

Officiële presentatie van het Asset Management Game door NVDO en IAM

Praktijkonderwijs voor de studenten van de toekomst

Op 4 april werd in Oosterbeek de Asset Management Game gehouden tijdens een dag van de Nederlandse Vereniging voor Doelmatig Onderhoud NVDO en het Institute of Asset Management IAM. Naast lezingen van Stork, Schiphol en spoorwegbeheerder Prorail was er vooral dankzij deze Serious Game veel te leren op de middag over professioneel onderhoud aan technische systemen. Vanwege het blijvende leereffect dat een actieve onderwijsvorm als de Serious Game heeft, de mogelijkheden een bedrijfssituatie na te bootsen, en de aantrekkingskracht op broodnodige jonge mensen in technische werkvelden, wordt hieronder verslag gedaan van een middagje gamen.

Prorail is een grote opdrachtgever van conserveerwerk, en heeft net als Continuum en Eneco meegewerkt aan de realisatie van de Game door Bedrijfssimulaties.nl uit Den Haag, dat vergelijkbare systemen heeft gemaakt voor onder meer de Hogescholen van Utrecht, Amsterdam, Saxion, Fontys, AVANS en Organisaties als Volkerrail, Rijkswaterstaat en de Provincie Utrecht. De directe aanleiding voor de realisatie van de game was destijds de invoering van PAS55, de Publicly Available Standard voor technisch onderhoud. Het heeft onder meer de gedachte van Continue Verbetering als basis. Stap 1 betreft daarbij de Asset Base (de te onderhouden installaties zelf): beleid en strategie. Stap 2 betreft Risico-inventarisatie en het informatiesysteem. Hier worden de Asset Management-beslissingen genomen: wat zijn de risico's, hoe groot zijn ze, en hoe besteed ik mijn budget. De derde stap is de controle: dat de beoog-

de activiteiten ook echt gedaan worden. Daarop volgt het meten wat de kwaliteit is van de Asset Base: de zogeheten Kritische Prestatie Indicatoren. Er wordt vervolgens gekeken of daar na de doorgevoerde maatregelen nog steeds verbeterpunten zijn, hetgeen het *management review* genoemd wordt. Er is hierbij uiteraard regelmatig communicatie tussen de Asset Manager (de installatiebeheerder) en de Asset Owner (de directie). En er zijn externe onderhoudsdiensten waaronder bijvoorbeeld inspectiebureaus en metaalconserveerders. PAS55 zegt niets over de rolverdeling, alleen over de beheerprocessen.

GESIMULEERDE BESLUITVORMINGSWERELD

Doelgroepen voor de game zijn de Asset Workers, Asset Management, en het algemene Management, die een piramide vormen. Met deze onderwijsvorm is beoogd

vooral de Asset Managers, dus het midsegment, snel kennis te laten nemen van het PAS-systeem. De benodigde informatie wordt via het computerscherm aangereikt (in werkelijkheid zou men eerst nog zelfstandig risicoanalyses en kansen en effecten moeten bepalen). De game heeft als opzet dat er eerst een vraaggesprek is met een Asset Owner, die met foto's in beeld komt achter zijn bureau. Vervolgens moet de deelnemer een aantal besluiten nemen. Dan volgt een *management review*. Het spelsysteem bestaat daarnaast uit een Risicoregister met risicowaarden en een tijdsrestrictie, en een Oplossingenregister met effectiviteit per oplossingsmogelijkheid maar ook een budgetrestrictie. Dat is in versimpelde vorm de besluitvormingswereld van de Asset Manager. Er ligt een directe oorzaak/gevolg-relatie: als een deelnemer een beslissing aanvinkt,

is direct te zien wat het gevolg is. Overigens zijn eenmaal genomen beslissingen niet meer terug te draaien, en het resterende budget is definitief verlaagd. Een mooi voorbeeld hiervan is de beslissing die aan het begin genomen moet worden over de inrichting van de Informatievoorziening. Via een keuzemenu kan men de mate van detaillering bepalen die in het verdere verloop van de *game* geboden zal worden. Een groter detailleringniveau geeft in het vervolg meer informatie om beslissingen op te baseren, maar het kost natuurlijk wel meer en er is dan dus minder resterend budget om de maatregelen te nemen. Een overzicht van Kritische Prestatie Indicatoren is steeds op te roepen, zoals de bezettingsgraad van bedrijfsonderdelen. Een nieuwsrubriek geeft economisch nieuws of calamiteiten.

