

EUROOPPALAINEN OPPIMISMUOTOILIJAN VERKKOKURSSI

Osaamismoduuli 7 | OPPIMISMUOTOILUPROJEKTIN HALLINTA

Muut pedagogiset aktiviteetit / Käytännön harjoituksia

	Kuvaus	Kommentit
Tehtävän kuvaus	<p>Tapaustutkimus 1</p> <p>Projekti on hyvin määritelty suunnitelma tavoitteesta, joka otetaan käsittelyyn tiimisi ja asiakkaan kanssa. Jokainen projekti on ainutlaatuinen omalla tavallaan siinä mielessä, että sillä on tiettyjä ominaisuuksia. Jokaisella projektilla on oma tutkimus- ja tuotekehitys, räätälöity sidosryhmän tai sidosryhmien vaatimusten mukaan.</p> <p>Oppimismuotoiluprojektin hallinnasta vastaavana projektinjohtajana työskentelet Paramount-logon uudelleenrakentamisen parissa ja lisäksi olet vastuussa virtuaalitodellisuuspelin luomisesta Paramount-teatterista, jotta voit edistää tätä uutta visuaalista identiteettiä.</p> <p>Tässä projektissa, mitkä ovat pääasialliset vaiheet, joita sinun on harkittava?</p>	
Kuvaus siitä, miten tehtävä tehdään	Kehitä projektin perustamiskirja – Laadi PowerPoint, joka näyttää koko projektin elinkaaren. Jos sinulla on epäilyksiä, voit mennä Moduuli 7 kirjaseen.	
Arvioitu aika tehtävän suorittamiseen	Aika, joka tämän tuottamiseen kuluu, lyhenee huomattavasti, jos elementit, kuten strategia ja visio, ovat jo olemassa – 4 tuntia	
Ehdotus lähteistä tehtävän tekemiseen	PM ² -projektinhallinnan menetelmäopas / verkko-oppimisen näytöt / Moduuli 7 kirjanen.	
Yksityiskohtainen kuvaus siitä, miten tehtävä toimitetaan	Sinun on tehtävä esitys kouluttajalle, jossa selität, mitä PowerPointissa on, eli selität projektin elinkaaren.	Tässä tapauksessa tehtävä ladataan opiskelijan portfolioon
Yhteystiedot tai jos on kysyttävää	Jos sinulla on kysyttävää, voit lähettää sähköpostia koulutuskoordinaattorille tai kouluttajallesi.	
Arviointivinkit kouluttajalle	Kouluttajan on otettava huomioon joitain arviointivinkkejä, kuten: Esitys- ja kirjoitustaidot / Projektin elinkaaren suunnittelu / Ohjeistuksen toimittaminen / Vastaavatko oppimistulokset oppimistavoitteita, ...	

