



Mini Blokko

Deze game is bedoeld als kennismaking met “Sales and Operations planning” binnen een productie omgeving. Fabrieken (teams) strijden tegen elkaar om aan de klantvraag te voldoen. Nadenken over de juiste aanpak, dat met elkaar bespreken, beslissingen nemen en uitvoeren geeft inzicht in de problematiek van S&OP. [Mini Blokko](#) is een bordspel met digitale ondersteuning. Toepassing binnen bedrijven met name voor bewustwording van de sales processen en de consequenties voor de productie. Voor het onderwijs (MBO4 – HBO basis) met name geschikt om het principe van S&OP duidelijk te maken.

Voor het congres spelen we een verkorte versie met ‘slechts’ 2 fabrieken met maximaal 10 spelers per ronde.

Innoveren kun je leren

‘Innoveren kun je leren’ is een [rollenspel](#) waarin deelnemers ervaren wat van je wordt gevraagd als je in jouw transport of logistiek bedrijf meedoet aan vernieuwing. In het bordspel staat de casus centraal dat het bedrijf een ‘opleidingscoach’ wil invoeren als innovatie. Deze opleidingscoach helpt het bedrijf met mensgericht leidinggeven waardoor medewerkers makkelijker betrokken worden bij vernieuwing en verandering. In het spel komen verschillende ‘knelpunten’ aan de orde. Om die op te lossen is samenwerking nodig, waarbij je oog krijgt voor wat speelt in andere afdelingen. ‘Innoveren kun je leren’ is door TNO ontwikkeld binnen het innovatieproject ‘[Sociale innovatie](#)’. Het spel is geschikt voor middenkader en medewerkers binnen een bedrijf, zodat deelnemers concreet ervaren hoe het is te discussiëren vanuit verschillende standpunten over een concrete vernieuwing en innovatie.

Voor het congres spelen we een gesimuleerde versie met een 3-tal spelers per ronde.

MasterShipper

Speel het digitale spel [MasterShipper](#) en ervaar synchromodaal transport vanuit het perspectief van een verlader. Door de impact van keuzes onder verschillende omstandigheden te ervaren worden spelers bewust van de voor- en nadelen als gevolg van het geven van meer vrijheid aan de logistiek dienstverlener. MasterShipper is binnen het innovatieproject [Synchrogaming](#) door TNO ontwikkeld en is een vervolg op het succesvolle Synchronomania.

MasterShipper wordt ingezet in discussies tussen logistiek dienstverleners en verladers om te onderzoeken hoe synchromodaal transport en het gebruik van multimodale netwerken het best kan worden toegepast om tegemoet te komen aan de behoeften van verladers en welke acties nodig zijn om dit in de praktijk te realiseren. Daarnaast wordt MasterShipper gebruikt door onderwijsinstellingen in logistieke lesprogramma’s.

Voor het congres spelen we in maximaal 10 teams van 2 spelers per ronde.



Spare Parts Inventory Planning ⁱ

Stilstand, ofwel 'down time', van complexe machines en vervoersmiddelen, zoals treinen, kost geld. En dus willen we dat onze defecte machines zo snel mogelijk gerepareerd worden, waarvoor de juiste reserveonderdelen snel beschikbaar moeten zijn. Dit reserveonderdelen management is complex. Op basis van een optimalisatiemodel voor "multi-item single location" is er binnen het innovatieproject [InFus@2.0](#) een Excel rekentool ontwikkeld dat op basis van input van target level back orders, aantal reserveonderdelen en vraag, reparatie lead time en prijs efficiënte oplossingen berekent. De rekentool kan zowel voor een locatie worden ingezet of gebruikt worden als bouwsteen voor reserveonderdelen netwerken. Tevens is er een microgame ontwikkeld om spelers optimalisatie van base stock niveaus aan te leren. The tools en games zijn geschikt voor zowel onderwijs als bedrijfsleven.

Voor het congres wordt de tool gedemonstreerd en spelen de maximaal 20 deelnemers per ronde de microgame. (Engelstalige sessie)

Service Supply Chain Game

De [Service Supply Chain Game](#) is een serious game gericht op samenwerking en innovatie in service logistieke ketens. De Service Supply Chain Game is *serious game* in de vorm van een bordspel. Spelers beheren de logistieke keten en moeten *assets* op tijd voorzien van *spare parts*. Op deze manier laat het spel spelers zowel het belang van samenwerking in service logistieke ketens ervaren als kennismaken met innovatieve technieken om de keten te optimaliseren. De Service Supply Chain Game is bedoeld voor supply chain professionals, studenten en docenten. De Service Supply Chain Game is ontwikkeld met ondersteuning van Topsector Logistiek.

