



HANDLEIDING

Gebruik van de SDGame voor organisatoren en spelers.



WAKAARO
engaging minds, empowering people

WAT MAAKT DIT
SUSTAINABILITY
GAME ZO
SPECIAAL?

OP 'T EIND IS
IEDEREEN
'N WINNAAR
...



Bedankt voor je interesse in de SDGame!

We waarderen het enorm dat je hebt gekozen voor deze serious game om duurzaamheidsbeslissingen in het bedrijfsleven op een leuke, interactieve en zeer leerrijke manier te ontdekken. De SDGame is ontworpen om inzicht te geven in duurzame beslissingen uit het echte bedrijfsleven en hun impact, complexiteit en afwegingen te laten ervaren, terwijl je samenwerkt en strategische keuzes maakt. Bovendien is de link naar tal van theoretische concepten snel en op een duidelijke manier gemaakt.

Met deze handleiding willen we je begeleiden bij een vlotte start, zodat je zelf snel aan de slag kunt gaan met het opzetten van spelsessies en het spelen van het spel. Heb je vragen of feedback? Neem gerust contact met ons op via info@wakaaro.be.

Veel plezier en succes met het spel!

Met vriendelijke groet,

Wakaaro - makers van de SDGame



Gebruiksvoorwaarden

Auteursrecht:

Alle inhoud van dit spel is auteursrechtelijk beschermd en eigendom van Wakaaro BV. Niets mag worden gereproduceerd, verspreid of gebruikt worden buiten de context van het spel zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Wakaaro BV. Gebruikers erkennen Wakaaro BV als oorspronkelijke maker.

Gebruiksvoorwaarden:

Dit spel is bedoeld voor educatieve en informatieve doeleinden door volwassenen. Het spel is met de grootste zorg ontwikkeld en gebaseerd op échte (maar geanonimiseerde) bedrijfscases. Wakaaro BV kan niet aansprakelijk gesteld worden voor enige schade of verlies veroorzaakt door het gebruik van deze game of de inhoud ervan.

Wijzigingen:

Wakaaro BV behoudt zich het recht voor om op elk moment wijzigingen aan te brengen in de game, zoals inhoud, prijs, functionaliteit en beschikbaarheid. Wakaaro BV blijft ten allen tijde eigenaar van het spel.

Commercieel gebruik:

Wakaaro BV is de enige officiële verdeler van de SDGame. Commercieel gebruik van dit spel, inclusief maar niet beperkt tot verkoop, is strikt verboden zonder schriftelijke toestemming van Wakaaro BV.

Privacybeleid:

De SDGame verzamelt enkele gegevens die door de gebruiker verstrekt worden en dienen voor de goede werking van het spel (o.a. facturatie- en inloggegevens...). Deze gegevens worden verwerkt volgens ons privacybeleid, te raadplegen op www.sdgame.eu.

Door het gebruik van de SDGame stemt de gebruiker in met deze gebruiksvoorwaarden en de algemene voorwaarden van Wakaaro, te raadplegen op www.sdgame.eu.

© 2023-2024 Wakaaro - Alle rechten voorbehouden

INHOUDSTAFEL

1. Over de SDGame	7
2. Over Wakaaro	9
3. Hoe werkt het spel?	11
4. Organisator	13
4.1. Credits	13
4.2. Het organisator-platform	14
4.3. Het aanmaken en beheren van een game	15
4.4. Het aankopen van credits in het platform	30
4.5. Uw facturen	31
4.6. Instellingen	32
4.7. Extra info	33
5. Deelnemer	35
5.1. Login	35
5.2. Het spel	36
5.3. Menu	42
6. Cases	49
7. Strategie	63
8. Learnings	73
8.1. Laat spelers de complexiteit van duurzaamheidsbeslissingen ervaren	74
8.2. Leg linken met de theorie	75
8.3. Praktijkvoorbeelden met het spel	76
9. Fysieke versie	79
10. Gebruiksmogelijkheden en referenties	81

**Because business decisions around
sustainability are not just a game,
we have turned them into a serious game**



Discover our

SDG

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GAME

NAVIGATE REAL-LIFE SCENARIOS & MAKE IMPACTFUL DECISIONS
EXPLORE THE TRADE-OFFS OF INTEGRATING SUSTAINABILITY
UNCOVER THE HIDDEN POTENTIAL FOR POSITIVE CHANGE

1. Over de SDGame

De SDGame (Sustainable Development Game) is een **serious game en tool** ontwikkeld door Wakaaro in samenwerking met prof. Bart Dierynck (professor aan Tilburg University en docent bij TIAS & INSEAD). **Het doel van deze serious game is om deelnemers vertrouwd te maken met de verschillende aspecten van het nemen van 'duurzame bedrijfsbeslissingen'.** Belangrijk, want hoewel duurzaamheid één van de belangrijkste topics in het bedrijfsleven is, wordt dit nog steeds te eenzijdig als rapporteringsprobleem benaderd.

