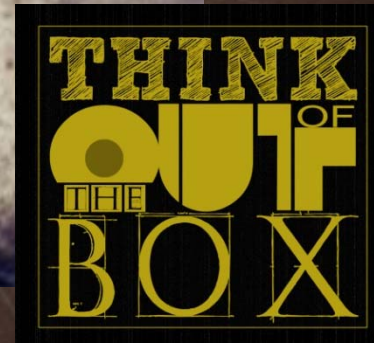


WORKXPERIENCE:

naar een
*gepersonaliseerde
leerweg*
binnen game ontwerp



COPE congres,
Marjo Smit 25 mei 2016

Ikdijk.nl

Hunzé en Aa's Ikdijk GeoDelft stowa

Virtual Calibration Dyke

Indicators

- Erosion
- Piping
- Shape change
- Animals

Observations

- Ground based
- Airborne
- Satellite

Sensors

- Humidity
- Temperature
- Resonance
- Water level

Equipment

- Camera
- Spybox
- Weather station
- Lightning conductor

Cultivated

- Sea wall
- Ring
- Houses
- Factory
- Farm

Natural Environment

- Fauna
- Wildlife cattle
- Waterways

Benefits

Investments

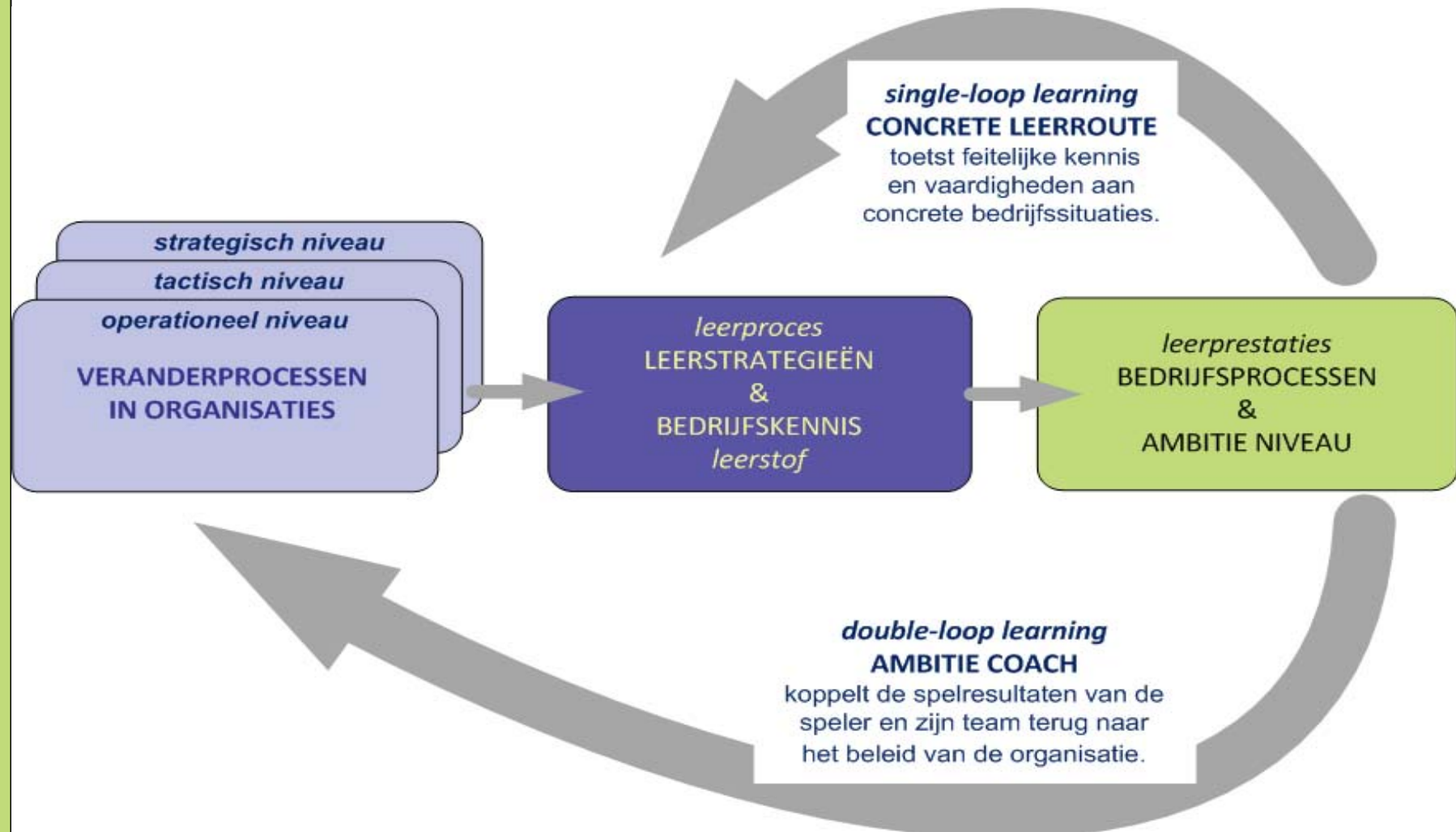
Assurances

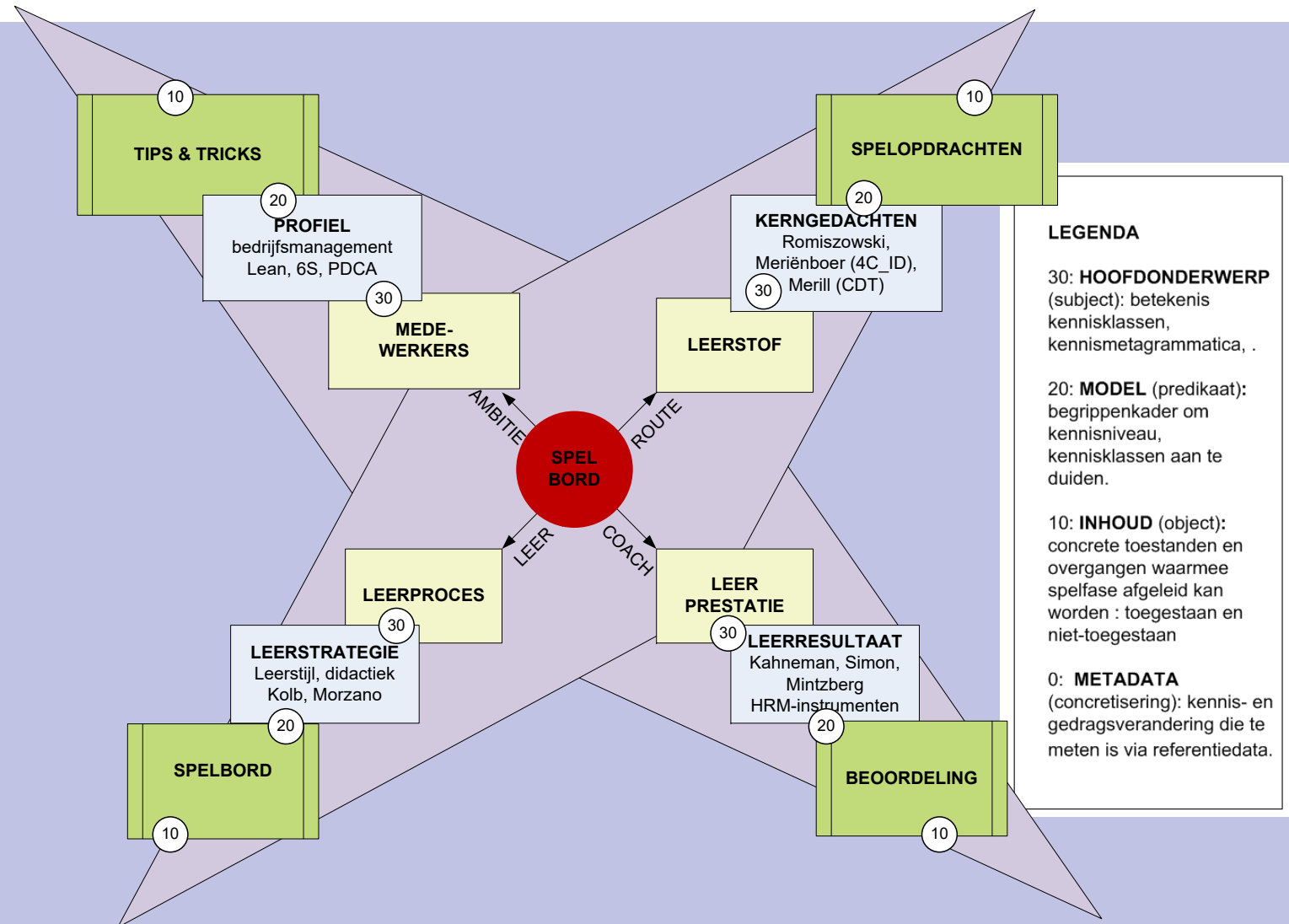