Tijdens het congres spelen we met maximaal 10 spelers per ronde.

You've Got Freight

Spelers van You've Got Freight duiken in de rol van een expediteur die containers van de haven naar het achterland transporteert. De spelers krijgen een persoonlijke ervaring met de uitdagingen die multimodaliteit en synchronodaliteit met zich meebrengen. De grootste uitdaging hierin is het vinden van de juiste balans: strijden voor individuele winst versus zoeken naar gezamenlijke baten. De spelers worden daarmee bewust van de essentie van samenwerking, die nodig is om synchronodaliteit tot een succes te brengen.

De game wordt in het onderwijs gebruikt in lesprogramma's en voor onderzoek. In de publieke sector voor brainstormsessies omtrent beleid en het creëren van bewustzijn over het onderwerp. In de transportsector voor teambuilding en innovatiesessies voor synchronodaliteit.

Tijdens het congres spelen we met 8 tot 16 spelers per ronde.



Rondje Logistiek

Jongeren gebruiken het meest hun mobiele telefoon om informatie te vergaren. 21CC ontwikkelde de app '[Rondje Logistiek](#)' in opdracht van Topsector Logistiek met als doel:

1. Leerlingen en studenten enthousiast te maken voor de logistiek als toekomstig werkveld.
2. De instroom naar logistieke opleidingen te vergroten.
3. Bedrijven te ondersteunen in het vinden, enthousiasmeren en opleiden van nieuwe werknemers.
4. Gemeenten en regio's te ondersteunen in projecten t.a.v. arbeidsmarktparticipatie.

De huidige app is in samenwerking met KennisDC Logistiek en Port of Moerdijk ontwikkeld en bestaat uit diverse spellen, filmpjes, mini-modules en een competitie-element, is oneindig uit te breiden, verder te ontwikkelen en dupliceerbaar naar verschillende (logistieke) omgevingen.

Tijdens het congres spelen we enkele spellen binnen de app, en krijg je zicht op de inhoud en verdere mogelijkheden van de app om te ontdekken waar de grootste winst te behalen valt.

The Blue Connection

De fietsenfabrikant Storm Wind Bike is in zwaar weer terecht gekomen. De e-bike leverancier maakt verlies en staat onder zware druk van de stakeholders om te transformeren naar een circulair business model. Maar hoe? Welke beslissingen kunnen genomen worden door de vier verschillende managers van dit bedrijf? Hoe stem je de plannen van inkoop, verkoop, finance en supply chain management goed op elkaar af? Hoe manage de afdelings-overstijgende trade offs? En welke rol speelt de lange termijn strategie om alle spelers op één lijn te krijgen? [The Blue Connection](#): een business simulatie waarin de transformatie naar een circulair business model centraal staat. Van de makers van The Fresh Connection.

Tijdens het congres spelen een voter session met minimaal 12 spelers.

BI Practice Game

Wat is Business Intelligence (BI)? Hoe kan ik binnen mijn organisatie BI inzetten om betere beslissingen te nemen? Tijdens de BI Practice Game raken de deelnemers bekend met de ontwikkelingen en toepassingen van BI, gecombineerd met data en datamanagement. Door deze microgame te spelen, krijgen de deelnemers inzicht in de eerste stappen voor de verkenning en/of implementatie van BI. Het is de opstart om een gezamenlijk beeld over BI te krijgen om vervolgens daadwerkelijk met een BI-tool aan de slag te kunnen gaan.

De game is met name interessant voor het MKB in de logistieke sector en hoger onderwijsinstellingen. De content is ook bewezen relevant voor het grootbedrijf in de logistiek.

Tijdens het congres geven we een introductie in Business Intelligence en spelen met maximaal 20 spelers per ronde de microgame.



ⁱ **Spare Parts Inventory Planning**

With respect to the maintenance of advanced capital goods, systems are more and more advanced, with increasing numbers of components that have become more reliable over time. As a result spare parts inventory planning has become increasingly complex, especially for users having only limited numbers of systems. In the innovation project [InFuS@2.0](#), based on a complex algorithm, a calculation tool for multi-item, single-location inventory spare parts planning has been developed. With Excel-based input on target level for aggregate mean number of backorders, number of spare parts and demand rate, mean repair lead time and price for each spare part, efficient solutions and insights about fill rates are presented. Besides the calculation tool, a microgame shows players the optimization of base stock levels is difficult if you do not have the appropriate tools. The tool and game are developed for both students and practitioners.

For the conference, the tool is demonstrated and participants play the microgame. Maximum 20 participants per round.