



SLUTREDOVISNING SIM LEAN 1.2

BESKRIVNING AV GENOMFÖRDA MOMENT

UTVÄRDERING AV SIM LEAN 1.0 OCH IDENTIFIERING AV UTVECKLINGSOMRÅDEN

Sim Lean 1.0 utvärderades med hjälp av en e-enkät som skickades ut till personer med anknytning till Lean och byggbranschen i övrigt. Enkäten har även besvarats av studenter ifrån Lunds Tekniska Högskola med inriktning mot Väg och Vatten. Enkäten gav en inblick i vilka delar av Sim Lean som fungerade bra och var det fanns förbättringspotential.

HANDLINGSPLAN FÖR SIM LEAN 1.2 SAMT SIM LEAN 2.0

Det sammanlagda resultatet ifrån e-enkäten mynnade tillsammans med diskussioner inom projektledningsgruppen ut i en lista över potentiella justeringar och tillägg.

Projektgruppen träffades under en workshop som genomsyrades av diskussioner och tankar om framtida förändringar för Sim Lean. Syftet med workshopen var att gå ytterligare ett steg längre och summera samtliga idéer om en väsentligt förbättrad och mer lean-anknuten version, Sim Lean 2.0. Grundtanken med Sim Lean är fortfarande att tydliggöra och på ett enkelt och lättförståeligt sätt ge spelaren en snabb och pedagogisk inblick i potentialen och innebörden av att arbeta med Lean inom Samhällsbyggnadssektorn i Sverige.



En handlingsplanen för Sim Lean 2.0 togs fram och har bearbetats internt i projektgruppen. En projektansökan för vidare utveckling kommer att överlämnas till SBUF under hösten 2008.

SIM LEAN 1.2 LANSERAS

Sim Lean 1.0 uppdaterades med ett flertal förändringar och version 1.2 lanserades på Lean Forum Byggs hemsida. I stort är följande förändringar mellan version 1.0 och 1.2 utförda:



HI-SCORE

Numer finns det hi-score både för de tio bästa resultaten under de senaste 30 dagarna och för de tio bästa dito genom alla tider. Separat hi-score har lagts in för grupper.

PAUS VID START

Spelet startas nu i pausat läge så att nya spelare får tid att bekanta sig med spelet, samt så ges spelarna möjlighet att göra eventuella inställningar redan innan spelet sätter igång.

KÄLLKODSSKYDD

Försvårande för andra att göra modifikationer eller "kapa" spelet.

GRUPPER

Spelare kan både skapa och spela i grupper och på så vis jämföra sina resultat inbördes inom gruppen. Ett system för utskick av koder via e-post samt felhantering (hantering av inloggning med felaktig kod, angivande av felaktig e-postadress, eventuella serverfel, etc.) har lagts in.

OBEYA-RUMMET

Den spelplan som kallas för Obeya-rummet har tydliggjorts och förbättrats rent estetiskt.

BUGGFIXAR

Ett par smärre buggar i spelet har åtgärdats.



Skapa grupp

Skapa en grupp nedan så skickas accesskoden till angiven e-postadress

Gruppens namn:

Ditt namn:

E-postadress:

E-postadress:

Tävla med dina vänner
Genom att spela i en grupp så kan alla deltagare jämföra sina inbördes resultat. Allt en spelare behöver göra är att ange gruppens accesskod för att ansluta sig till den.

Har du skapat en grupp men glömt koden?
Ange din e-postadress så får du ett e-mail med accesskoder för de grupper du skapat.

E-postadress: