



Service Supply Chain Game: deliverable 3

Onderwerp: Dit document bevat de deliverable van fase 3 van de service supply chain game (ontwikkelen basisspel).
Datum: 23 februari 2017
Aan: Herman Wagter
Van: Maarten Driessen, Joost Florie, Jos Thalen
CC: Jasper de Graaf, Jan Willem Rustenburg, Jürgen Donders

1 Inleiding

In opdracht van Connekt ontwikkelt Gordian, samen met Invoke en Joost Florie (NedTrain), een service supply chain game. Onderstaande tabel schetst de activiteiten en deliverables van fase 3. Deze fase is afgerond en de deliverable van deze fase is te vinden in paragraaf 2 van dit document.

Onderwerp	Activiteiten	Deliverable(s)
3. Basisspel ontwikkelen	<ul style="list-style-type: none">▪ Produceren "0"-versie van het bordspel/elementen▪ Ontwikkelen digitale ondersteuning▪ Professionaliseren van het spel	<ul style="list-style-type: none">▪ Ruwe versie van het bordspel en applicaties die gereed zijn voor functioneel testen



2 Ontwikkelen basisspel

In de maanden december en januari ontwikkelden we een eerste (basis)versie van de service supply chain game. Startpunt van de ontwikkeling was het spel dat Joost Florie gebruikt bij NedTrain. Dit spel hebben we een professioneler karakter gegeven, allereerst door de look & feel van het spel te verbeteren en meer (optionele) complexiteit aan het spel toe te voegen. Daarnaast hebben we een directere, meer realistische relatie weten te leggen tussen de planning en inzetbaarheid van de assets en de vraagstromen en goederenbewegingen die daaruit voortvloeien.

De ontwikkelde basisversie van het spel gebruikten we voor fase 4, de validatie van het spel middels een viertal spelsessies bij Gordian, ECT, CLSK en IBM.

Uit de spelsessie trokken we de volgende conclusies:

- Het spel maakt de basis van supply chain **goed inzichtelijk**
 - Combinatie van assets en keten werkt goed
 - Spelsituatie is goed te vertalen naar eigen situatie
- Spelers zien **herkenbare situaties** en uitdagingen in supply chain
- Spelers waarderen de flexibiliteit (d.w.z. het aan kunnen passen van de keten)
- Het spel brengt discussie op gang, ook op een gedetailleerder niveau dan het spel zelf

Aan de volgende punten werken we in fase 4:

- Het zwaartepunt van het spel ligt nog te veel op de componentenfabriek
- Het effect van interventies is niet duidelijk als het spel te soepel loopt
- Het effect van interventies is niet duidelijk als je te makkelijk interventies toe kunt passen
- Geen uitdaging
 - De individuele rollen voegen weinig toe als er geen conflicterende sturing in zit
 - Veel (preventief) bijsturen door spelleider

Foto's van de spelsessies en (delen) van het basisspel zijn hierna te vinden. Daarna volgen tevens illustraties van de digitale ondersteuning zoals we die voor ogen hebben.

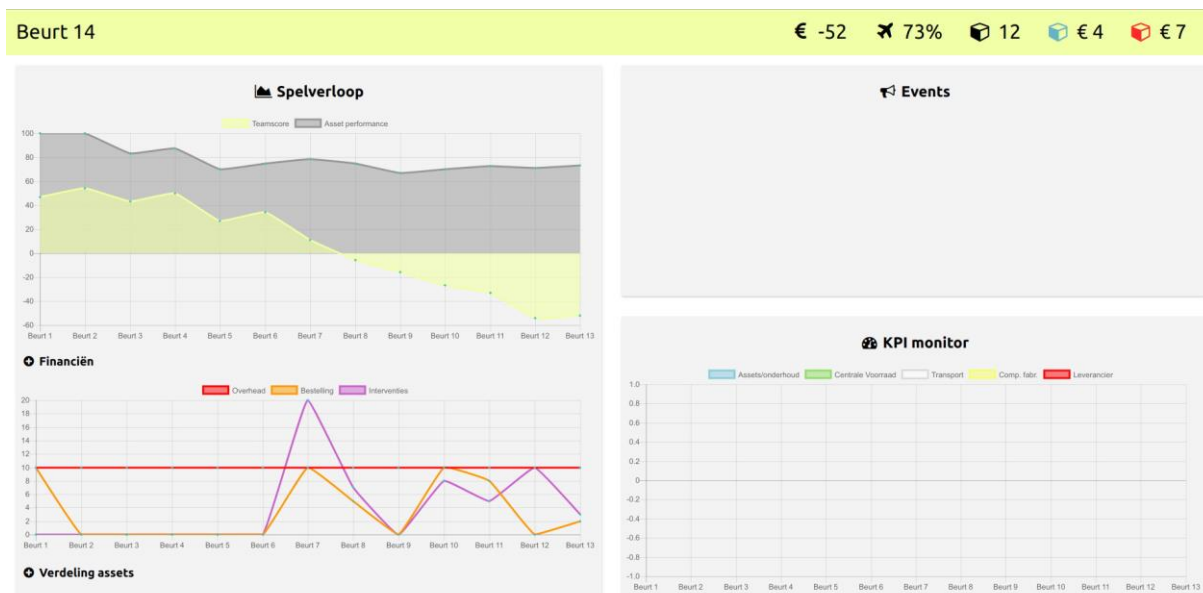






Onderstaand zijn illustraties van de digitale ondersteuning te vinden. Deze wordt in fase 4 verder uitgewerkt. De digitale ondersteuning bestaat uit twee interfaces: (1) de interface naar de spelers en (2) een interface waarin de spelleider scores kan noteren en eventueel boodschappen, meldingen en gebeurtenissen kan laten verschijnen die de spelers kunnen beïnvloeden in het nemen van hun beslissingen.

Hierbij een eerste impressie van de interface naar de spelers:



Onderstaand een eerste impressie van de interface voor de spelleider:



Huidige ronde

Assets

Blauw1

Geef status aan ✕

Rood1

Geef status aan ✕

Uitgaven

Bestelling bij leverancier

Interventies

Inkomsten

Assets

Verkoop

Spelparameters

Teamscore

Overhead

Aantal rode blokjes

Marktinstellingen

Prijs rood (inkoop)

Prijs blauw (inkoop)

Events

Game events

Kies een event

Prijs blauw (inkoop)