

## 3. Arbeitskreis-Sitzung „TQM-Planspiel“

Dipl.-Kfm. Fabian Schneider



Ahlen, 17.09.2002



## Inhalt der Präsentation:

1. Integration der Inhalte aus dem Pflichtenheft.
2. Probespiele
3. Weiteres Vorgehen

## Forderungen aus dem Pflichtenheft / Arbeitskreis

- 15 Änderungen der Spielsystematik als Forderung an Q-Key 2 formuliert.
- Status Integration: alle 15 Forderungen sind im Prototyp integriert.
- Details siehe aktuelle Version des Pflichtenheftes.
  
- Weitere Änderungen / Anpassungen für Pilotunternehmen sind noch zu integrieren.

## Inhalte aus Normen und Richtlinien

- Entwicklungsbasis für die Integration von Forderungen aus Normen und Richtlinien: Excel-Tool „TQM-Spielkarten.xls“
- Anforderungen aus ISO/TS 16949, EFQM Excellence Model, sonstige Forderungen über Tool dokumentiert und umgesetzt.
- Insgesamt ca. 170 Forderungen integriert.

	Q-Key	Q-Key2 (Ist)	Q-Key2 (Soll)	Abweichung
Anzahl Maßnahmenkarten	12	36	36	0
Anzahl interne Ereignisse (gelb)	100	103	100	-3
Anzahl übergreifende Ereignisse (rot)	24	27	24	-3
Anzahl Interaktionskarten	15	15	15	0



## Probespiele

- 1. Testspiel Q-Key2 am 15.08.2002 im RIF Dortmund
- Teilnehmer: Herr Dr. Refflinghaus (zeitweise); Frau Kowalski, Herr Delvos, Herr Höfling, Herr Chalupka, Herr Kusnierz
- Ziel: Inhalte und Spielbalance
- Verbesserungsvorschläge aus Probespiel sind integriert
  
- 2. Testspiel Q-Key 2 am 13.09.2002 bei SAP AG, Walldorf
- Teilnehmer: Herr Dr. Nürnberg, Herr Rooseboom, Herr Jonke, Frau Kniat, Herr Drescher, Herr Cam.
- Ziel: Inhalte und Spielbalance
  
- 3. Testspiel Q-Key 2 am 23.09.2002 am WZL der RWTH Aachen
- Teilnehmer: N.N., voraussichtlich 2 Spielgruppen
- Ziel: Spielbalance

## Weiteres Vorgehen

- zusätzliche Probespiele in Unternehmen / bei Arbeitskreisteilnehmern
- Entwicklung der Spieler / Spielleiterdokumentation
- Feintuning der Spielkarten zur Spielsteuerung
- Integration der Verbesserungsvorschläge aus Probespielen / Arbeitskreis