



BEST Practice game

Simuleren: RWS/marktbreed + projectspecifiek

Start simulatie:

- doel
- opzet
- resultaat
- programma
- kontekst.

Simulatie. Oplevering en Overdracht (O&O)

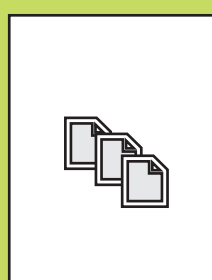
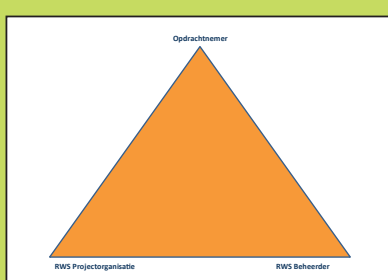
Impact RWS/Marktbreed

Impact project specifiek

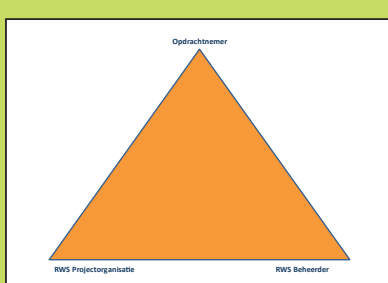
1. Beheerder.
2. Projectorganisatie.
3. Opdrachtnemer.

Inlezen

- BEST Practice game voor Oplevering en Overdracht.
- Realistische case:
 - projectbeschrijving
 - Δ delta
 - onduidelijkheid spelers en documenten.

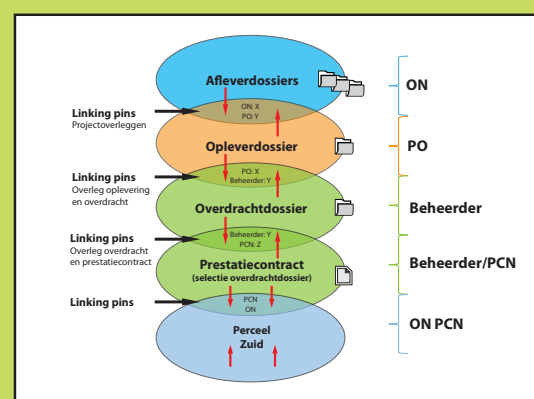


Helder beeld



Contract + Δ = !

- Dilemma's O&O.
- Rolverdeling O&O.
- Formeel/informeel.

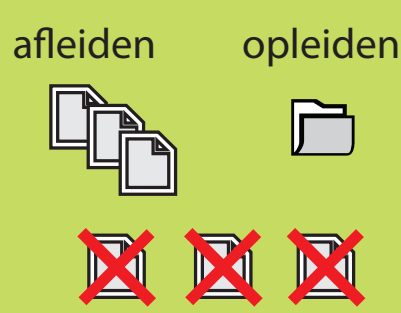


Expliciet samenwerken

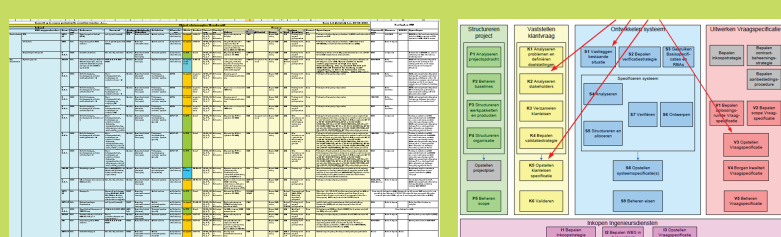
Succes



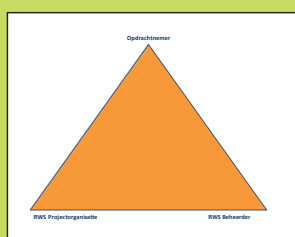
Documenten



Fasering en beheerstool + PvA

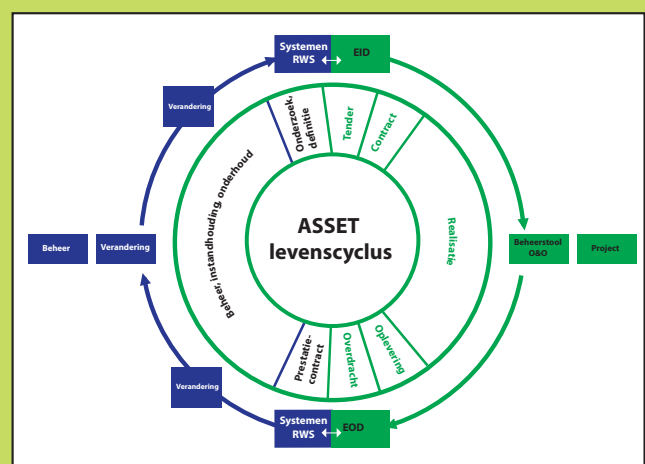


Rollen



Mijlpaal realiseren

- Beheerstool laden.
- Keten denken.
- Asset management.
- Toetsen: Opleveren - Overdragen.



Eén RWS

O&O aanpak

Uniformiteit intern

Duidelijk naar markt

Professioneel opdrachtgeverschap

Kennisdeling anderen (waterschap, provincies)

Uniformiteit extern

Aandacht

O&O naar voren (tender, contract, OOSU, PFU)

Verbinden keten

Projectrealisatie (ON + OG)
+
Beheer en prestatie

Betrouwbare partner
in tijd, geld, scope

Kwaliteit

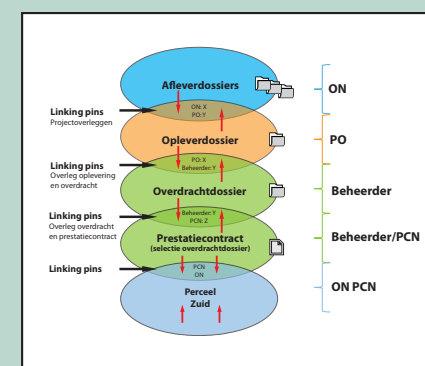
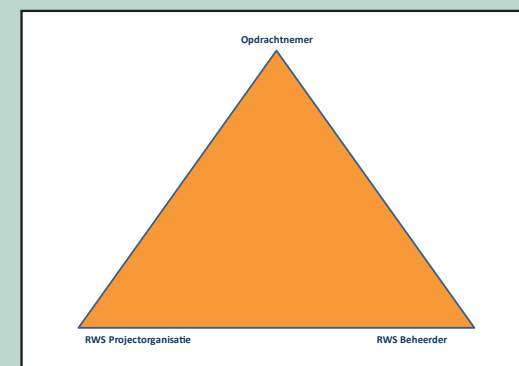
Kosten

Capaciteit

2015

RWS OP 2015 + markt

- Gedachtegoed asset management/O&O.
- Expliciet samenwerken.
- Ontwikkelde tools.
- Praktijkervaringen.



- Opbrengsten.
- Toepasbaarheid één RWS.

Eigen project

- Partijen, samenwerking, rolverdeling.
- O&O dilemma's.
- Ketendenken.
- Eigen Δ .

Expliciet samenwerken

- Inzicht in mogelijkheden.
- Kennis van beschikbare tools en PvA.
- Afbakenen van + .
- Inbreng in eigen project.

Plan van Aanpak Eigen project