NIEUWE RONDE, NIEUWE KANSEN

In een volgende ronde worden nieuwe budgetten beschikbaar gesteld. Ook komt er onverwachts een brief van de Asset Owner die een dilemma aangeeft waar hij plotseiling voor staat, en waar de deelnemer een afgewogen advies over moet uitbrengen. Alle maatregelen die in eerdere gelegenheden niet aangevinkt zijn, kunnen altijd alsnog genomen worden, door vooruit of ach-

teruit te navigeren door het spelsysteem. De stand van zaken is per bedrijfswaarde zien, zodat de deelnemer ook ziet welke maatregel welke effecten gehad heeft op de scores. Het spel sluit af met een invul scherm waar je kan vertellen wat je geleerd hebt en hoe je het gaat toepassen. De ervaring tot nog toe is dat mensen in pauze toch een kwartiertje doorgaan, en de competitie geeft de mensen energie. Het scoreverloop deed op deze eneroverende middag overigens vermoeden, dat enkelen het niet voor het eerst speelden, gezien de grote voorsprong die een kleine kopgroep nam op een groot peloton. Anderzijds geeft dit dus wel aan hoe snel men zich de logica van waardecreatie door gerichte en onderbouwde besluitvorming, eigen kan maken. Aantrekkelijk onderwijs: interactie, competitie en creativiteit. Voor de Haagse firma Bedrijfssimulaties.nl, die op de avond van de Management Game overigens deelnam aan de Syntens-verkiezing van Top100 Innovatieve Bedrijven, is een steeds terugkerende centrale vraag: hoe kunnen we onderwijs aantrekkelijker maken voor de studenten van de toekomst. Hoe kun je bijvoorbeeld een stuk managementgereedschap zoals een Balanced Score Card en dergelijke tot leven te wekken, daarbij natuurlijk gebruik makend van

de mogelijkheden die computeronderwijs biedt. Gevleugelde termen zijn *Learning by doing*, *Trial and Error*, *Out of the Box*-denken. Interactie, competitie en creativiteit zijn de *entertainmentelementen* die ervoor zorgen dat de opgedane inzichten langer dan de duur van een collegeserie blijft hangen. Het gebruik van praktijkvoorbeelden kan men variëren, en de complexiteit kan men laten af- of toenemen, zodat een *management game* resulteert waar iedereen aan deel kan nemen. Het kan bij bedrijven op locatie gespeeld worden, maar ook met 100-150 op afstand. Deelnemers kunnen de verhaallijn volgen en worden stapje voor stapje door het hele proces geloodst, discussiëren met elkaar en leren door hun besluitvorming steeds verder te komen. De kracht van de Management Game is dat je niet alleen leert van wat op het scherm staat, maar ook van elkaar.