Earnings

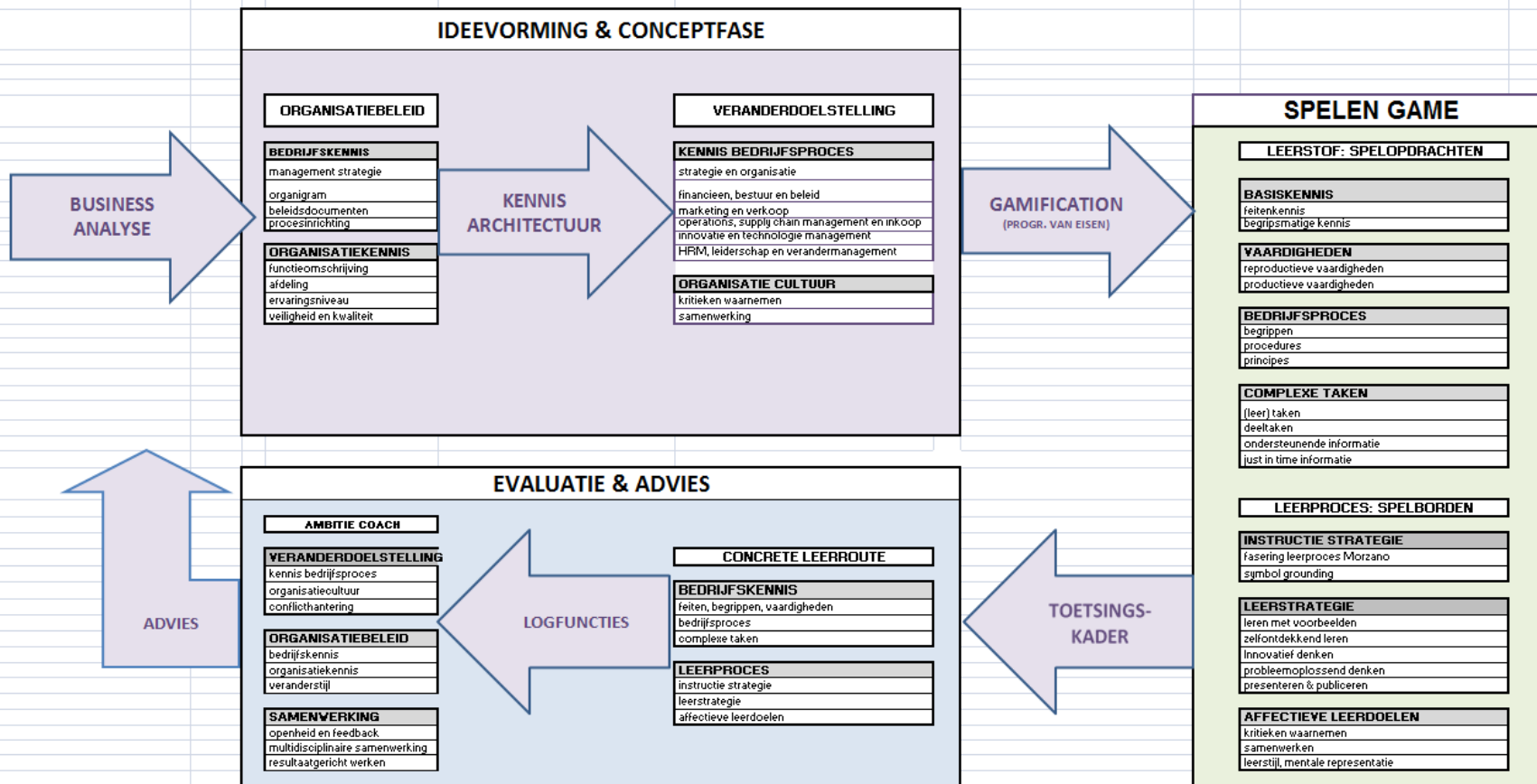
Taxatie

NEXT

wXp methode







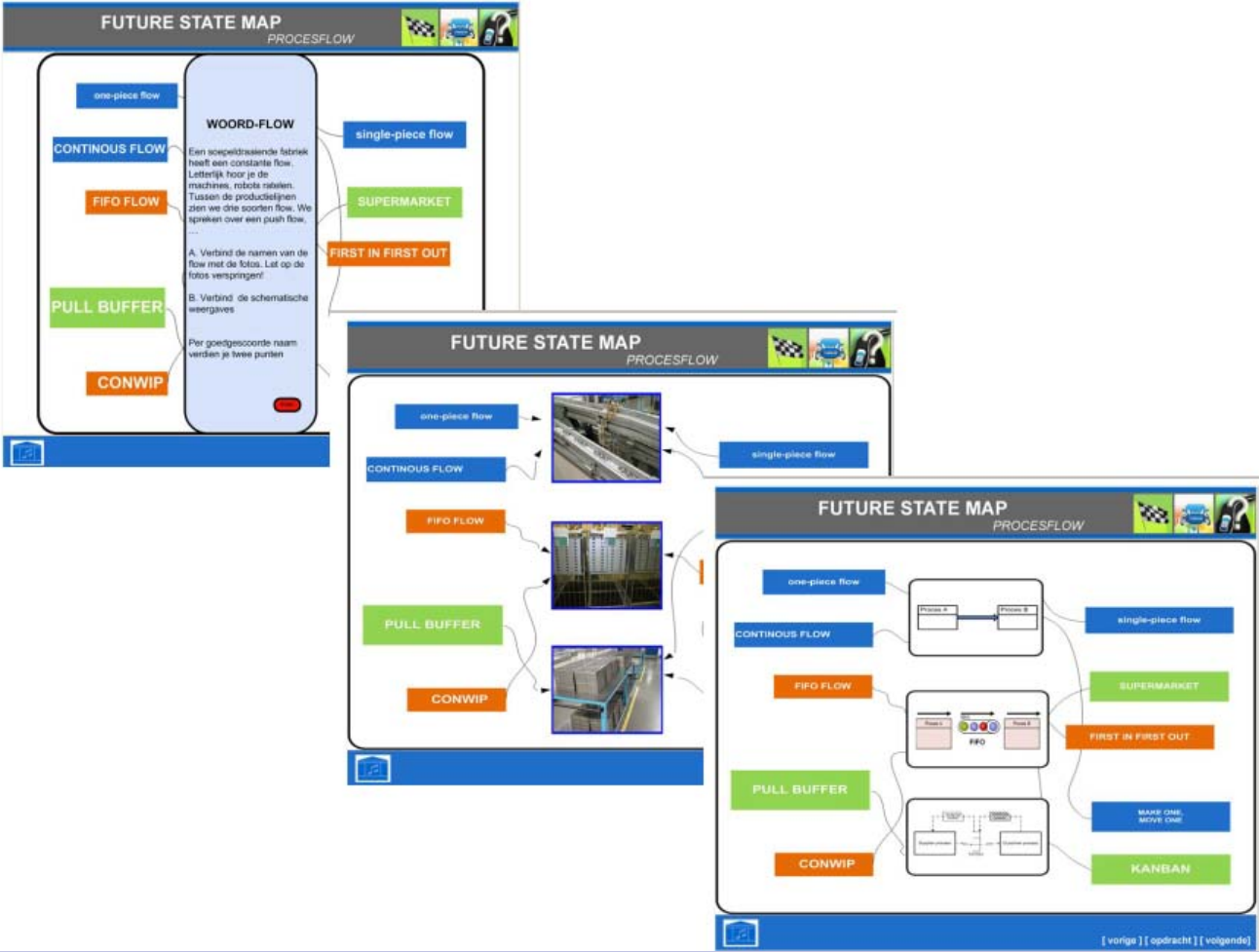
Matchingmatrix
Sociale Innovatie met de DynaDidactica
methode van het
serious gaming model wXp







