



گزارشی از حضور کشورمان در مسابقه GeCCo ۲۰۲۰

# شگفتی‌سازی جوانان مدیریت پروژه ایران در عرصه جهانی

آرش آراسته  
دبیر کمیته گکو

خودشان را Fortune Teller تصور کرده و یک داستان مصور با ۶ داستان (به ازای هر یک از اعضای تیم) بنویسند و توضیح دهند که این مسابقه چه تاثیری روی زندگی‌شان گذاشته است.

وی افزود: در روز ۱۳ مارچ کیس اصلی برای اعضا ارسال شد که مربوط به پروژه ای در شرکت (City of CapeTown CCT) در یکی از استان های غربی آفریقای جنوبی بود. در این شهر ۷۵ درصد برق توسط شرکت CCT و مابقی آن توسط یک شرکت داخلی به اسم Eskom تامین می شد. همچنین شرکت CCT امکان دسترسی به آب آشامیدنی از سدهای آب سطحی منطقه را فراهم می کند. به دلیل تغییرات آب و هوایی و اثراتش نیز، دولت‌ها و مشاغل محلی می‌بایست اقدام نوآورانه‌ای برای پاسخ به این مشکل ارائه می‌کردند. از سوی دیگر آفریقای جنوبی با کمبود انرژی و آب شیرین مواجه بود و دولت از مردمش خواست روش‌های پیشگیرانه برای پاسخگویی به این بحران و تغییر رفتار الگوی مصرف را به کار بگیرند. همچنین با توجه به اینکه این کشور توافق نامه‌ای با پاریس امضا کرده بود، متعهد شده درباره اقدامات مربوط به آب و هوا در جهت کاهش دمای جهانی گزارشات را ارائه دهد. بنابراین به منظور ارائه گزارش‌های دقیق و قابل ردیابی، برنامه وب داخلی به اسم Smart Facility را راه اندازی کرد اما در توسعه نرم افزار آنلاین، چالش‌ها و پیچیدگی‌هایی به وجود آمده است.

تیم‌های حاضر در گکو ۲۰۲۰ در پایان باید به دو دسته پرسش، پاسخ می‌دادند. این پرسش‌ها پیرامون، استراتژی مشارکت ذینفعان، ریسک‌های پروژه، تخمین بودجه، نیروی انسانی، ساختار و سازماندهی تیم و درس‌آموخته‌ها بود. کشورهای ایران، روسیه، آمریکا، آلمان، جمهوری چک، اتریش، پرتغال، اسپانیا، مراکش، سوئیس، ایتالیا، نیجریه، برزیل، مکزیک، گواتمالا، کاستاریکا، پاناما، پرو، شیلی، لتونی، کرواسی، لهستان، صربستان و اندونزی در این رویداد مجازی شرکت کرده بودند.

مجازی که با سخنرانی آقای مهندس صفاکیش رئیس یانگ‌کرو جهانی همراه بود، اعلام شد و رضا جمشیدی از ایران به همراه هم‌تیمی‌هایش از کشورهای روسیه، جمهوری چک، مراکش، کرواسی و مکزیک موفق به کسب مقام قهرمانی مسابقات شدند. همچنین سید یوسف نجاتی‌یده در تیم دوم و سپیده رحمانی در تیم سوم عضو بودند. برترین‌ها در بخش‌های جنبی این رویداد نیز انتخاب شدند و در بخش Best Social Media (بهترین تیم رسانه‌های اجتماعی) علیرضا سیاوش پور

**این رویداد بزرگ جهانی  
اوایل هر سال میلادی  
برگزار می‌شود و شبکه  
اعضای جوان ایران در حال  
برنامه‌ریزی برای طراحی و  
اجرای نمونه داخلی گکو  
در کشورمان است.**

و هم‌تیمی‌هایش مقام نخست را کسب کردند. همچنین آرش مهدی پور آراسته دبیر کمیته GeCCo ایران به عنوان بهترین Local Organizer (برنامه‌ریز و سازمان‌دهنده) انتخاب شد.

