

Maak verbinding tussen Business en ICT met de **BRIDGE-game**

Als organisatie wilt u graag dat projecten goed verlopen en dat het afgesproken resultaat gehaald wordt. Toch komt het helaas maar al te vaak voor dat het anders uitpakt dan u voor ogen had. Er zijn meerdere belangen, soms tegenstrijdig, die te laat worden gezien. De afstemming tussen de verschillende partijen, zoals business, bouwteam, functioneel en technisch beheer verloopt moeizaam of vindt zelfs niet plaats.

De kern van het probleem is onvoldoende afstemming, communicatie, samenwerking en inzicht in het gemeenschappelijke belang en in elkaars deelbelangen.

Onze simulatie Bridge-game is bij uitstek geschikt om alle betrokkenen bij projecten te laten ervaren wat het belang en toegevoegde waarde is van een goede afstemming tussen business, realisatie en beheer. Bridge-game is een goed uitgedachte simulatie met een professionele uitstraling. Het spelen heeft een teambuildingsfactor en heeft daarnaast ook nog een hoog fun gehalte.

Onderwerpen die aan de orde (kunnen) komen: bijdrage aan business onduidelijk, tegengestelde belangen, niet uitgesproken eisen, onduidelijke specificaties, onduidelijke operationele criteria, onvoldoende kennis van elkaars werkzaamheden, onduidelijke verantwoordelijkheden, niet op elkaar afgestemde verwachtingen, ongecontroleerde wijzigingen.



De uitdaging

Bridge-game speelt zich af in een klein attractiepark dat zich heeft aangesloten bij een keten: Family Fun Formula. Om voldoende publiek te trekken en zo de investering terug te verdienen hebben de exploitanten van het park elk jaar nieuwe, betere en grotere attracties nodig. Innovatieteams ontwikkelen deze nieuwe attracties, die door de afdeling Parkbeheer in exploitatie worden genomen. Bij de uitvoering gaat er van alles 'mis' en de eigenaar maakt zich grote zorgen over de toekomst van het bedrijf. Aan de deelnemers de opdracht om business, realisatie en beheer af te stemmen zodat de toekomst van het park gewaarborgd is!

Leercyclus

De deelnemers gaan op basis van een businessplan aan het werk en doen concrete ervaringen op. De resultaten en de ervaringen uit de spelronde geven aanleiding tot reflectie. Wat gebeurde er en waarom, wat vond je daarvan, hoe zou je het kunnen voorkomen of bevorderen? Daarna worden ervaringen en reflectie in een algemeen kader geplaatst. De laatste stap in een ronde is de planningsfase: de deelnemers maken afspraken met elkaar zodat de resultaten, de samenwerking en de communicatie verbeteren. Vervolgens start de volgende ronde waarin de nieuwe werkwijze getoetst wordt. Het aantal deelnemers ligt tussen de 10 en 15 personen.

Door de 1-daagse simulatie Bridge-game ervaren de deelnemers realistische (bedrijfs- en beroepskritische) problemen uit hun eigen werkomgeving, maar wel los van de dagelijkse hectiek.