	INNOVATIE & VERANDERPROCESSEN			SERIOUS GAME WorkXperience															
	DYNAMISCH MANAGEMENT	FLEXIBEL ORGANISEREN	SLIMMER WERKEN	LEER- PRESTATIE	MEDE- WERKER(S)	LEER- STOF	LEER- PROCES												
	management opvattingen	verander- strategieën	Organisatie vermogen kunde	Innovatie vermogen kunde	opleidingen, curricula	ICT infra- structuur	Interactie patronen	Interactie patronen ICT infra- structuur	bedrijfskennis	communicatie	samenwerking	Competentie profiel	carrière	structuur Persoonlijke stijl	Kennis leerdoelen	Management strategie	leerstijl	Instructie strategie	
stap 1 INFORMATIE ANALYSE																			
Stap 1.1 bepaal de organisatie doelstelling			x				x	x	x										
Stap 1.2 bepaal de verander doelstelling		x									x	x							
Stap 1.3 beschrijf de management strategie	x				x					x									
stap 2: BEPAAL DOELSTELLINGEN CONCRETE LEERROUTE																			
Stap 2.1 beschrijf het gewenste bedrijfsproces				x	x	x									x	x	x		
Stap 2.2 knelpunt, wat is / zijn kemoorzaken van het probleem?		x									x	x	x	x	x	x			
Stap 2.3 inrichting processen en informatie management (spelscenario kwadrant)	x	x	x	x		x									x	x	x		

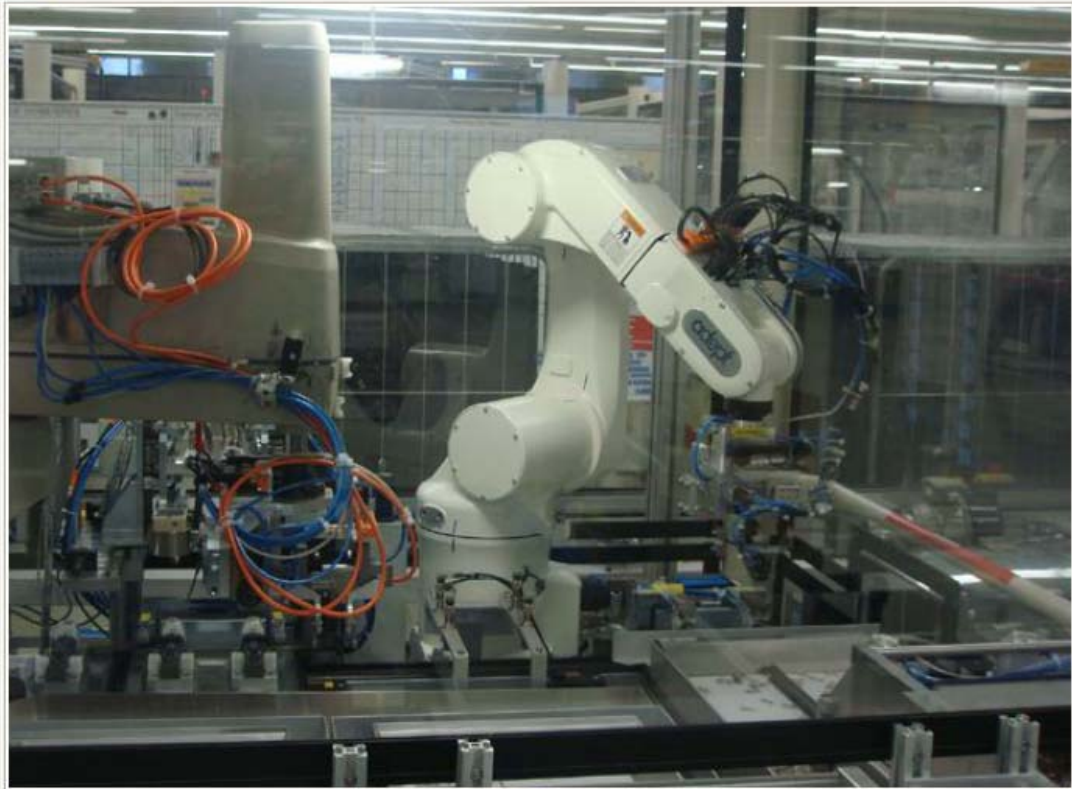
Matchingmatrix
Sociale Innovatie met de DynaDidactica
methode van het
serious gaming model wXp

