

INTHERE

SATURNUSSTRAAT 60
2516 AH DEN HAAG
070 880 00 00
INFO@INTHERE.NL
WWW.INTHERE.NL

IBAN: NL41 RABO 0127 0308 08
KVK DEN HAAG: 27341469
BTW NUMMER: NL820660164B01

Afronding Service Logistiek

Werkplan

Daan Groen

AANPASSINGEN – PORTAL

- 1) Volgorde van sessies wordt herzien en aangepast. Training wordt nog een keer doorlopen om volgorde te finetunen.
- 2) Meer materiaal voor uitleg indien beschikbaar. Eventueel zelf nog specifieker schrijven om iets meer body te geven aan de training.
- 3) Feedback schermen versimpelen en meer gericht op voortgang.
- 4) Per sessie in de portal moeten meer vragen komen. 3 minimaal per sessie. Hiermee ontstaat een beter beeld van de kennis.

AANPASSINGEN – FRAMEWORK

- 1) De terminologie (titel beschrijving) Playstore / appstore gaan we aanpassen. Vooraf willen we de teksten graag voorleggen aan een expert om deze door te nemen en deze vragen met suggesties voor aanpassingen te komen.
- 2) Game updaten met nieuwe framework
- 3) Game crashed als ik in menu voor missies kies wanneer ik vanuit de portal speel

AANPASSINGEN – GAME

- 1) Binnen de Game moeten een aantal termen aangepast worden. "Onderdelen (containers)" moeten "Spare parts" genoemd worden en "Repairables (vullingen)" moeten "Components" genoemd worden.
- 2) De afbeelding voor een Spare part moet een tandwiel worden, de afbeelding voor een Component moet een cilinder worden.
- 3) Trucks, parkeerplaatsen en de Truckstop komen te vervallen. De speler zal hier niet meer mee spelen. In plaats daarvan wordt het drag-en-drop zoals van opslag naar klant. Er verschijnt vanzelf een vrachtwagen voor het vervoer. Dit heeft een aantal impacts:
 - a. Fabrieken, opslag en repairshop hebben geen parkeerplek meer nodig. Hier kunnen we andere invulling aan geven, misschien een knop waar je overheen kan slepen (i.p.v. de pijlen links en rechts) om dit scherm te sluiten en te slepen naar.
 - b. Spelers kunnen vanuit de fabriek direct naar een klant slepen, dat is niet zo erg want kan in de praktijk ook. Echter niet goed voor de fillrate.
 - c. Vrachtwagens koop je niet meer, maar huur je. Voor elke ronde kun je een bepaald bedrag per vrachtwagen actief afrekenen.
 - d. Truckshop verwijderen

- 4) 1 Fabriek maken, maar met meer items te bouwen (nu vrachtwagens niet meer bij een fabriek staan). Spel balanceren zodat we niet heel veel Spare Parts hoeven te maken.
- 5) We willen graag weten hoeveel Spare parts er binnen het spel actief zijn. Gaat om een totaal, dus ook spare parts die bij de klant geïnstalleerd zijn. Deze kunnen niet uit het spel verdwijnen, dus een mooie target voor de speler wellicht om die te minimaliseren.
- 6) Herzien financial overview. Dit scherm is nu erg complex en kan wellicht gereduceerd worden. Ik kan me voorstellen dat we 1 scherm maken met daarin een aantal waarden. Per waarde geef je bedragen van die ronde op en in de kolom ernaast de totalen.
 - a. Production cost (totale kosten van alle producten uit de fabriek)
 - b. Holding cost (totale kosten van alle opslag en huur opslag)
 - c. Penalty cost (totale kosten van alle boetes samen)
 - d. Deliveries income (omzet van onderdelen die geleverd zijn)
 - e. Contract income (omzet van contracten)
 - f. Profit (in de afgelopen ronde en totaal)
 - g. Aantal spare parts in de roulatie
- 7) Een herziening van de contracten structuur omdat deze nog wat onduidelijk is. Met name het proces.
 - a. Drie verschillende schermen:
 - i. Een scherm met daarin een voorstel voor een contract van de klant.
Random settings.
Linkerkant van huidige scherm, zonder de sliders en zonder het rechter gedeelte. Ook contract emotie weglaten. Op de rechterzijde maintenance plus uitleg over de vormen, links de waarden.
Drie knoppen: Accept offer, decline offer, negotiate offer. Genoeg ruimte voor uitleg
 - ii. Een scherm om het voorstel aan te passen en te finetune (sliders)
Zelfde lay-out als eerdere scherm, maar dit keer met sliders (zoals huidig) en knoppen voor maintenance (rechterzijde scherm). Contract hapiness meter aan bovenzijde is ook zichtbaar, Negotiate knop komt te vervallen en accept offer is alleen zichtbaar als hapiness goed is.
 - iii. Een scherm met een overzicht van de prestaties tot dusver onder het lopende contract.
Dit scherm geeft beschrijving contract maar laat nu de rode/groene sliders zien en de contractduur. Gelijk aan huidige scherm.
 - b. Meer uitleg bij de contractopties.

- c. Feedback naar de speler wanneer een contract is afgerond / afgelopen met daarin de performance (scherm iii) (Pop-up met next/previous toevoegen met info?
 - i. Overleg met Patrick over locatie. Wellicht bij klant. Klikken op knop zal scherm zichtbaar maken. Contract einde en samenvatting. Ik weet niet wat mogelijk is
 - d. Maintenance concepten toelichten in contract.
- 8) Speler moet bij aanvang van de game feedback krijgen over de mogelijke handelingen die plaats kunnen vinden.
- 9) Bugs:
- a. Icoon na aanschaf item is verkeerd bij fabriek
 - b. Contract zichtbaar in zelfde ronde als afgesloten, nu moet je een ronde wachten.
- 10) Polish
- a. Iconen in fabriek zijn zwart na aanschaf (netter oplossen)
 - b. Niet gebroken spare parts staan links in fabriek en rechts in repairshop. Broken spare part staat overal rechts waardoor de hele spare part niet op het goede punt staat in de repair shop. Fabriek component en spare part omdraaien.
- 11) Status klanten en overige: Altijd de placeholder zichtbaar. Icoon voor actief ja of nee
- a. Klanten blok 1: Onderhoudsstatus
 - i. Nu een onderdeel nodig (Correctieve)
 - ii. Binnenkort vervangen (Time Based)
 - iii. Bijna kapot (Condition Based)
 - b. Klanten contract status:
 - i. Ik wil een contract afsluiten
 - ii. Ik heb een contract met jou
 - iii. Mijn contract is afgelopen
 - c. Klantstatus:
 - i. Ik ben unhappy
 - ii. Een onderdeel is onderweg
 - d. Fabriek:
 - i. Ik heb spare parts klaar
 - ii. Ik heb components klaar
 - e. Repair shop
 - i. Ik heb spare parts in voorraad
 - ii. Ik heb components in voorraad
 - iii. Ik heb broken spare parts in voorraad
 - f. Warehouse:

INTHERE

- i. Ik heb spare parts in voorraad
- ii. Ik heb broken spare parts in voorraad