

# Ohjeet peliin

## Taustat ja tehtävä

Yrityksemme, ABX Engineering Inc., Tarjoaa ylläpitopalveluita öljy- ja kaasuteollisuudelle. Öljy- ja kaasuyritys, DCK Exploration & Production, värvää ABX Engineeringin tekemään RPT-analyysin yhdelle öljynporauslautoistaan. Tehtävämme on tehdä se mahdollisimman lyhyessä ajassa.

## Yksikkökortit

Yksikkökortteja on kolmea tyyppiä:

- *Hiilivety-yksiköt – Kuvattu punaisilla korteilla. Nämä ovat korkean prioriteetin kortteja ja niihin on syytä keskittyä ensin.*
- *Liekit, viemärisuodatin ja apuvälineet– Kuvattu keltaisilla korteilla. Nämä ovat keskikorkean prioriteetin kortteja.*
- *Kemikaalisuihkutus ja ilmanvaihto – Kuvattu vihreillä korteilla. Nämä ovat Matalan prioriteetin kortteja.*

## Roolit

Rooleja on kolme erilaista: Projektijohtaja, Resurssivalvoja ja työnvalvoja. Jokainen pelaaja ottaa yhden roolin, roolien vastuualueet ovat seuraavat:

Rooli	Vastuualue
<b>Projektijohtaja</b>	Viikoittaiset toimet
<b>Resurssivalvoja</b>	Resurssienkäyttötaulukko ja ajankäyttötaulukko
<b>Työnvalvoja</b>	Kasautumavirtauskaavio ja kontrollikaavio

## Lauta

Yksikkökortit siirtyvät laudalle piirustusten laatimisvaiheeseen, ja jatkavat siitä seuraaviin vaiheisiin. Piirustusten laatimisvaiheessa (PL), vauriomekanismin arviointivaiheessa (VA), sekä ohjelmistotuotanto ja -analyysivaiheessa (OA), KT-raja pätee sekä ”keskeneräinen” että ”valmis” -sarakkeissa. Esimerkiksi, jos PL:ssa KT-raja on kolme, PL:n ”keskeneräisessä” ja ”valmiissa” ei saa koskaan olla yhteensä enempää kuin kolme yksikköä.

Lisätyölauraa käytetään vain, mikäli lisätyötä tarvitaan. Lisätyön tarve syntyy tapahtumakorttien vuoksi.

## Nopat

Noppia heitetään joka viikko, jonka jälkeen yksikköjen työmäärää vähennetään nopan silmäluvun verran. Nopat kuvaavat RPT-tekniikkoryhmää. Yksi noppa kuvaa yhtä tekniikkaa. Nopan väri kertoo tekniikan erikoisalan. Punainen noppa kuvaa materiaalitekniikoita/ korroosiosuunnittelijoita ja sininen noppa RPT-tekniikoita. RPT-tekniikko voi tehdä tehtäviä kaikissa kolmessa vaiheessa (ts. piirustusten laatiminen, vauriomekanismin arviointi sekä ohjelmistotuotanto ja -analyysi), kun taas materiaalitekniikko/korroosiosuunnittelija voi tehdä vain piirustusten laatimista ja vauriomekanismin arviointia.

# Pelaaminen – Viikoittaiset toimet

Projektijohtaja varmistaa, että seuraavat toimet suoritetaan tarkasti joka viikko.

## 1 Ryhmätapaaminen

Projektijohtaja järjestää “standup-kokouksen” jonka aikana pelaajat tarkastelevat tilannetta laudalla, ja keskustelevat strategiasta seuraavalle vuorolle. Joukkue päättää mikä noppa laitetaan millekin Yksikkökortille ja siirretäänkö kortteja taaksepäin.

## 2 Pelaaminen

heitetään noppaa, merkitään silmäluvujen verran työtä tehdyksi, merkitään kaikki ylijäämätyöt muistiin. Jaetaan ylijäämätyöt muille yksiköille, siirretään yksikköjä takaisin, mikäli tarpeellista (KT-ylärajaa kunnioittaen). Toistetaan, kunnes kaikki nopat on heitetty kerran. Merkitään käytettävissä ollut aika (Noppien silmäluvut) ja käytetty aika (yksikössä tehdyn työn määrä) resurssinkäyttötaulukkoon.

## 3 Tarkastus

Projektijohtaja tarkistaa, että KT-rajassa on pysytty, kaikki yksikkökortit ovat ajan tasalla: laudan “valmis” -sarakkeessa olevat kortit ovat valmiita; kaikissa hyväksytyissä korteissa on merkittävä aloitusviikko, lopetusviikko sekä kuluneet viikot.

## 4 Taulukkojen seuranta

Projektijohtaja varmistaa, että valvojat päivittävät taulukkonsa. Valvojat viimeistelevät taulukot: KVK joka viikon lopussa; Taulukkoja tulee käsitellä vain, jos uusia yksikköjä on hyväksytty.

## 5 Viikon lopetus

Otetaan viikon loppu -tapahtumakortti (jos niitä on). Luetaan ääneen, toimitaan tarvittavalla tavalla ja palautetaan kortti pakkaan. Tapahtumakortit -osiosta käyvät ilmi korttien ajoitukset.