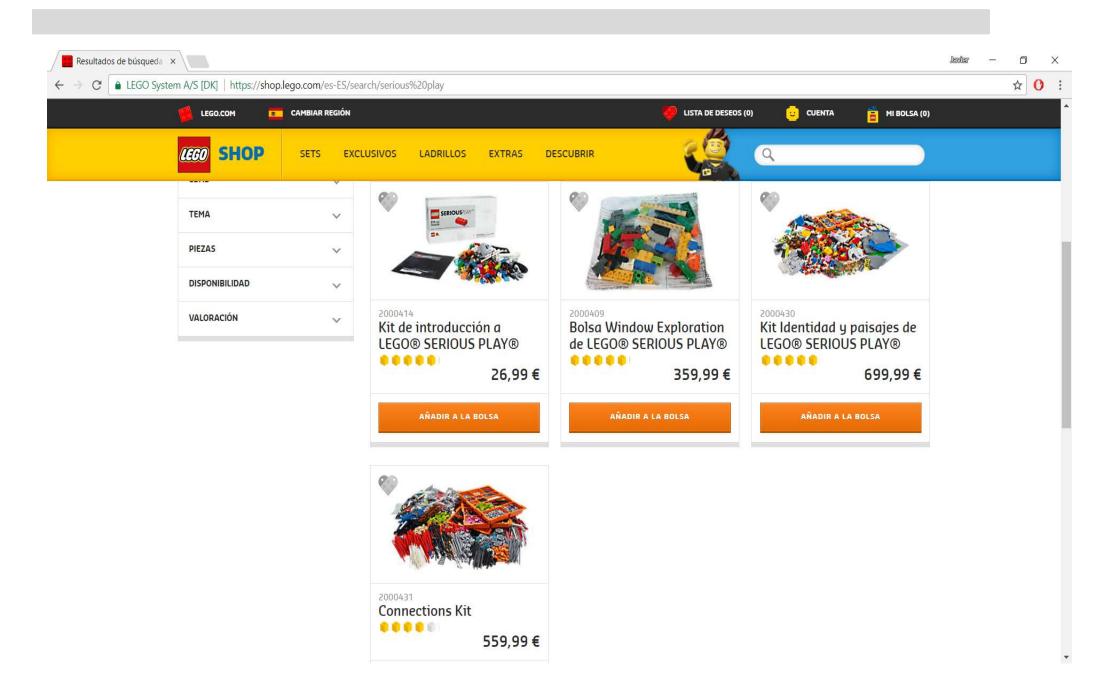
"Maximización del uso de todos los sentidos y estilos de aprendizaje, todo el tiempo"

Las Tres Imaginaciones

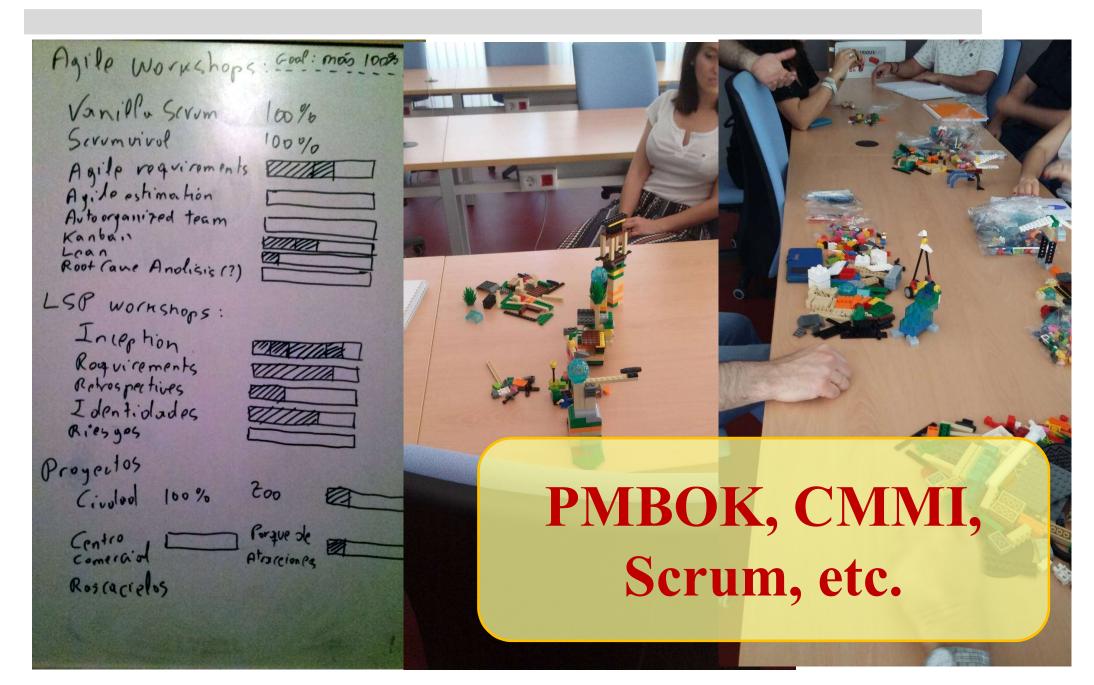
"La exclusiva habilidad humana de formar imágenes mentales de cosas que aún no existen"

