

Service logistiek

Opgave en leerdoelen



Het project is gestart met de gedachte om de rijkheid en veelzijdigheid van het service logistiek vakgebied te presenteren aan de professionals van morgen.

Het project bestaat uit een online leergang (training) die versterkt wordt door een serious game.

Over het project



Het spel geeft inzicht in vier verschillende basisprincipes van service logistiek

1. Op welke locatie bewaar ik de componenten;
2. Aan welke klant lever ik als eerste mijn componenten;
3. Hoe kan ik een slim servicecontract met de klant afsluiten;
4. Hoe kan ik slim onderhoud inplannen voor de klant.

Doelgroep

Voor wie wordt het spel ontwikkeld



Het spel wordt ontwikkeld voor studenten van de hogeschool en bachelor studenten van de universiteiten.

Waarbij het spel uiteraard gespeeld moet kunnen worden door een bredere groep.

Doelgroep



Na het spelen van het spel verwachten we dat de doelgroep een beter inzicht heeft in de complexiteit van service logistiek en in de basis begrijpt tegen welke keuzes een service provider aan kijkt.

Verwachtingen

Het spel

De rode lijnen van het spel

Het spel bestaat uit de volgende actoren:

1. Toeleverancier van onderdelen / componenten (AI);
2. Logistiek service provider (service, onderhoud, opslag, transport) (speler);
3. Asset eigenaren/ gebruikers (AI).



Actoren in het spel



Het is de bedoeling om zo snel mogelijk de behoefte van de klanten te vervullen waar het gaat om het leveren van componenten die nodig zijn om kapotte machines te herstellen.

De speler moet de componenten op tijd laten produceren, deze opslaan op de juiste locatie en deze leveren aan de klanten indien nodig. Om dit te vergemakkelijken is het mogelijk service- en onderhoudscontracten af te sluiten.

Doel van het spel



De speler kan, door een slechte strategie, failliet gaan waardoor het spel verloren zal worden.

Bijvoorbeeld door:

1. Teveel componenten, te lang, op voorraad te hebben;
2. Teveel boetes voor te laat leveren te krijgen;
3. Teveel onderhoudskosten aan de opslag te hebben.

Winnen of verliezen





STORAGE 02



€ 150.000.000



€ 675.500.000



€ 2.950.000.000

SLEEP HET BENODIGDE ONDERDEEL NAAR
DE KLANT OM DEZE TE BEZORGEN.

Implementatie

Hoe gaan we het opleveren



We leveren een leergang die ongeveer drie uur in beslag zal nemen. Deze leergang wordt aangevuld met missies van de genoemde serious game. Het geheel wordt aangeboden in onze online trainingsomgeving.

We zorgen ervoor dat deze leergang eenvoudig in het onderwijs ingezet kan worden.

Wat gaan we leveren



Bij bewustwording is het lastig om de succesfactoren te bepalen. We kunnen kijken naar de reacties en naar het aantal keer gespeeld.
De target is 5.000 gespeelde missies om ons tevreden te maken.

Wanneer zijn we tevreden