Deze game, **gebaseerd op wetenschappelijke inzichten en bevindingen en praktijkervaringen van CFO's en sustainability managers**, zal:

- **Sterker bewustzijn creëren over duurzaamheid** en hoe dit strategische en operationele beslissingen beïnvloedt.
- De **rol van duurzaamheid binnen een organisatie** verhelderen (of 'scherper stellen') en de discussie daaromtrent op gang trekken.
- Als startpunt dienen voor **kennismodules** omtrent duurzaamheid die belangrijk zijn voor uw organisatie.



2. Over Wakaaro

De SDGame is een initiatief van Wakaaro. Wakaaro is gespecialiseerd in **gamification en serious games**, met name in het kader van **informatie- en kennisoverdracht en contentmarketing**. Naast eigen initiatieven, zoals de SDGame, ontwikkelen we ook oplossingen op maat van onze klanten.

Bezoek www.wakaaro.be voor meer info en een overzicht van enkele van onze andere projecten, of contacteer ons:

Wakaaro BV

info@wakaaro.be

Brouwerijstraat 26A
9880 Aalter
België

BTW BE 0799.937.026







3. Hoe werkt het spel?

Het doel van het spel is in de eerste plaats om bij te leren en te discussiëren over duurzaamheid in het bedrijfsleven. Deelnemers doen dit door zich in te leven in een bepaalde case. Een case geeft een korte beschrijving van een bedrijf en enkele KPIs die relevant zijn voor het bedrijf in kwestie. Vervolgens krijgen de deelnemers enkele uitdagingen voorgeschoteld waarvoor ze een keuze moeten maken. Alle cases en challenges in het spel zijn gebaseerd op echte bedrijven en hun uitdagingen, maar voor het spel (soms) vereenvoudigd en geanonimiseerd.

Door keuzes te maken verdienen of verliezen de deelnemers punten. **Doel is om op het einde van een case zo veel mogelijk punten verzameld te hebben.** De groep met de meeste punten wint het spel.

Als organisator van een sessie is het belangrijk om te weten dat er twee gebruiksstromen zijn: als **organisator** heeft u toegang achter de schermen en kunt u uw eigen spelsessies samenstellen en beheren. Daarnaast heeft u de gewone **gebruikers**flow. Deze ziet u wanneer u het spel effectief speelt.

In deze gids leggen we uit hoe beide delen van het SDGame-platform werken. We beginnen daarvoor met het gedeelte voor de organisator, daarna volgt het deel voor de deelnemers. Om de werking van het platform uit te leggen aan de deelnemers in uw sessie, voorzien we extra beeldmateriaal, beschikbaar via het organisatorgedeelte (www.app.sdgame.eu/organizer). Dit platform is enkel toegankelijk voor organisatoren. Maak vandaag nog uw account aan via www.sdgame.eu/digitaal!



4. Organisator

De organisator is de beheerder van het spel en meestal dus ook de spelleider. De organisator kan zelf spelsessies samenstellen en beheren. Een organisator kan hiervoor inloggen op app.sdgame.eu/organizer. Om een organisator-account aan te maken, dien je eerst credits aan te kopen op www.sdgame.eu.

4.1. Credits

Credits laten gebruikers toe om in te loggen in een spelsessie (1 credit = 1 speler). Nieuwe organisatoren dienen credits aan te kopen op www.sdgame.eu/digitaal, waarna ze de inloggegevens van hun organisator-account ontvangen. Bestaande organisatoren kunnen ook credits bijkopen in hun account op app.sdgame.eu/organizer.

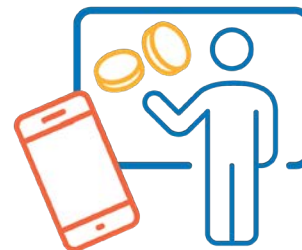
Credits zijn onbeperkt geldig en niet gelinkt aan een bepaalde sessie. Elke keer een gebruiker inlogt in uw sessie, gaat er een credit uit uw account. Het kan soms voordeliger zijn om meteen voor meerdere sessies credits aan te kopen. Op www.sdgame.eu kunt u de meest recente tarieven terugvinden.



1. De **organisator** voegt credits toe aan zijn account.



2. De **organisator** stelt zijn spelsessie samen.



3. Per aangemelde **gebruiker** betaalt de organisator 1 credit.

4.2. Het organisator-platform

Eens aangemeld in het organisatorgedeelte van het spel ziet u verschillende zaken:

Uw persoonlijk dashboard

Overzicht van uw profiel en het aantal credits dat u ter beschikking heeft.

Game Statistics

Toont statistieken van uw games.

Uw games

Hieronder kunt u games aanmaken of beheren (zie verder).

Uw facturen

Hieronder vindt u een overzicht van uw facturen.

Spelers

Alle spelers die ooit in uw spelsessies zijn ingelogd.

Live speloverzicht

Hier kunt u, tijdens een actief spel, spelers opvolgen en de vooruitgang van het spel bepalen.

Lesnotities

Hier vindt u een overzicht van de cases in uw games, met uitleg, om uw spelsessie als docent voor te bereiden.

Uw instellingen

Hieronder vindt u enkele persoonlijke instellingen, zoals uw facturatiegegevens.

Help

Hieronder kunt u dit document ten allen tijde raadplegen.

Taal

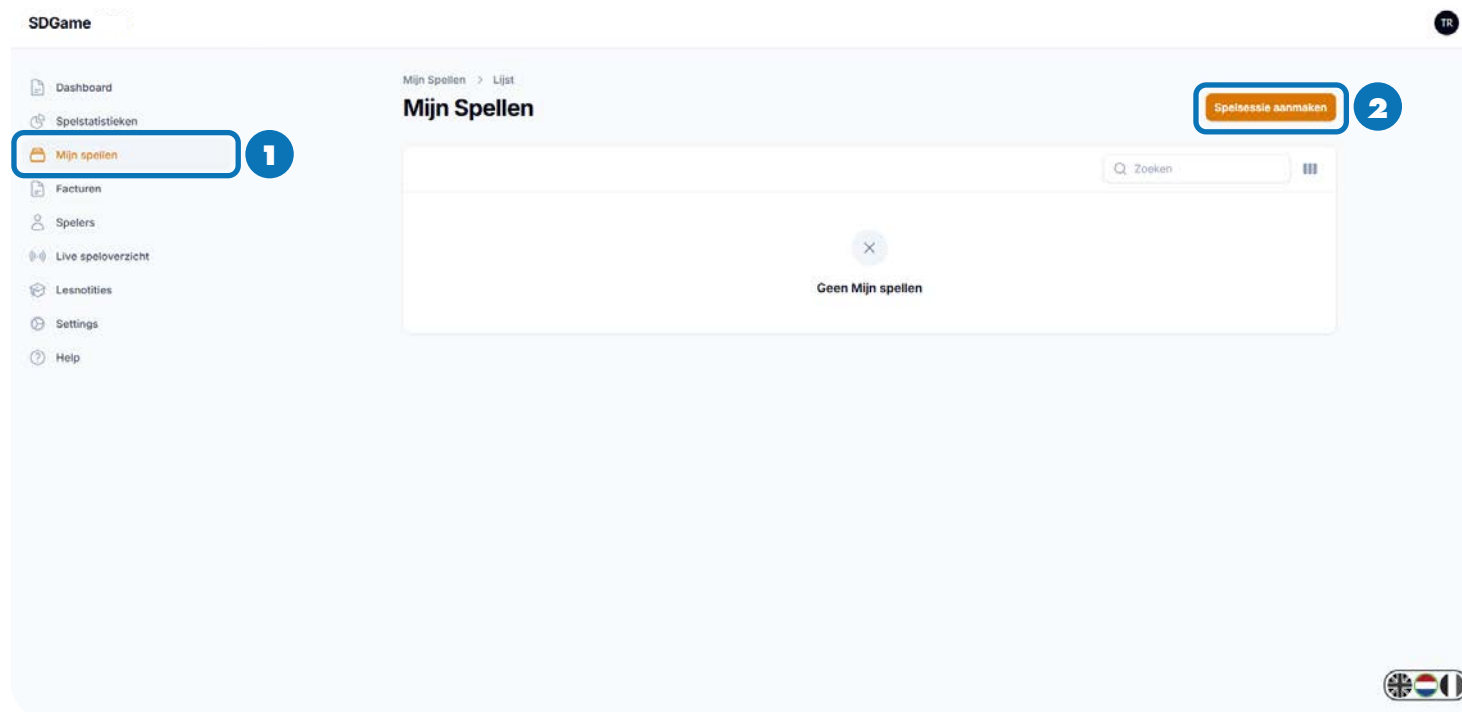
Met de vlagjes linksonder in beeld, kunt u de taal van het platform aanpassen.

4.3. Het aanmaken en beheren van een game

Het aanmaken van een game is zeer eenvoudig en bestaat uit enkele korte stappen.

Spelsessie aanmaken

Ga naar het tabblad 'Mijn spellen' (1) in het menu aan de linkerkant van het scherm. Door op de knop 'Spelsessie aanmaken' (2) te klikken, start u het proces om een nieuwe game aan te maken.



Naam & datum

U geeft de nieuwe game een naam (1) naar keuze. Enkel u krijgt deze naam te zien. Geef ook in tussen welke data (2) het spel actief is. Een spel kan zo lang (of zo kort) actief zijn als u wil. Zolang een game actief is, zullen spelers erin kunnen aanmelden, wat u credits kost.

U kunt er voor kiezen om de uitleg in het spel te verbergen. U klikt daarvoor de schuifknop (3) uit. Wij raden aan dit enkel te doen in situaties waarin u als docent extra uitleg geeft.

Het is ook mogelijk om het spel te personaliseren, door uw eigen logo of achtergrond toe te voegen (4). Hou daarbij rekening met de aanbevolen bestandsgrootte.

TIP

Geef uw sessies een unieke en makkelijk herkenbare naam om deze later makkelijk terug te vinden!

Docent-modus

U kunt hier ook kiezen om de docent-modus te activeren. Dit is optioneel en staat standaard op niet-actief.

Met de docent-modus beheert u de vooruitgang van het spel en volgt u de spelers in het spel op.

Om de docent-modus te activeren, klikt u de schuifknop (1) aan. Er verschijnen extra opties. Wenst u enkel controle over de case waarin de spelers zitten, dan klikt u enkel de 'begeleide case modus' (2) aan. Als spelers nu een case hebben voltooid, dan kunnen ze niet naar de volgende case zonder dat u dit expliciet aangeeft. Wenst u ook controle over de challenge waarin de spelers zich bevinden, dan vinkt u ook de laatste schuifregelaar (3) aan, waarmee u volledige controle heeft over de challenge waar de spelers toegang tot hebben.

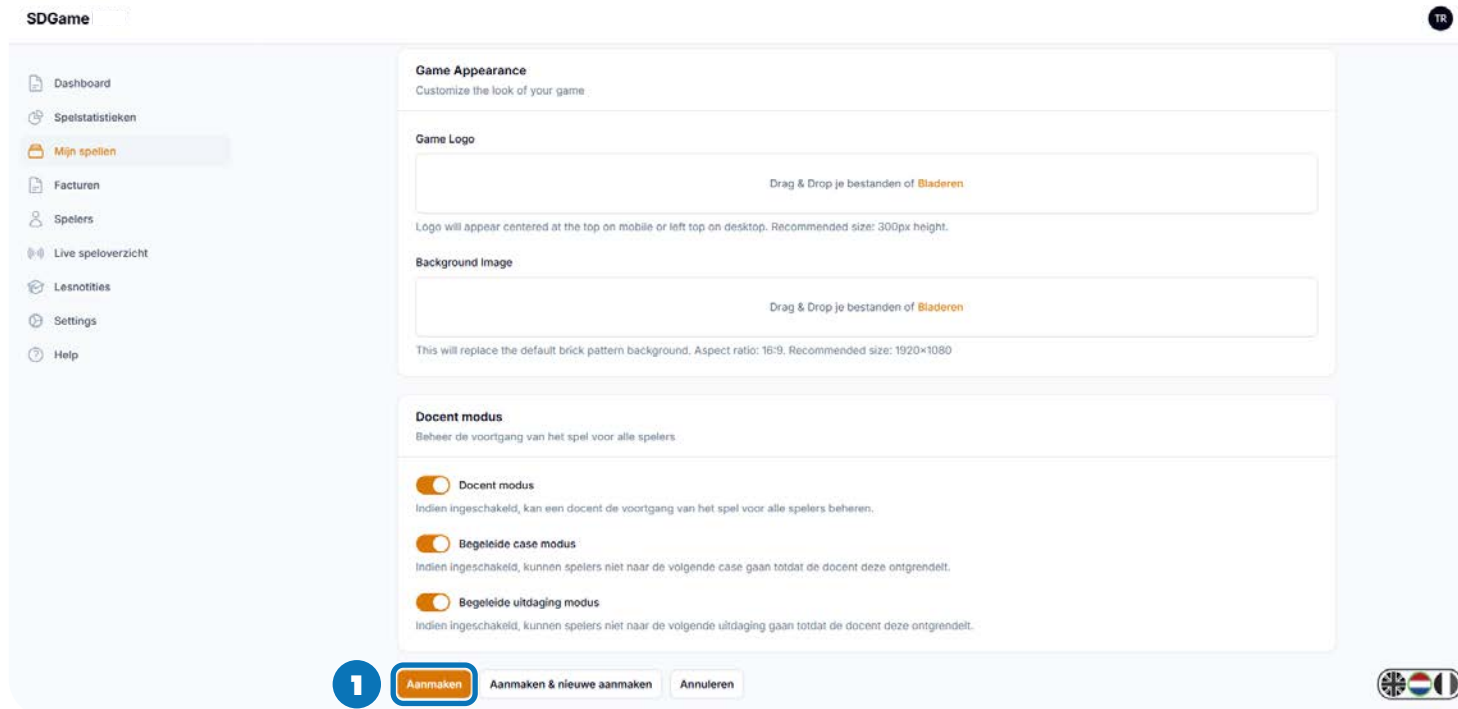
Opgelet! Wenst u controle over de challenge waarin spelers zich bevinden, dan dient u alle schuifregelaars in de docent-modus te activeren!

The screenshot shows the SDGame interface. On the left is a sidebar with navigation links: Dashboard, Spelstatistieken, Mijn spelen (highlighted), Facturen, Spelers, Live speloverzicht, Lesnotities, Settings, and Help. The main content area is titled 'Game Appearance' and 'Customize the look of your game'. It contains two sections: 'Game Logo' and 'Background Image', both with drag-and-drop upload areas. Below these is the 'Docent modus' section, titled 'Beheer de voortgang van het spel voor alle spelers'. It contains three toggle switches, each with a numbered callout: 1. 'Docent modus' (toggle on), with the description 'Indien ingeschakeld, kan een docent de voortgang van het spel voor alle spelers beheren'. 2. 'Begeleide case modus' (toggle on), with the description 'Indien ingeschakeld, kunnen spelers niet naar de volgende case gaan totdat de docent deze ontgrendelt'. 3. 'Begeleide uitdaging modus' (toggle on), with the description 'Indien ingeschakeld, kunnen spelers niet naar de volgende uitdaging gaan totdat de docent deze ontgrendelt'. At the bottom of the 'Docent modus' section are three buttons: 'Aanmaken', 'Aanmaken & nieuwe aanmaken', and 'Annuleren'. In the top right corner of the interface is a small 'TR' logo.

Spel aanmaken

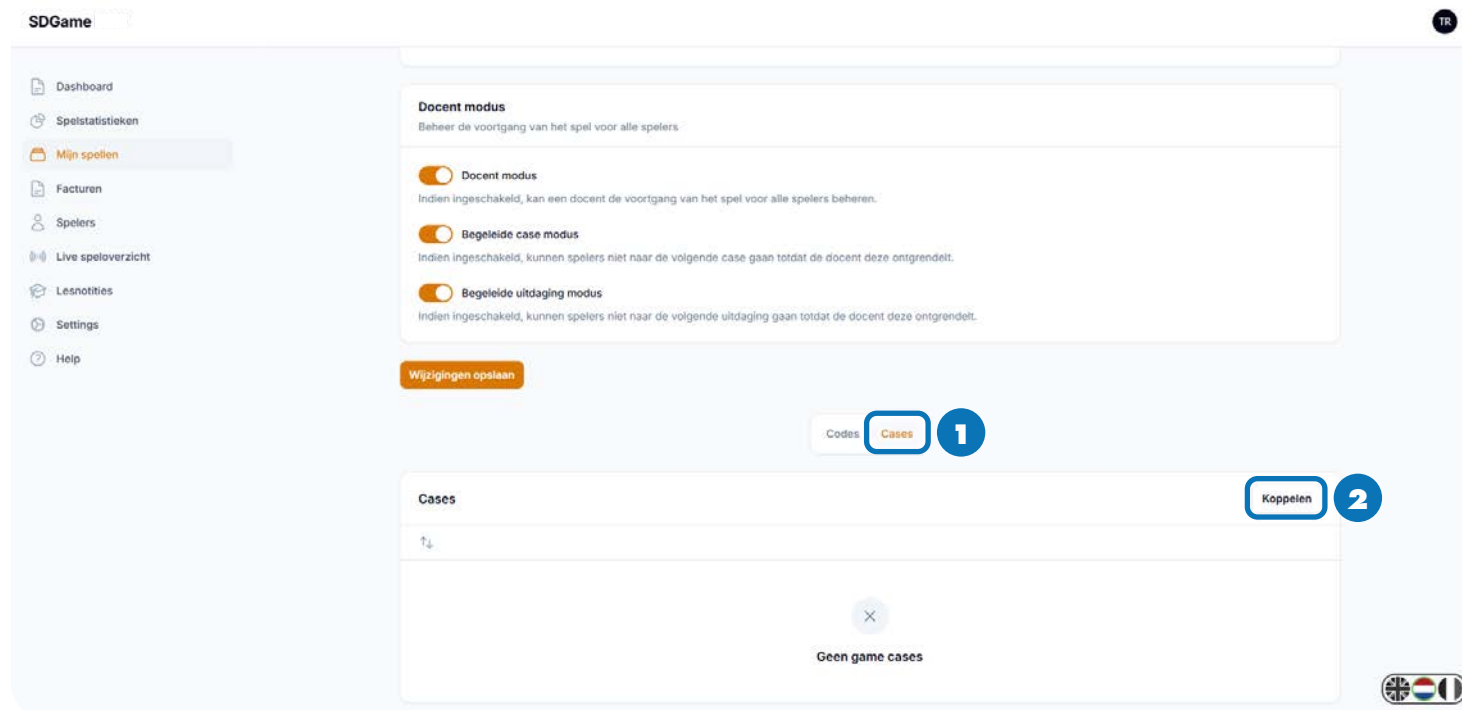
U maakt het spel aan door onderaan op de knop 'Aanmaken' (1) te klikken.

Met de knop 'Aanmaken en nieuwe aanmaken' kunt u snel meerdere spelsessies na elkaar aanmaken. U dient dan achteraf nog cases en codes aan te maken voor elke spelsessie.