El poder de la metáfora

Kits LSP



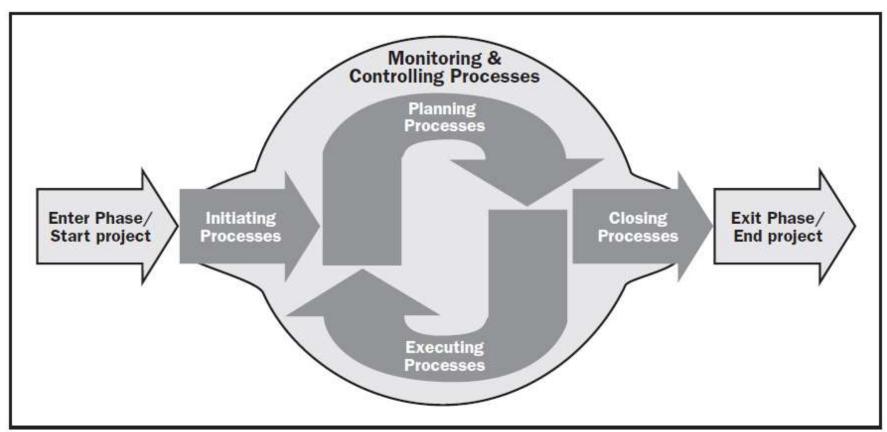
¿Qué hacemos con LSP?



¿Por qué funciona LSP?



LSP y PMBoK





LSP y PMBoK

Fase	Taller
Inicio	LSP Inception, LSP Interesados
Planificación	LSP Inception, LSP Work Breakdown Structure, LSP
	Tiempo, LSP Costes, LSP Comunicaciones, LSP
	riesgos, LSP Adquisiciones, LSP Participantes, LSP
	Requisitos, LSP Identidad de Equipo
Seguimiento y control	LSP Retrospectiva
Ejecución	LSP Identidad de Equipo, LSP Adquisiciones, LSP
	Comunicaciones
Cierre	LSP Retrospectiva

11 talleres para dar cobertura a 34 de los 47 procesos recogidos en PMBOK



¿Cómo se monta un taller LSP?



¿Cómo se monta un taller LSP?

Nom	bre	del	tal	ler:
-----	-----	-----	-----	------

Objetivo del taller:

Número de participantes:

Tiempo disponible:

Propósito	Comienzo /Duración	Instrucción, contexto, pregunta-desafío		



Evaluación de LSP

- EGameFlow, basado en GameFlow.
- EGameFlow define 9 factores de evaluación pero hemos usado 8
- Se ha incluido un nuevo factor de evaluación no presente en el EGameFlow original para poder evaluar el trabajo del facilitador
- 35 de estas preguntas y se ha utilizado una escala del 1 (el valor más negativo) al 5 (el valor más positivo)

Evaluación de LSP

Pregunta	Máximo	Mínimo	Media	Mediana
1	5	5	5,00	5
4	5	1	4,20	4
7	5	3	4,53	5
8	5	4	4,60	5
9	5	3	4,53	5
12	5	5	5,00	5
13	5	4	4,80	5
14	5	2	4,60	5
15	5	4	4,73	5
16	5	4	4,60	5
17	5	3	4,20	4
18	5	4	4,67	5
19	5	3	4,47	5
20	5	4	4,87	5
21	5	3	4,80	5
25	5	5	5,00	5
30	5	2	4,07	4
31	5	4	4,33	5
32	5	4	4,73	5
Final	10	9	9,53	10

- 4 talleres de LSP
- Cuatro perfiles:
 estudiantes, personal
 docente, trabajadores y
 jefes de proyectos, y
 profesionales de otros
 campos
- Duración entre dos horas y media y tres horas



Conclusiones

- Dos desventajas
- Más experimentación
- Cambiar el modelo de evaluación.