	INNOVATIE & VERANDERPROCESSEN			SERIOUS GAME WorkXperience															
	DYNAMISCH MANAGEMENT	FLEXIBEL ORGANISEREN	SLIMMER WERKEN	LEER- PRESTATIE	MEDE- WERKERS	LEER- STOF	LEER- PROCES												
	management opvattingen	Verander- strategieën	Organisatie vermogen kunde	Innovatie vermogen kunde	opleidingen, curricula	ICT infra- structuur	Interactie patronen	Interactie patronen ICT infra- structuur	bedrijfskennis	communicatie	samenwerking	Competentie profiel	carrière	structuur Persoonlijke stijl	Kennis leerdoelen	Management strategie	leerstijl	Instructie strategie	
stap 3 BEPAAL DOELSTELLINGEN AMBITIE COACH																			
Stap 3.1 analyse instructie situatie: hoe bereiken lerenden hun doel?	x	x	x							x	x	x				x	x		
Stap 3.2 hoe bereikt organisatie haar doel? Bepaal start en einddoel		x					x			x	x	x				x	x		
Stap 3.3 hoe bereiken medewerkers in het algemeen hun doel?					x	x	x						x	x	x			x	x
stap 4: VASTSTELLING TOETSINGSKADER																			
Stap 4.1 expliciteer operationele doelen				x	x	x							x	x	x	x	x		
Stap 4.2 bepaal de doelstellingen m.b.t. ambitie coach		x					x									x	x	x	x
Stap 4.3 bepaal referentiekader van de instructie strategieën	x	x	x							x	x	x						x	x
Stap 5: REDACTIONELE INVULLING SPELOMGEVING																			
Stap 5.1 ontwikkel de leerstof																x	x	x	x

voorbeelden toepassing wXp methode



 unit reinigen	 aanslaglijsten PD contactvlakken schoonmaken
 bewerkingsonderdelen van de robot schoonspuiten met lucht	 inspectie snaren en banden
 inspectie kabelslijtage	 klaar met preventief onderhoud



[observatiemat] [werkinstructie] [kaizen formulier]


opdracht: Preventief Onderhoud

Robotnummer RC71

Pitch stop! Tijd voor Preventief Onderhoud. Kijk of u met de virtuele stofkwast, luchtspuit en inspectieloop defecten of storingen kunt vinden.

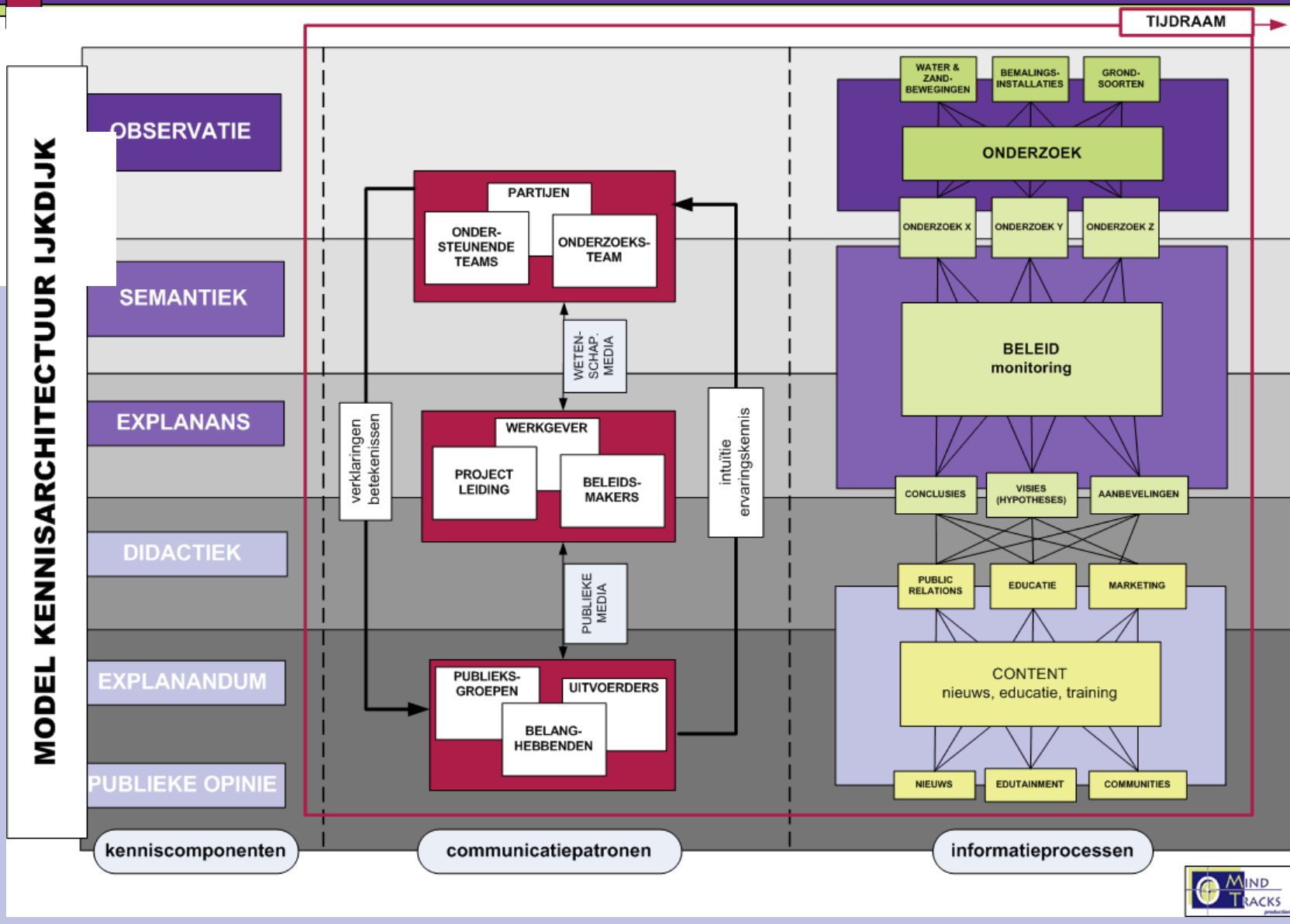
U verdient punten door:

