

2020™

Achieving Sustainable Change

“De eerste Business Simulatie die Procesmanagement, Management of Change en Programmanagement samensmeedt tot een effectieve veranderaanpak...”

a serious Business Simulation by GamingWorks

De noodzaak te veranderen is de laatste jaren alleen maar toegenomen. Deze Business Simulatie maakt tastbaar waar het bij strategische veranderingen en projecten in organisaties om gaat, zoals het uitdragen van de visie, urgentiebesef creëren en vasthouden, communicatie, samenwerking, sturen op effecten, naast de verandering ook de continuïteit van de productie waarborgen.

Op basis van actuele thema's als het opraken van grondstoffen en de noodzaak duurzaam te produceren leren de deelnemers in één dag heel veel over samenwerking in een keten om samen strategische doelen te behalen.

Over deze Simulatie

Een aantal deelnemers runnen de operatie van de Unie. Zij verdienen het geld door toeristen met taxi's naar de bezienswaardigheden te brengen. De taxifabriek en 'Toeristiana' gebruiken stroom, deze stroom wordt ingekocht bij de elektriciteitscentrale. De elektriciteitscentrale verbruikt veel gas en dit wordt ingekocht bij de raffinaderij. Door taxi's te produceren, olie te verwerken tot benzine en gas of elektriciteit te produceren zijn alle landen en bedrijven aan elkaar verbonden. Deze groep van landen vormen een waardeketen.

Trefwoorden:

MoC, Procesmanagement, Programma management.

Het andere team, de Unieraad, bestuurt de Unie en geeft leiding aan de veranderingen die de Unie welvarend houden. De Unieraad bestaat uit een CEO, de leider van de Unieraad, een COO die verantwoordelijk voor bedrijfsvoering en de financiële resultaten van de Unie en tenslotte de CCO die verantwoordelijk is voor de veranderingen in de Unie. De Unieraad gaat een plan maken om grote veranderingen in de waardeketen te realiseren. In zes speelronden moet er een nieuwe waardeketen zijn waardoor de continuïteit is gewaarborgd. Daarmee wordt de analogie met een bedrijf, afdelingen en medewerkers nagebootst en de veranderprogramma's die door organisaties worden uitgevoerd.

Zal het lukken binnen 6 ronden?



“Deze simulatie is gebaseerd op wetenschappelijk onderzoek”

2020™

Leerdoelen

- *Hoe organiseer je een organisatieverandering?*
- *Hoe combineer je programmamanagement, procesmanagement en management of change tot een effectieve veranderaanpak?*
- *Hoe voorkom je dat een verandering mislukt?*
- *Hoe pas je op een praktische wijze de aanpak van Kotter toe?*
- *Hoe ervaar je veranderingen en wat kun je daar als verantwoordelijke voor veranderprogramma's van leren voor je eigen aanpak?*
- *Hoe ga je om met de verschillende belangen in teams en organisaties?*
- *Hoe krijg je als directie of management draagvlak voor je veranderplannen?*

Aspecten in deze simulatie

In deze simulatie leren de deelnemers een veranderaanpak ontwikkelen en deze te vertalen naar concrete acties in de vorm van een programma. Tevens leren de deelnemers deze acties in een operationele omgeving toe te passen en te ondergaan. Hierdoor ervaren ze ook eens de effecten op de werkvloer van veranderingen die onvoldoende zijn voorbereid, verkeerd worden gecommuniceerd of verkeerd worden uitgevoerd.

Waardeketen De deelnemers zien dat de waardeketen moet veranderen door externe ontwikkelingen. Een nieuwe keten die voor alle betrokkenen meerwaarde oplevert, maar niet eenvoudig is te realiseren. Maar biedt de nieuwe keten wel meerwaarde voor iedereen?

Belangen Veranderen betekent omgaan met belangen. Hoe doe je dat? Hoe maak je het aantrekkelijk voor de betrokkenen om bij te dragen aan de veranderingen. **Procesmanagement** Omgaan met lastige,

politieke, emotionele situaties vraagt om procesmanagement. In deze simulatie wordt ervaren hoe je dat doet.

Veranderaanpak De deelnemers leren een veranderaanpak te ontwerpen maar ook toe te passen. We maken in deze simulatie gebruik van de aanpak van Kotter. Deze aanpak biedt een pragmatische benadering die spelenderwijs wordt ervaren en aangeleerd.