آراسته، دبیر کمیته GeCCo ایران با تشریح فرایند مسابقه امسال، خاطرنشان کرد: تیم‌های ۶ نفره از کشورهای مختلف انتخاب شدند و پس از اعلام گروه‌ها فایل Pre case ارسال شد که از اعضای هر تیم خواسته شد طی یک هفته با یکدیگر ارتباط برقرار کنند و در انتهای هفته گزارشی ارائه کرده و در آن، خودشان را معرفی کنند. تیم‌ها از جلسه‌های مجازی که برگزار کردند باید اسکرین‌شات گرفته و در گزارش قرار دهند. در انتها نیز خواسته شد

انجمن مدیریت پروژه ایران برای دومین سال متوالی با اعضای جوان خود در مسابقه بین‌المللی گکو ۲۰۱۹-۲۰۲۰ (GeCCo ۲۰۱۹/۲۰) که از سوی انجمن جهانی مدیریت پروژه (IPMA) برگزار می‌شود، شرکت کرد. این مسابقه به صورت کاملاً مجازی بوده و اعضای تیم‌ها از طریق اینترنت و راه دور، با استفاده از نرم‌افزارهای ارتباطی و برنامه‌ریزی اشتراکی با هم همکاری می‌کنند. علاقه‌مندان به حضور در این مسابقه پس از نام‌نویسی در سایت [yc.ipma.ir](http://yc.ipma.ir) در آزمون دو مرحله‌ای کشوری که شامل یک آزمون تستی آنلاین مبتنی بر کتاب ICB4 و یک آزمون تشریحی Case Study که هر دو به زبان انگلیسی بوده، شرکت کردند و پس از یک جلسه مصاحبه انگلیسی، نفرات برتر که تشکیل دهنده نمایندگان ایران برای معرفی به IPMA بودند، انتخاب شدند. براین اساس (به ترتیب رتبه) آقایان نریمان درافشان، سید یوسف نجاتی‌یده، علی آذری، مهدی دهقانی، علیرضا سیاوش پور و خانم هلیا نوروزی به عنوان نفرات اصلی و مسعود پناهی، سپیده رحمانی، فاطمه عرب‌نیا، امیرحسین منتظری، علی بیدهدی، سحر جباری فخرادود، رضا جمشیدی و محمد شرکا به عنوان نفرات ذخیره به مسابقه جهانی گکو راه یافتند.

در رویداد امسال ۲۲۳ نفر از ۲۷ کشور ثبت نام کرده بودند که در نهایت در هسته مرکزی، ۲۴ تیم ۶ نفره تشکیل شدند. خوشبختانه به واسطه رایزنی با مسئول هماهنگی مسابقات جهانی گکو و اعلام آمادگی کامل نفرات منتخب ایران، نه تنها نفرات اصلی بلکه نفرات ذخیره نیز جهت شرکت در این مسابقه پذیرش گرفتند و از ۲۴ تیم شرکت کننده در مسابقه، نماینده‌های ایران در ۱۴ تیم حضور داشتند. مرحله نخست مسابقه در تاریخ ۱۷ اسفند آغاز شد و تا ۲۳ اسفند به طول انجامید. مسابقه اصلی نیز در تاریخ ۲۴ و ۲۵ اسفند به مدت ۲۴ ساعت برگزار شد و مرحله فینال هم تا تاریخ ۱۳ فروردین ۹۹ به طول انجامید. نتایج این دوره از مسابقات ۳۰ فروردین ۱۳۹۹ با برگزاری اختتامیه



## نمایندگهای ایران در مسابقات GeCCo 2019-2020



هلیا نوروزی



رضا جمشیدی



سپیده رحمانی



سحر جباری



علی آذری



علی بیدهندی



علیرضا سیاوش پور



کیمیا سلمان نوری



محمد شرکا



محمد رضا فاضلیان



مسعود پناهی



مهدی دهقانی



نریمان افشان



یوسف نجاتی

# تمام آنچه که باید از GeCCo بدانیم



## GeCCo »

### Global eCollaboration Competition

- برخورداری از سطح مناسبی از زبان انگلیسی
- اینترنت پر سرعت و مطمئن
- داشتن دانش مدیریت پروژه و آشنایی با اصطلاحات، روش ها و ابزارهای مدیریت پروژه
- قبولی در دو آزمون انتخابی در سطح ملی و مصاحبه انگلیسی

#### مزایای شرکت در مسابقه:

- کسب تجربه واقعی از کار در یک تیم چند ملیتی که با پیچیدگی و چالش های فراوان مواجه است
- فرهنگ ها و تایم زون های مختلف تنها بخشی از چالش هایی است که این مسابقه را به معنای واقعی بی نظیر می کند
- با روش ها، ابزارها و تکنیک های جدید آشنا شده و از آن ها استفاده می کنید
- مهارت های لازم برای ارتباط و همکاری را در یک محیط مجازی توسعه می دهید
- بخشی از شبکه جهانی YC شده و شبکه ارتباطات خود را افزایش می دهید
- آگاهی فرهنگی خود را با سایر کشورها افزایش می دهید
- در مباحث مدیریت پروژه ای اطلاعاتی بدست آورده و با وینارهای سخنرانان خبره انگیزه می گیرید
- باز خورد هیات ژوری از دستاوردهای پروژه تان را پس از مسابقه دریافت می کنید
- گواهینامه شرکت در یک پروژه بین المللی را دریافت می کنید
- برنده جوایز اول: دریافت گواهینامه IPMA سطح D و بلیط GCYW