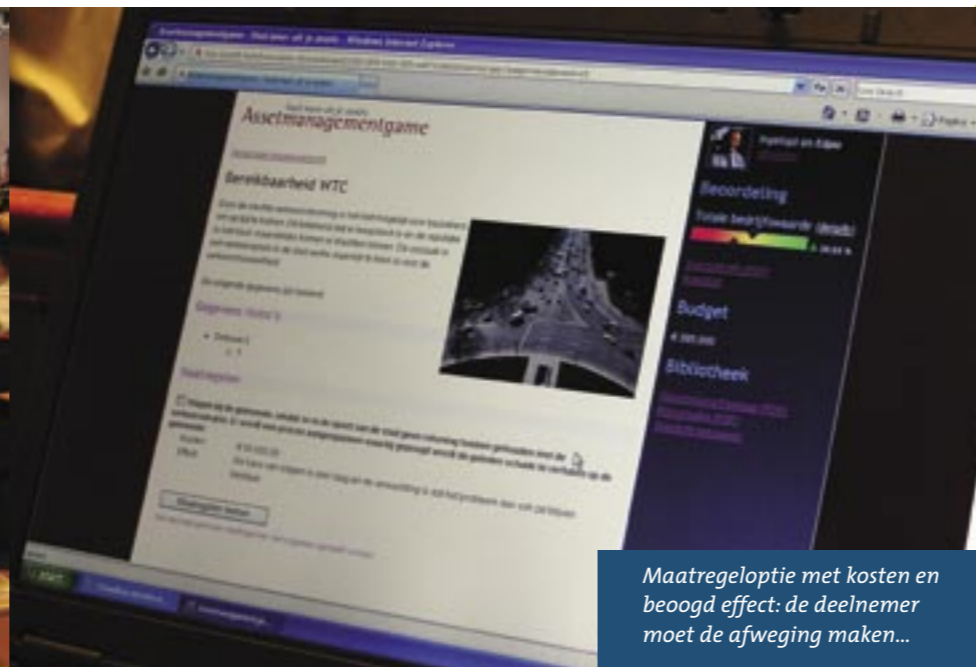
Meer informatie

drs. Mark van de Pol
Partner Bedrijfssimulaties.nl
Directeur CareerID Netherlands BV
M.v.d.Pol@bedrijfssimulaties.nl
www.bedrijfssimulaties.nl

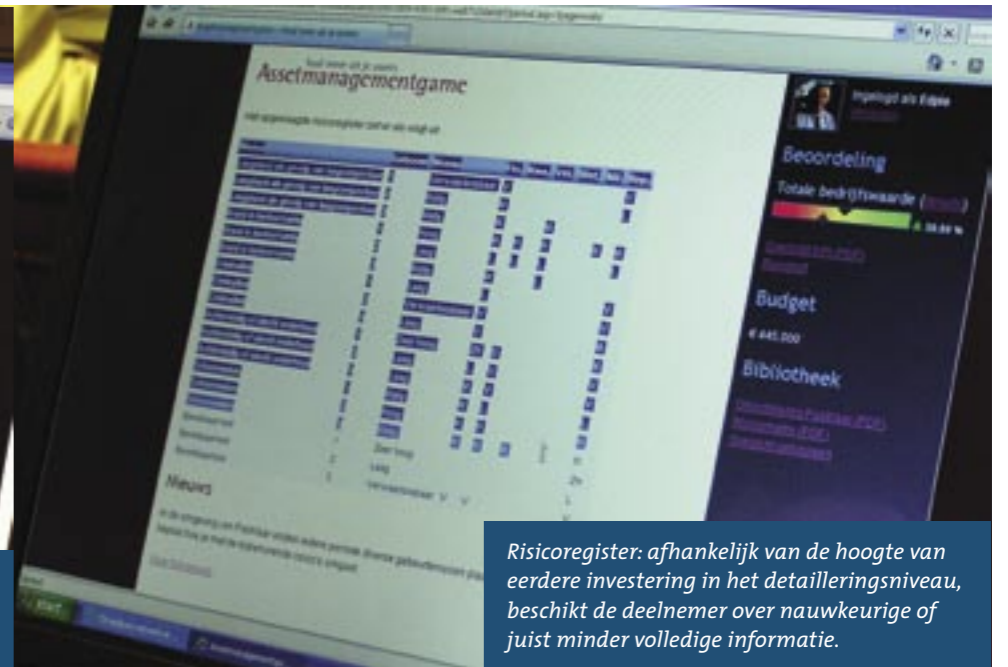
thema beroepsopleidingen



Klaslokaal annex strijdperk: een oefening moet zijn als een veldtocht, en een veldtocht als een oefening.



Maatregeloctie met kosten en beoogd effect: de deelnemer moet de afweging maken...



Risicoregister: afhankelijk van de hoogte van eerdere investering in het detailleringniveau, beschikt de deelnemer over nauwkeurigere of juist minder volledige informatie.