



Information Technology

Pressinformation

Dataspel gör dig effektivare på jobbet

Volvokoncernen har utvecklat ett dataspel för att lära ut principerna kring "lean production", ett koncept för att öka effektiviteten i arbetsprocesser. I spelet kan deltagarna prova hur olika ändringar påverkar effektivitet och lönsamhet. Resultatet pekar på att seriösa dataspel, så kallad "serious gaming", är ett bra hjälpmedel för utbildning på jobbet.

En utmaning som Volvokoncernen delar med andra globala företag är hur man erbjuder information och utbildning till låg kostnad och med ett minimalt utsläpp av CO2 genom ett minskat behov av resor.

"Detta är ett bra exempel på hur företag kan bli grönare med hjälp av IT och hur vi breddar det begrepp som normalt räknas som Grön IT", säger Tommy Hansson, prototypledare på Volvo IT.

Spelet är en prototyp som bygger på ett traditionellt spel som har använts inom Volvokoncernen under många år för att lära ut konceptet kring "lean production" inom tillverkning och montering. Principerna för "lean" kan även tillämpas på andra områden där det finns stora framtida utbildningsbehov, såsom ledarskap, administration, produktutveckling och försäljning.

"Volvokoncernen har drygt 90.000 anställda och nästan alla behöver förstå vad vi menar med "lean". En av fördelarna med ett databaserat spel är att betydligt fler kan utbildas till en låg kostnad", säger Dawn Yoshimura, utbildningsansvarig på Volvo Production System Academy på Volvo Technology.

Projektet bjöd in ett antal anställda från olika Volvobolag från olika länder för att utvärdera spelet. Deltagarna kunde bland annat ändra från schemalagd till kundorderstyrd produktion, ändra fabriken upplägg, investera i ny utrustning och direkt se hur detta påverkade effektivitet och lönsamhet.

En av de deltagare som utmärkte sig var Tracy Liu, Produktionsplanerare på Volvo Construction Equipment i Linyi, Kina.

VOLVO

Information Technology

”Jag blev väldigt fängslad av spelet och kunde snabbt se hur olika åtgärder påverkade effektiviteten. Spelet hjälpte mig att tänka i nya banor och det vare en verklig utmaning att finna nya sätt att förbättra produktionen. När allting fungerade som det skulle, lyckades jag leverera till kunderna i tid med rätt kvalitet”.

Digitalt baserade spel gör det möjligt att lagra spelarnas olika åtgärder och vilken effekt dessa gav, vilket ger en återkoppling till spelarna.

”Om du lagrar information om spelarnas aktiviteter kan du gå tillbaka och se vilka de mest effektiva åtgärderna var, vilket kan ge idéer som man inte tänkt på tidigare”, säger Tommy Hansson på Volvo IT.

Resultaten av projektet följdes upp i en masteruppsats om ”serious games” vid Universitetet i Skövde. Analysen pekade på att spelet hade en positiv effekt på deltagarna och att de agerade på det sätt som spelet lärt dem.

Projektet var ett samarbete mellan den privata och offentliga sektorn. Utvecklingsgruppen inkluderade Volvo IT, Volvo Technology, Gothia Science Park Projektarena och Ludosity. Referensgruppen bestod av Universitet i Skövde, Skaraborgs Sjukhus, IDC (Industrial Development Center), Innovatum, Grönlunds Plåt, Skaraborgs kommunalförbund, Västra Götalandsregionen och Skövde kommun.

Pressbilder finns att ladda ner från <http://imagegallery.volvogroup.volvo.se/>.

2009-09-10

För mer information, vänligen kontakta Jan Strandhede, pressansvarig, Volvo IT, tel 031-323 37 15.

För videomaterial för TV- och filmproduktion om Volvokoncernens olika produktionsanläggningar och produkter, gå till <http://www.thenewsmarket.com/volvogroup>. Där kan du ladda ner bildmaterial i form av MPEG2-filer eller beställa det på Beta-kassett. Registrering och beställning av videomaterial är kostnadsfritt för medier.

Volvo Information Technology AB är ett helägt dotterbolag till AB Volvo. Vi levererar IT-lösningar och tjänster för hela den industriella processen, från produktutveckling och tillverkning, till försäljning, eftermarknad och administration, inklusive IT-drift och infrastruktur. Bland kunderna finns AB Volvo, Ford Motor Company, Volvo Personvagnar och andra stora verksamheter inom industri och offentlig förvaltning. År 2008 omsatte Volvo IT:s globala verksamhet 8,7 miljarder kronor och hade drygt 5.300 anställda i Europa, Nordamerika, Sydamerika och Asien.