	Kuvaus	Kommentit
Tehtävän kuvaus	<p>Tapaustutkimus 2 Projektinhallinta tarkoittaa tietämyksen, taitojen ja tekniikoiden soveltamisen kurinalaisuutta hallita, suunnitella, ohjata ja toteuttaa projekti mahdollisimman tehokkaasti ja parhailla laatu tuloksilla.</p> <p>Laivayhtiö kestääkseen kilpailun, tarvitsee tarjota koulutusta työntekijöilleen. Täten tavoitteesi tässä on luoda vakava sosiaalinen peli tehokkuudesta ja ajanhallinnasta. Projektin odotetaan ylittävän aikataulun odottamattomien muuttujien vuoksi, ja asiakas on esittänyt seuraavan ehdotuksen viiveen ratkaisemiseksi: pelin kehittämisen nopeuttaminen yhden laaduntarkastusvaiheen poistamisella.</p> <p>Tällä voit välttää budjettitavoitteiden täyttymättä jäämisen ja todennäköisesti säästää jonkin verran aikaa. Tulevana oppimismuotoiluprojektin hallintaa harjoittavana projektinjohtajana, mitä mieltä olet on paras tapa toimia tässä tilanteessa?</p>	
Kuvaus siitä, miten tehtävä tehdään	Asiakas lähetti tämän sähköpostin: "Hyvää huomenta rakas projektinjohtaja, koskien sosiaalista peliä, jonka olemme luomassa, meidän on pysyttävä aikataulussa hinnalla millä hyvänsä. Tätä varten ehdotan pelin kehittämisen nopeuttamista ohittamalla yksi validointivaiheista. Mitä mieltä olet? Onko se toteuttamiskelpoinen? Kiitos, parhain terveisin". Nyt sinun on vastattava tähän sähköpostiin ottaen huomioon tuotteen laadun ja sen aikarajan välisen suhteen, käyttäen neuvottelua asiakkaan tarpeiden ja oppimismuotoilun laatuvaatimusten kanssa.	
Arvioitu aika tehtävän suorittamiseen	Aikaa tämän tuottamiseen kuluu huomattavasti vähemmän, jos elementtejä kuten strategia ja kriittinen ajattelu ovat jo olemassa – 1 tunti.	
Ehdotus lähteistä tehtävän tekemiseen	PM ² -projektinhallinnan menetelmäopas / verkko-oppimisen näytöt / Moduuli 7 kirjanen.	
Yksityiskohtainen kuvaus siitä, miten tehtävä toimitetaan	Kirjoita sähköpostivastaus asiakkaallesi Word-dokumenttina (ei pidempi kuin 1 sivu). Voit myös käyttää kuvia/taulukkoita tarvittaessa.	Tässä tapauksessa tehtävä ladataan opiskelijan portfolioon
Yhteystiedot tai jos on kysyttävää	Jos sinulla on kysyttävää, voit lähettää sähköpostia koulutuskoordinaattorille tai kouluttajallesi.	
Arviointivinkit kouluttajalle	Kouluttajan on otettava huomioon joitain arviointivinkkejä, kuten: onko sähköposti kirjoitettu sävyssä, joka edistää hyvää suhdetta asiakkaaseen, edistääkö esitetty ehdotus tuotteen lopullista laatua, olisiko muita ehdotuksia voitu esittää.	

	Kuvaus	Kommentit
Tehtävän kuvaus	Gantt-kaavion luominen	
Kuvaus siitä, miten tehtävä tehdään	<p>Paikallinen kirjasto pyrkii kiinnittämään yhteisön huomion. Tehdäkseen näin, sen on tehtävä itsestään interaktiivisempi.</p> <p>Tavoitteesi on luoda pelejä, jotka kirjaston vierailijat voivat helposti käyttää.</p> <p>Tämän tehtävän yhteydessä sinun tulisi luoda Gantt-kaavio, jossa nimetään toiminnot (projektin alusta loppuun).</p>	
Arvioitu aika tehtävän suorittamiseen	2 tuntia	
Ehdotus lähteistä tehtävän tekemiseen	PM ² -projektinhallinnan menetelmäopas / verkko-oppimisen näytöt / Moduuli 7 kirjanen.	
Yksityiskohtainen kuvaus siitä, miten tehtävä toimitetaan	Tehtävän tulee olla toimitettu kuvamuodossa, hankittu aiemmin käytetystä ohjelmistosta, jolla oppija on luonut Gantt-kaavion (esim. Project Libre tai muu) tai Excel-tiedostosta.	Tässä tapauksessa tehtävä ladataan opiskelijan portfolioon
Yhteystiedot tai jos on kysyttävää	Jos sinulla on kysyttävää, voit lähettää sähköpostia koulutuskoordinaattorille tai kouluttajallesi.	
Arviointivinkit kouluttajalle	Kouluttajan on otettava huomioon joitakin arviointivinkkejä, kuten: tehtävien järjestys, ovatko tehtävien ajat/kesto järkeviä.	

Kiitos

Ota yhteyttä täällä



**Euroopan unionin
rahoittama**

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Hankkeen numero 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676