Post Case و آخرین مرحله مسابقه، برای تیم برگزاری ارسال نمایند. به این نکته باید توجه کرد که در تمامی این ۳ مرحله، خلاقیت تیمها در نحوه ارائه موضوعات و راه حلها از اهمیت بسیار بالایی برخوردار است.

بدین ترتیب مسابقه به پایان خواهد رسید. پس از اتمام مسابقه، تیم برگزاری، پروژهها را بررسی کرده و طی یک وینار، تیمهای برتر اول تا سوم معرفی می گردند. همچنین از تیمهایی که در مرحله Pre Case Study و Post Case بهترین عملکرد را داشته باشند، تقدیر به عمل خواهد آمد. به اعضای تیم برتر این مسابقه مدرک IPMA-LEVEL D و مجوز شرکت رایگان در ورکشاپ جهانی اعضای جوان IPMA اعطا می گردد. به سایر تیم های برگزیده نیز جوایزی از قبیل مجوز شرکت در کنفرانس و کتاب های منتشر شده توسط IPMA تعلق خواهد گرفت.

#### شرایط شرکت در این مسابقه به صورت زیر می باشد:

- قرار داشتن در بازه سنی ۱۸ الی ۳۵ سال

شرکت کنندگان گکو  
این مسابقه را به عنوان  
هیجان انگیزترین رویداد  
علمی عرصه مدیریت  
پروژه به دوستان خود  
معرفی می کنند

گکو یا GeCCo Global e-Collaboration Competition یک رویداد جهانی برای مدیران پروژه جوان و دانشجویان علاقه مند به مدیریت پروژه است که بر همکاری آنلاین متمرکز شده و توسط شبکه اعضای جوان جهانی سازماندهی شده است. تیمهای شش نفره جوان و حرفه ای که در طی بیست و چهار ساعت در تیمهای مجازی فعالیت می کنند، یک مطالعه موردی را حل کرده و به سخنرانان اصلی گوش می دهند. هدف اصلی این مسابقه تقویت کار تیمی در محیط مجازی با افرادی از سایر کشورها و با فرهنگ های مختلف است. در حین مسابقه، یک مطالعه موردی مطرح خواهد شد که هر تیم باید راهکار مدیریت پروژه ای برای آن ارائه دهد. نمایندگان ایران در بهمن ۱۳۹۷ در اولین تجربه شرکت در مسابقه گکو، متشکل از ۷ نفر از اعضای جوان در ۷ تیم از ۲۳ تیم تقسیم شدند و در دو بخش، نتایج قابل قبولی را بدست آوردند.

#### شرح فرآیند مسابقه:

در این مسابقه، تیم های ۶ نفره از افرادی با ملیت های مختلف تشکیل می شود. سپس مسابقه اصلی گکو که شامل ۳ مرحله می باشد Pre Case Study, Case Study, Post-Case Study - با توجه به برنامه ارائه شده آغاز می گردد. در مرحله اول برای ایجاد آشنایی و آمادگی برای شروع مسابقه، موضوعی کلی در رابطه با موضوعات مدیریت پروژه و کار تیمی در نظر گرفته می شود و تیمها موظفند ضمن انتخاب نام برای خود، این موضوع را در قالب یک ارائه در زمان معین شده تحویل دهند. پس از آن، قسمت اصلی مسابقه که همان Case Study می باشد با فاصله ای یک هفته ای شروع می شود. در این مرحله، یک مسئله که غالباً توسط شرکت های بزرگ در صنایع مختلف ارائه می گردد، به عنوان سوال مطرح می شود. تیمها در یک فرجه ۲۴ ساعته می بایست با توجه به دانش و ابزارهای مدیریت پروژه، تجارب و خلاقیت خود راهکارهایی را برای پاسخ به این مسئله ارائه کنند. این ارائه می بایست در ۴ مرحله و هر ۶ ساعت یک بار ارسال گردد. پس از این مرحله، تیم ها حدود ۳ هفته زمان دارند تا همکاری ها و تجربیات خود را که طی این مسابقه ۲۴ ساعته کسب کرده اند، در قالب ارائه ای ویدیویی تهیه کرده و تحت عنوان پروژه