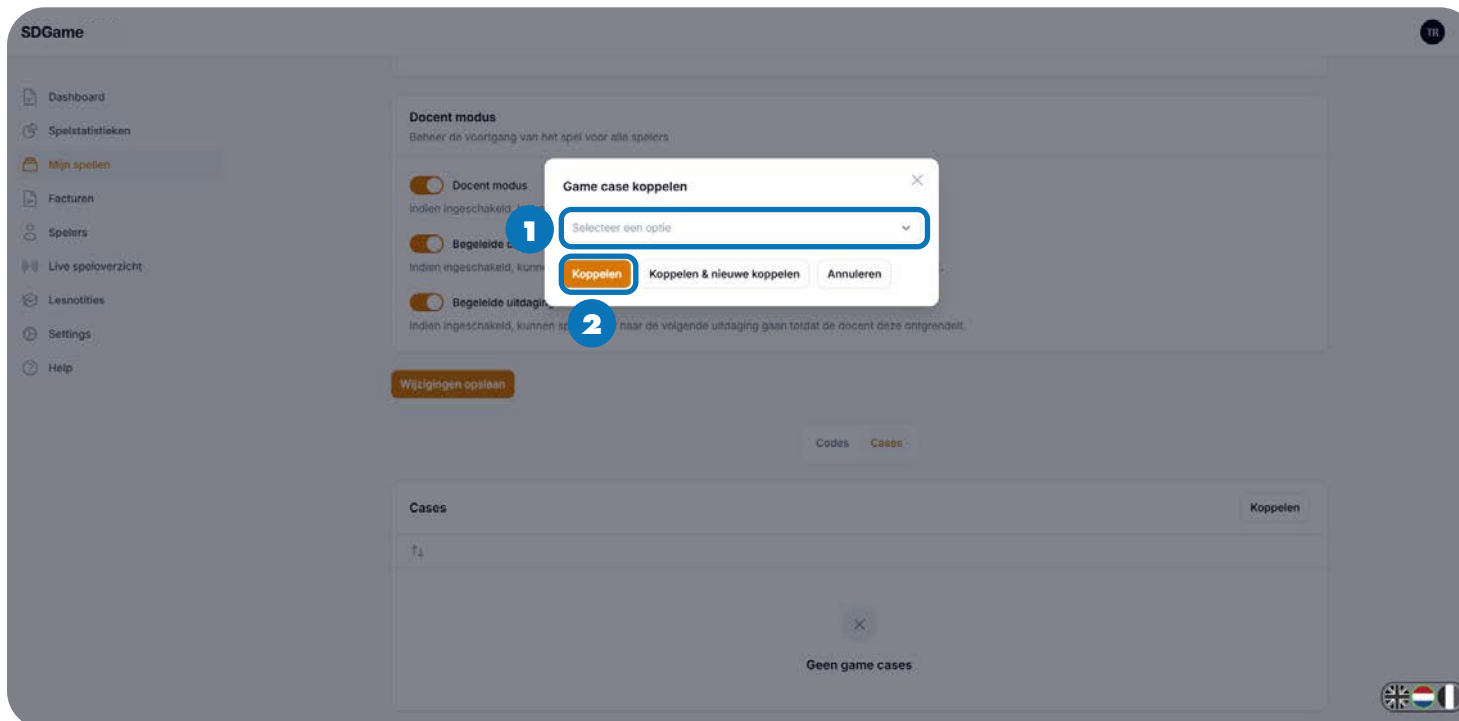
Cases toevoegen

Na het aanmaken van het spel, verandert het scherm. Klik op 'Cases' (1) en vervolgens op 'Koppelen' (2).



Cases kiezen

Maak uw keuze uit de beschikbare cases (voor meer informatie over de inhoud en duurtijd van de cases: zie verder). Selecteer een case uit het dropdownmenu (1) en klik op 'Koppelen' (2). De gekozen case verschijnt nu in de lijst met actieve cases. U kunt zoveel cases toevoegen als u wil, maar per spel kan elke case maar één keer voorkomen. Gebruik 'Koppelen & nieuwe koppelen' om snel meerdere cases toe te voegen aan het spel.



TIP

De meeste cases (spelrondes) duren ongeveer 50 minuten (meer details: zie verder).

Cases beheren

U kunt zelf de volgorde bepalen waarin de cases gespeeld worden. Cases moeten in de opgegeven volgorde gespeeld worden. Een case zal dus maar toegankelijk worden als de voorgaande case is afgerond. Om de volgorde van de cases aan te passen, klikt u op de pijltjes linksboven (1) de actieve cases en versleept u de cases in de gewenste volgorde. Bevestig door op het vinkje te klikken.

Aan een case kunt u een strategie toewijzen. Een strategie geeft spelers een houvast om beslissingen te maken en kan voor bonuspunten zorgen. Klik naast de case op 'Edit Strategy' (2), kies de gewenste strategie en bevestig. Voor meer info over de inhoud van de strategieën: zie verder.

Om een case te verwijderen uit de game, klikt u op 'Ontkoppelen' (3).

OPGELET! Doe geen aanpassingen aan een actief spel. Spelers kunnen hun toegang tot het spel verliezen en moeten een nieuw spel starten, waardoor u een extra credit verliest! Zolang er niemand is ingelogd in het spel, kunt u uiteraard nog aanpassingen doen.

TIP

Speel eens een sessie waarbij je dezelfde strategie aanhoudt over verschillende cases. Spelers zullen meer vertrouwd raken met de strategie en de verschillende impact die de strategie kan hebben op verschillende cases.

SDGame

Docent modus
Beheer de voortgang van het spel voor alle spelers

☐ Docent modus
Indien ingeschakeld, kan een docent de voortgang van het spel voor alle spelers beheren.

