



Jedinstvenost ove igre

- Simulacija uključuje sve ITIL procese
- Kroz proces učenja se koristi cijeli životni ciklus usluge
- Koristi se bala set indikatora učinka pri pružanju usluge
- Nakon svake runde obavezno je izvještavanje o nivou usluge
- Koristi Radi bolje predodžbe, koriste se stvarne situacije

Što kažu sudionici

- "Izvrstan, zabavan i originalan način simuliranja stvarnosti."
- "Zaista otvara oči - koji se procesi trenutno odvijaju paralelno i koji od njih su su bitni?"
- "Postali smo svjesni međuzavisnosti procesa"
- "Suočava vas sa izborima i odlukama koji će se morati donijeti."
- "Pomoć pri shvaćanju kako se prioriteti mijenjaju kroz vrijeme"
- "Jasno su vidljive posljedice krivih akcija"
- "Vremenski je pritisak kao u stvarnom životu - radi se o planiranju i donošenju odluka"
- "Postali smo svjesni kaosa i konfuzije u procesima i naših vlastitih odgovornosti"

Iniciatori simulacije

Simulaciju su osmislili Jan Schilt i Paul Wilkinson. Obojica su specijalisti u izradi i odmišljavanju kreativnih načina učenja. Jan Schilt je diplomirao na području Human Resource Developementa (Razvoja ljudskih resursa), certificirani je ITIL Service Manager i koristi procese učenja za razvoj ICT organizacija. Paul Wilkinson je autor jedne od ITIL publikacija i godine praktičnog iskustva u upravljanju programima organizacijskih promjena. Paul je, također i koautor "Not the ITIL" publikacija. Obojica su uspješni govornici i voditelji radionica.

Za više informacija o simulaciji pogledajte www.apollo13game.com, ili kontaktirajte:



Antunovac 8d, 10000 Zagreb
Telefon: +385 1 54 92 807
E-mail: info@itsm.hr

The builders of the 'Apollo 13 - an ITIL case experience™' would like to thank and acknowledge NASA as the source of the actual Apollo 13 mission photo material used, and Universal Pictures as the source and copyright owners of the Apollo 13 motion picture photo material used.

Apollo 13 simulacija

Doživite uzbudljivu stvarnost Apollo 13 misije

Naučite i doživite prednosti rješenja ITIL najboljih praksi na stvarnom primjeru Apolla 13

"Hustone, imamo problem!"
"Huston, we have a problem!"

Pedeset je pet minuta pedeset i petoga sata misije. Zamislite se u Apollu 13 u trenutku kada jedan od članova posade dojavljuje da je čuo glasan "bum". Bum je eksplozija kontejnera br.2, koji se nalazi u Servisnom Modulu. Ovaj kontejner sadrži tekući kisik, nezamjenjiv za izgaranje Apollovog primarnog izvora energije. Pomoćni akumulatorski izvor energije u Komandnom i Servisnom Modulu (CSM-u) ima životni vijek do 10 sati. Vi ste, na žalost, 87 sati od kuće. Svemirski Vam brod polako odumire. Ukoliko ne počnete timski raditi sa ekipom na Zemlji na rješenju, u ozbiljnim ste problemima. Ali, ne zaboravite, vrijeme vam ističe. Brzo...

Dobro došli u Apollo 13 simulaciju !

Apollo 13 simulacije je intenzivan, jednodnevni trening na kojem se koncepti i procesi ITIL-a doživljavaju kroz interaktivnu igru, sastavljenu stvarnim događajima Apolla 13. Raditi ćete u timu, igrajući uloge ljudi iz Kontrolnog Centra misije u Hustonu. Vaša misija: Oštećeni brod i njegovu posadu sigurno vratiti kući. Radeći to, Vi i vaše kolege osjetiti ćete sve prednosti rješenja ITIL najboljih praksi.



James A. Lovell, Jr.

'This is the crew of Apollo 13 wishing everybody there a nice evening, and we're just about ready to close out our inspection of Aquarius (the Lunar Module) and get back for a pleasant evening in Odyssey (the Command Module). Good night.'
Nine minutes later, oxygen tank #2 blew up, causing #1 tank to also fail. The Apollo 13 Command Module's normal supply of electricity, light, and water was lost, and they were about 200,000 miles from earth.
Source: NASA.

