

Spillinstrukser

Spillhistorikk og Mål

Firmaet, ABX Engineering Inc., tilbyr integritetstjeneste for olje- og gassindustrien. Et olje- og gasselskap, DCK Exploration & Production, ansetter ABX Engineering for å gjennomføre RBI-analyse for en av deres offshore-plattform. Vårt mål er å fullføre prosjektet i minimal tid.

Enhetskort

Det er fire kategorier av enhetskort:

- *Hydrocarbon units* – Indikeres med røde kort. Disse enhetskortene har høy prioritet som skal fullføres først.
- *Flare, drain and utilities* – Indikeres med gule kort. Disse enhetskortene har middels prioritet.
- *Chemical injection and air system* – Indikeres med grønne kort. Disse enhetskortene har lav prioritet.

Roller

Det er tre spesifikke roller: en prosjektleder, en *resource tracker*, og en *work tracker*. De som har de ulike rollene skal finne og gjøre seg kjent med deres verktøy som følger:

Role	Tool
Prosjektleder	Ukentlige steg
Resource Tracker	Resource Utilization Chart and Lead Time Distribution Chart
Work Tracker	CFD and Control Chart

Tavlen

Kortene entrer hoved tavlen i *Drawing Development (DD)* fase (tegningsutviklingsfasen), og trekkes inn i etterfølgende faser. For DD, Damage Mechanism Assessment (DM), og Software input and Analysis fase (SA), WIP limits/begrensninger gjelder både i progress og fullføring. For eksempel, hvis i WIP-limits er tre, bør det aldri være mer enn tre enhetskort totalt på tvers av DD i progress, og DD fullføring.

Omarbeidstavlen bør kun brukes når omarbeid er nødvendig. Behovet for omarbeid genereres av enhetskortet.

Terningene

Hver uke vil vi kaste terningen og redusere arbeid på enhetskortet. Terningene representerer ingeniører i vårt team. Fargene indikerer spesialiseringen deres. Oransje terning representerer korrosjon / materialingeniør mens den svarte terningen representerer en RBI ingeniør. RBI ingeniør kan utføre oppgavene i alle tre trinnene (dvs. Drawings Development, Damage Mechanism And Assessment, and Software Input and Analysis), mens korrosjon / materialingeniøren kan bare gjøre Drawings Development og Damage Mechanism And Assessmentsoppgaver.

Spill – Ukentlige steg

Prosjektleder sikrer at følgende trinn blir fullført nøyaktig hver uke.

1 Gruppemøte

Prosjektlederen tilrettelegger for et "gruppemøte" hvor teamet observerer standen på arbeidet i styret, og kort diskuterer strategien for dagen. Teamet bestemmer tildeling av terning for hver unit og hvilken unit som skal trekkes hvis nødvendig.

2 Spilltavle

Kast terningene, reduser arbeidet med å tilordne enheter med den verdien terningene viser, ta notater om det er noe gjenværende arbeid. Bruk tilgjengelig arbeid på andre units, Bruk resterende arbeid på andre units, trekk units for å gjøre det hvis nødvendig. Gjenta til alle terningene har blitt brukt/kastet for uken. Registrer tilgjengelig tid og brukt tid på *Resource Utilization Chart*.

3 Tilregnlighetssjekk

Prosjektlederen sørger for at WIP-grensene er innfridd, og alle enhetskort er oppdatert: ukesfeltene er klargjort på alle enhetskort som er trukket i spillet; Godkjente uker og tider (Lead Time) er fullført på alle godkjente kort.

4 Track Charts

Prosjektleder sørger for at *chart tracker* oppdaterer deres chart. *Trackers* fullfører chart: CFD på slutten av hver uke: Kontroller chart kun hvis noen units har blitt akseptert.

5 Ukesslutt

Samle sluttuke-handlingskortet (hvis det er noen). Les høyt, demonstrer om nødvendig, og plasser kortet bakerst i bunken. Se plan for kort/pick-up planlegging.