☐ Begeleide case modus
Indien ingeschakeld, kunnen spelers niet naar de volgende case gaan totdat de docent deze ontgrendelt.

☐ Begeleide uitdaging modus
Indien ingeschakeld, kunnen spelers niet naar de volgende uitdaging gaan totdat de docent deze ontgrendelt.

Wijzigingen opslaan

Cases Cases

Cases Koppelen

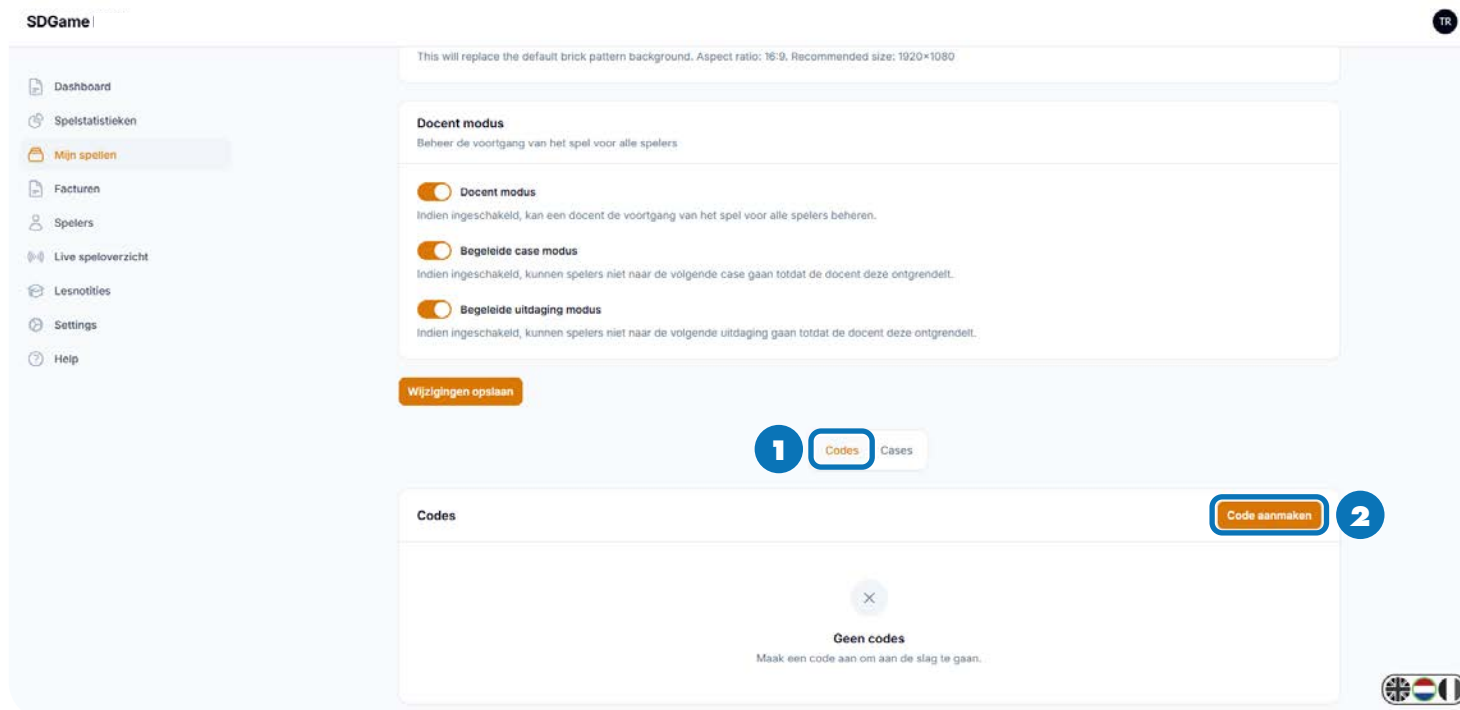
Name	Strategy
JULIESMARIE	☐ Ontkoppelen ☒ Edit Strategy
COOLIT	☐ Ontkoppelen ☒ Edit Strategy

Toont 1 tot 2 van 2 resultaten

Per pagina 10

Codes aanmaken

Tot slot moet u ervoor zorgen dat spelers zich kunnen aanmelden in de game. Klik daarvoor op het tabblad 'Codes' en vervolgens op 'Code aanmaken'.



TIP

Als de deelnemers aan uw sessie inloggen met de inlogcode, ontvangen ze een mail waarmee ze ten allen tijde terug kunnen keren naar hun eigen sessie.

Proberen ze opnieuw in te loggen met de inlogcode, dan wordt een nieuw spel gestart (indien de limiet nog niet bereikt is) en gaat er een extra credit uit uw account!

Inloggen via de link in de e-mail kost u als organisator niks extra. U betaalt enkel voor elk **nieuw** gestart spel.

Codes instellen

Er wordt automatisch een (QR)code (1) gegenereerd. U kunt deze code niet aanpassen. Deel deze code met de deelnemers van uw sessie, zodat ze zich kunnen aanmelden. Elke keer de code gebruikt wordt om in te loggen, gaat er een credit uit uw account.

