



EARTHE

Activitatea 2

Set de instrumente digitale pentru dezvoltarea inovatoare a curriculumului și a metodologiei

Modul – Gestionarea timpului

Metodă – Simularea termenelor limită
Studiu de caz

Modulul 3 – Gestionarea timpului

Studiu de caz – Creative Ops Fast-Track

Metodă conexă – Simularea termenelor limită

Context și fundal

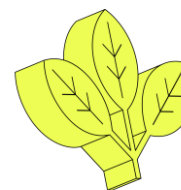
Un centru public-privat de învățământ pentru adulți din cadrul unei biblioteci municipale oferă un program de 14 săptămâni intitulat „Creative Ops Fast-Track” pentru adulți cu vârste cuprinse între 30 și 55 de ani care doresc să se recalifice în roluri de sprijin în industria creativă, cum ar fi crearea de conținut digital, planificarea de evenimente și asistența pentru clienți. Programul integrează cursuri tehnice cu ateliere de competențe soft. Tutorii au observat că studenții aveau dificultăți în a trata sarcinile finale ca obiective pe termen scurt, ceea ce ducea la întârzieri în începerea lucrărilor, a machetelor și a bugetelor și la blocarea progresului atunci când cerințele se schimbau. Pentru a remedia această situație, institutul a incorporat „Metoda 4: Simulări de termene limită” pentru a oferi studenților exerciții practice de prezentare sub presiune într-un mediu de lucru simulat și dinamic, care reflectă cerințele reale ale industriei creative.

Problema/provocarea prezentată

Verificările diagnostice au relevat trei puncte slabe: tendința de a amâna lucrurile pentru „mâine”, gestionarea deficitară a schimbărilor, precum și creșterea stresului și scăderea calității. Sarcinile intermediare erau amânate cu cel puțin două zile, iar sondajele efectuate în rândul cursanților au evidențiat erori factuale și nerespectarea liniilor directoare. Tutorii au concluzionat că cursanților le lipseau competențele soft necesare pentru a lucra sub presiunea termenelor limită în timp real, în special atunci când apăreau surprize.

Măsuri luate / Metodă aplicată

Centrul a introdus un laborator de simulare a termenelor limită de trei săptămâni, care a inclus sprinturi rapide de prototipuri, redacții de criză și evenimente pop-up. Echipele au creat prototipuri în 90 de minute, folosind cărți cu surprize pentru schimbări de ultim moment. De asemenea, au operat o redacție simulată, producând un articol de 250 de cuvinte și o postare



EARTHE

pe rețelele sociale în 60 de minute. Laboratoarele au folosit instrumente low-tech, cum ar fi ceasuri cu numărătoare inversă, flip-chart-uri cu cronologii și cărți cu surprize sigilate, și s-au încheiat cu o discuție de cinci minute care a făcut legătura între experiență și realitățile de la locul de muncă.

Rezultate

Laboratoarele au dus la o creștere semnificativă a livrărilor la timp, punctualitatea sarcinilor intermediare crescând de la 38% la 81% în patru săptămâni. Adaptabilitatea a fost măsurabilă, 19 din 24 de cursanți replanificându-și sarcinile în cinci minute de la modificarea specificațiilor. Calitatea a rămas constantă sub presiune, evaluările tutorilor neindicând o creștere a erorilor. Percepția stresului a scăzut, iar o nouă mentalitate comună a devenit evidentă în ședințele echipei.

Lecții învățate

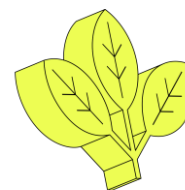
Comprimarea timpului ajută echipele să se concentreze pe livrabile esențiale și să lase la o parte perfecționarea, în timp ce surprizele simulate îi învață să trieze și să se adapteze fără a se bloca. Debriefingul consolidează învățarea și ajută la transferul de cunoștințe. Metodele de fidelitate redusă, cum ar fi flipchart-urile, machete pe hârtie și prezentări verbale, creează presiunea potrivită, în timp ce software-ul sofisticat poate dilua concentrarea asupra luării deciziilor. Aceste lecții pot fi aplicate proiectelor clienților și altor proiecte.

Factori cheie de succes

Factorii cheie de succes includ un ceas vizibil, rezultate semnificative, provocări bine sincronizate, claritatea rolurilor de la început și un format consistent. Acești factori asigură urgența, rezultate semnificative și un ritm de învățare previzibil, permițând echipelor să se adapteze în loc să o ia de la capăt.

Provocările întâmpinate și modul în care au fost abordate

Studiul a abordat perfecționismul inițial, anxietatea legată de ceas, editarea excesivă după provocări neașteptate și abaterea de la respectarea timpului într-un sprint. Facilitatorii le-au reamintit participanților regula „suficient de bun pentru a fi publicat” și au stabilit micro-termene limită. Asocierea participanților mai tăcuți cu colegi de echipă mai vorbăreți și permiterea



EARTHE

acestora să dețină roluri în culise a menținut un nivel ridicat de implicare. Tutorii au folosit, de asemenea, o tehnică de „scanare a impactului” pentru a menține sesiunile în grafic.

Aplicabilitate / Recomandări pentru educatori

Educatorii ar trebui să înceapă cu pași mici, să utilizeze artefacte din lumea reală, să păstreze tehnologia simplă, să conceapă situații neprevăzute în jurul șocurilor de la locul de muncă, să protejeze un interval de debriefing, să rotească rolurile și să reflecte presiunea mai degrabă decât pedeapsa. Această abordare ajută cursanții să înțeleagă conceptul de învățare și să celebreze compromisurile inteligente mai degrabă decât rezultatele impecabile. De asemenea, subliniază importanța echilibrării rolurilor de primă linie și de sprijin în cadrul mai multor simulări.