- 20 pnt:** alle onderdelen in de juiste volgorde schoon te maken;
- 15 pnt:** defecten te vinden;
- 10 pnt.** een verbeteringen aan te geven met de observatiemat.

 **tip:**
Kijk naar de weekplanning van de onderhoudsaspecten.

RC71 Shaving Head assy SR1 + SR3

informatieverwerking bij beleidsverandering



Zet de Value Stream Map op scherp!

In deze opdracht leer je staps-gewijs om de productiecapaciteit van de fabriek optimaal te benutten. Dus geen onnodige voorraden of een vergeten bestelling!

Uw team verdient de volgende punten:

- 05 punten per gebalanceerd proces
- 15 punten per materiaalflow zonder verstoppingen
- 25 punten bij aangeven van optimale evenwicht tussen de klantorder en de materiaal flow

Kaizen

- Proces balanceren
- Voorraad beheren, load leveling
- Voorraad beheren, load leveling

Proces Cyclus Efficiënte

ACTIEVE PC

Blokker bestelt 50.000 SR3, Laq 870 (Icy Silver).

Afgesproken is dat de bestelling twee wekenlijks wordt geleverd. Maak met je team een actuele VSM voor deze bestelling.

Bepaal de productieprocessen. Teken de relaties tussen de klant, leverancier en de processen. Teken de vormen van transport en geef aan hoeveel en hoe vaak er productie wordt vervoerd.

LOGBOEK

TUURTIJD: _____

DAG: _____

BOOR: _____

ACTIEVE PC

KLANT & LEVERANCIER

PROCESSEN

MATERIAALFLOW

VOORRAAD & WIP

Productie volumes

- Bepaal de hoeveelheid voorraad in de processen en reken dit om naar dagen. Gebruik hierbij de metingen uit de proceswijk. Vraag metingen op bij je team.
- Benoem de omvang van de voorraad op de werkvloer. Dit is de WIP-Work in progress. Bereken met de hoeveelheden voorraad in aantallen én in productietijd.

LOGBOEK

TUURTIJD: _____

DAG: _____

BOOR: _____

ACTIEVE PC

MATERIAALFLOW

VOORRAAD & WIP

OVERLED TEARLEKEN
Leren sporen naar de klant, connectie of afwijking met de klant of tempo module of fabriek.

PROCES CYCLUS EFFICIENTE

TUURTIJD: _____

DAG: _____

BOOR: _____

ACTIEVE PC

TEST VSM

- Heeft het bijstellen van de aanpak een effect op de productie?
- Test daarvoor de materiaalflow. Kijk op een testknop om het resultaat te bekijken.