Onderzoek als basis

De simulatie is gebaseerd op meerjarig onderzoek naar de praktijk van veranderprogramma's en de succesfactoren hierbij. De resultaten zijn gepubliceerd in het boek 'Organisaties veranderen met programma's' (EAN: 9789087532277).

De belangrijkste aanbevelingen komen in het spel terug: gebruik meer interventies in samenhang (procesmanagement, verandermanagement, programmasturing), creëer en visie en urgentie en houdt deze vast, blijf op voordelen sturen, etc.

“Ervaar zelf de effecten van een verkeerde veranderaanpak...”

Programmamanagement De samenhangende veranderingen in een organisatie vragen om een programma-aanpak in plaats van een projectaanpak. In deze simulatie ervaar je hoe je een programma opzet en uitvoert.

Commitment en buy-in Deelnemers in deze simulatie ervaren hoe het is om onderdeel te zijn van de veranderingen in de organisatie. Een deel van de groep voert de operationele processen uit en krijgt te maken met veranderingen. Hoe voelt dat? Wanneer doe je mee? Welke eisen stelt dit aan de aanpak?

Operatie vs Veranderingen De deelnemers ervaren de verschillende belangen in een management team: het belang tussen het veranderen om klaar te zijn voor de toekomst, of de korte termijn resultaten. En hoe daarmee om te gaan, vooral omdat uitvoerende medewerkers dat snel opmerken en op een andere manier met hetzelfde dilemma worstelen.

Het Leerproces Er vinden twee processen parallel plaats. De operationele activiteiten om de Unie welvarend te maken en te houden en de Unieraad die tevens is belast met het voorbereiden en uitvoeren van de veranderingen.

Op gezette tijden komen de beide teams bij elkaar voor ‘overleg’ en ‘implementatie’ van veranderingen. Dat zijn de momenten waarop de ‘medewerkers’ worden betrokken of geconfronteerd met de veranderingen. Na deze momenten gaan de medewerkers weer aan het werk en worden de effecten van de veranderingen al dan niet zichtbaar.

Na elke ronde wordt er samen gereflecteerd over de aanpak en de effecten. Door vanuit beide perspectieven naar veranderen te kijken wordt geleerd. Tussendoor zal de spelleider veranderaanpakken en interventies aanreiken die in de volgende ronde weer kunnen worden toegepast. Ook kan de spelleider allerlei nieuwe gebeurtenissen introduceren die weer nieuwe uitdagingen tot gevolg hebben.

Het uitgangspunt is ‘experiential learning’



“Deze simulatie laat je ervaren dat een organisatieverandering als een roller coaster werkt. Zo heb je succes en zo zit het weer tegen. Leerzaam om te ervaren hoe hier mee om te gaan”



De Feiten

Duur

1 dag

Deelnemers

8 -12

Sleutelwoorden:

Verandermanagement, MoC, programma management, procesmanagement, veranderen, Kotter, waardeketen

Wanneer te gebruiken

De Business Simulatie is bedoeld voor allen die bij het realiseren van strategische doelen zijn betrokken. Dat zijn niet alleen programma- of verandermanagers maar ook management en medewerkers, staf en lijn. Het gaat niet alleen over de verandering, maar ook over de samenwerking. Vooral tussen de ‘werkvloer’ en de besturing van de verandering. Dat is in de praktijk niet altijd eenvoudig en dat wordt door deze simulatie glashelder gemaakt en er worden praktische oplossingen aangereikt en ervaringen die de resultaten van de eigen programma’s kunnen verbeteren.

De Business Simulatie kan worden gebruikt:

- bij de kick-off van veranderingen, om urgentie en betrokkenheid te creëren;
- om te ervaren wat de beste aanpak is om een verandering te realiseren;
- voor bewustwording: wat is allemaal nodig om de verandering te realiseren, te borgen en een duurzaam resultaat te boeken?
- voor het oefenen van aanpak en zelf ervaren wat veranderingen kunnen teweeg brengen bij betrokkenen;
- voor verduidelijking van de concepten van verandering zoals programma’s, benefits, stakeholder-management;
- om te achterhalen hoe we op dit moment veranderingen vormgeven en wat er beter zou kunnen?
- om weerstand zichtbaar en bespreekbaar te maken;

Meer informatie