



EARTHE

Aktivnost 2

Digitalni alat za inovativni razvoj metodologije i nastavnog plana

Modul 3- Organizacija vremena

Metoda 4 – Simulacije roka

Studije slučaja

Modul 3 – Upravljanje vremenom

Studija slučaja – Kreativne operacije

Metoda: Simulacija rokova

Kontekst i okvir

MetroEdge Career Institute, javni privatni centar za obrazovanje odraslih unutar gradske biblioteke, nudi program od 14 nedelja „Kreativne operacije“ za odrasle od 30 do 55 godina koji žele prekvalifikaciju za podršku u kreativnoj industriji, kao što su digitalno kreiranje sadržaja, planiranje događaja i korisnička podrška. Program integriše tehničke časove sa radionicama za razvoj mekih veština. Nastavnici su primetili da polaznici sa teškoćama tretiraju završne zadatke kao kratkoročne ciljeve, što dovodi do kašnjenja u izradi nacrt, maketa i budžeta, i zaustavljanja napretka kada se zahtevi menjaju. Da bi se ovo rešilo, institut je uključio „Metodu 4: Simulacije rokova“ kako bi polaznici mogli da vežbaju prezentovanje pod pritiskom u simuliranom, dinamičnom radnom okruženju koje odražava stvarne zahteve kreativne industrije.

Problem / izazov

Dijagnostičke provere otkrile su tri glavna problema: odlaganje početka zadataka („počinjemo sutra“), loše upravljanje promenama i rast stresa uz pad kvaliteta. Privremeni zadaci su kasnili najmanje dva dana, a ankete među polaznicima pokazale su faktografske greške i propuštena pravila. Nastavnici su zaključili da polaznici nisu razvili meku veštinu rada pod realnim rokovima, posebno kada se pojave neočekivane situacije.

Preduzete akcije / primenjena metoda

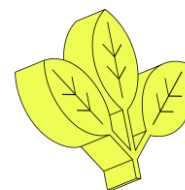
Centar je uveo tronedeljnu laboratoriju simulacije rokova, uključujući brze prototipove, krizne vesti i iznenadne događaje. Timovi su pravili prototipe u 90 minuta, koristeći kartice izazova za promene u poslednjem trenutku. Takođe su radili u lažnom studiju, kreirajući članak od 250 reči i objavu na društvenim mrežama u 60 minuta. Laboratorije su koristile analogne alate poput odbrojanja, flipčart vremenskih linija i zatvorenih kartica izazova, a završavale su petominutnom refleksijom koja povezuje iskustvo sa realnostima radnog mesta.

Ishodi i rezultati

Laboratorije su dovele do značajnog povećanja pravovremene isporuke, sa tačnošću privremenih zadataka koja je porasla sa 38% na 81% u četiri nedelje. Merila se i prilagodljivost – 19 od 24 polaznika je preplaniralo zadatke u roku od pet minuta od promene specifikacija. Kvalitet je ostao stabilan pod pritiskom, sa ocenom nastavnika koja nije pokazala porast grešaka. Percepcija stresa se smanjila, a novi zajednički način razmišljanja bio je evidentan tokom timskih sastanaka.

Naučene lekcije

Kompresija vremena pomaže timovima da se fokusiraju na ključne isporuke i odlože doradu, dok simulirane neočekivane situacije podučavaju adekvatan odabir prioriteta bez



EARTHE

zamrzavanja aktivnosti. Refleksija učvršćuje učenje i pomaže prenos u praksu. Analogne metode poput fljočartova, papirnih maketa i verbalnih prezentacija stvaraju pravi pritisak, dok sofisticirani softver može razvodniti fokus sa donošenja odluka. Ove lekcije se mogu primeniti na projekte za klijente i druge projekte.

Ključni faktori uspeha

Ključni faktori uspeha uključuju vidljivo odbrojavavanje, značajne isporuke, dobro tempirane kartice izazova, jasnoću uloga od početka i konzistentan format. Ovi faktori obezbeđuju hitnost, smisleno izvršenje i predvidiv ritam učenja, omogućavajući timovima da se prilagode umesto da počinju iznova.

Izazovi i rešenja

Studija je rešavala početni perfekcionizam, anksioznost zbog sata, preterano uređivanje nakon izazova i odstupanje u vremenskoj kontroli sprinta. Facilitatori su podsećali učesnike na pravilo „dovoljno dobro za objavu“ i postavljali mikro-rokove. Povezivanje tihih učesnika sa glasnijim članovima tima i omogućavanje da preuzmu uloge iza scene zadržalo je angažman visokim. Nastavnici su takođe koristili tehniku „skeniranje efekta“ da bi sesije držali po planu.

Primena / preporuke za edukatore

Edukatori bi trebalo da počnu sa malim koracima, koriste realne artefakte i analogne alate, dizajniraju izazove oko radnih šokova, redovno planiraju refleksiju, rotiraju uloge i oponašaju pritisak umesto kazne. Ovaj pristup pomaže polaznicima da razumeju koncept učenja i cene pametne kompromise, a ne savršene rezultate. Takođe naglašava važnost balansiranja podsticajnih uloga kroz više simulacija.