LOGBOEK

TUURTIJD: _____

DAG: _____

BOOR: _____

ACTIEVE PC

MATERIAALFLOW

VOORRAAD & WIP

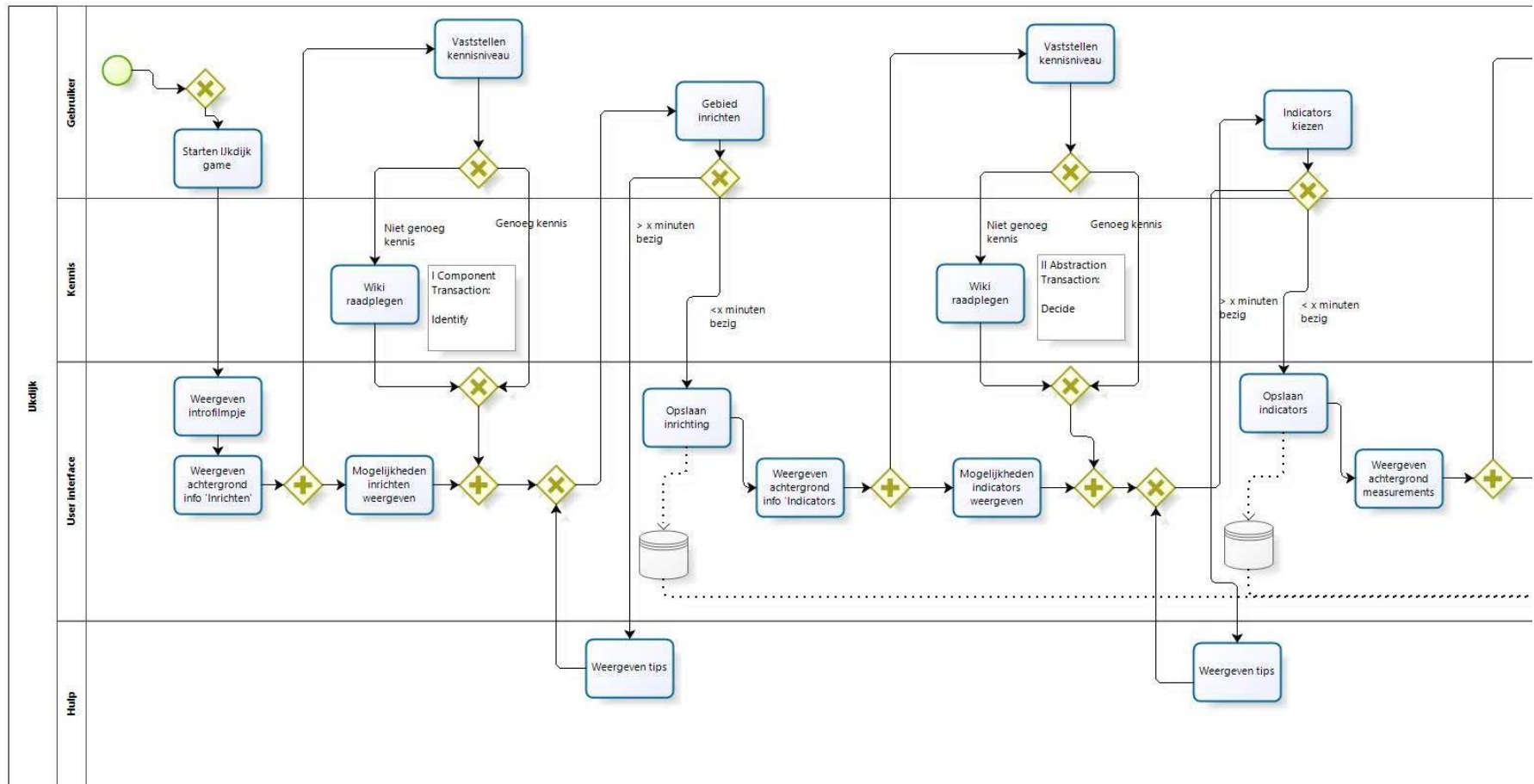
OVERLED TEARLEKEN

PRODUKTIELOK: MIJEN, PRODUCTIELOK: MIJEN, PRODUKTIELOK: MIJEN

OPDRACHTLOK: MIJEN, OPDRACHTLOK: MIJEN, OPDRACHTLOK: MIJEN

OPDRACHTLOK: MIJEN, OPDRACHTLOK: MIJEN, OPDRACHTLOK: MIJEN

functioneel ontwerp (bpmn)





Ideeën, vragen suggesties....

Marjo Smit

m.j.smit@xs4all.nl

 0639484289

www.mindtracks.nl