Om misbruik met codes tegen te gaan, kunt u beperken hoeveel keer een code gebruikt mag worden (2). Geeft u bijvoorbeeld les voor een groep van 10 personen, dan kunt u nu '10' invullen, waardoor er maar 10 personen (de personen waar u les aan geeft) kunnen inloggen in uw sessie. Zo vermijdt u dat er credits uit uw account verdwijnen door onrechtmatig gebruik van de code (bijvoorbeeld wanneer deze wordt rondgestuurd naar externen).

Merk op dat het aantal keer dat een code gebruikt kan worden in de eerste plaats beperkt wordt door het aantal credits in uw account.

Het is mogelijk om meerdere codes voor dezelfde game aan te maken. Zo kunt u bijvoorbeeld elke deelnemer een unieke inlogcode die slechts één keer geldig is, bezorgen. Gebruik hiervoor 'Create & create another' en voer bij 'Amount' (2) telkens het getal 1 in.

Bevestig met 'Aanmaken' (3).

Code aanmaken

Code*

1 XD4-FTS-WHJ

1

Aantal* Het aantal credits dat kan worden besteed

2 10

3 Aanmaken Aanmaken & nieuwe aanmaken Annuleren

Overzicht van uw games

Na het opslaan van de aangemaakte game kunt u terugkeren naar het overzicht van uw games. U kunt zoveel games aanmaken als u wil. Om een game aan te passen klikt u op 'Bekijken' (1), waarna u de game kunt beheren. U kunt games ook verwijderen (1).

OPGELET! Doe geen aanpassingen aan een actief spel. Spelers kunnen hun toegang tot het spel verliezen en moeten een nieuw spel starten, waardoor u een extra credit verliest! Zolang er niemand is ingelogd in het spel, kunt u uiteraard nog aanpassingen doen.

SDGame

Mijn Spellen > Lijst

Mijn Spellen

Spelsessie aanmaken

Zoeken

☐	Naam	Startdatum	Playable until	Toon uitleg	Docent modus	Aantal cases	
☐	Demo	2025-05-05 11:30	2025-05-31 11:30	✓	✓	2	Bekijken Verwijderen

Toont 1 resultaat

Per pagina Alles

1

Statistieken

Onder het tabblad 'Spelstatistieken' (1) kunt u een overzicht zien van je games en hoeveel spelers de game hebben gestart. U ziet hoeveel actieve games je beheert en het totaal aantal spelers die ooit hebben deelgenomen aan een van uw sessies (deze statistiek houdt ook rekening met verwijderde sessies).

Door naast een sessie op 'Bekijk statistieken' (2) te klikken, krijgt u meer info over de spelers in die sessie.

SDGame

TR

Dashboard

Spelstatistieken 1

Mijn spellen

Facturen

Spelers

Live speloverzicht

Lesnotities

Settings

Help

Game Statistics

Total games
1

Amount of Players
30

Naam	Startdatum	Cases	Spelers
Demo	05.05.2025 09:30	2	0

Toont 1 resultaat

Per pagina 10

Bekijk statistieken 2

GB NL DE

Statistieken: detail

Na het doorklikken op een specifieke game, krijgt u een meer gedetailleerd overzicht van de statistieken van deze specifieke game. U ziet welke deelnemers zijn ingelogd in de sessie, welke case ze gespeeld hebben en wat hun scores zijn. Met het trechtertje (1) rechtsboven, kunt u filteren op een specifieke speler of specifieke case.

U kunt ook heel eenvoudig een rangschikking maken tussen de verschillende deelnemers. Door op 'Score', 'Strategie score' of 'Totaal score' (2) te klikken, kunt u de scores van alle deelnemers rangschikken van hoog naar laag en vice versa. Dit werkt ook wanneer er een bepaalde filter actief is (m.a.w. rangschikken volgens score binnen een bepaalde case).

SDGame 18

Spelstatistiek Detail

1

Speler	Case	Score	Strategie score	Totaal score
	JULIE&MARIE	10	0	10

2

Toont 1 resultaat

Per pagina 10

Spelers

Vanaf er spelers inloggen in uw spelsessies, kunt u dit raadplegen onder het menu-item 'Spelers'(1). U ziet hier onder andere wie is ingelogd, met welke case men bezig is (Huidige case) en wanneer men voor het eerst het spel heeft gebruikt.

SDGame

Spelers > Lijst

Spelers

Naam E-mail Huidige case Spelsessie Eerste login

		JULIE&MARIE		2025-05-20 10:03
		JULIE&MAI		2025-05-16 11:55
		ELECTROCO		2025-04-09 12:11
		JULIE&MARIE		2025-04-09 12:03
		MECANO		2025-03-17 10:23
		MECANO		2025-03-17 10:20
		MANGECO		2025-03-17 10:11
		MANGECO		2025-03-17 10:10
		MECANO		2025-03-17 07:53
		ELECTROCO		2025-03-12 16:52

Toont 1 tot 10 van 31 resultaten Per pagina 10

1 2 3 4 >

Live speloverzicht

Heeft u bij het aanmaken van een spel de docent-modus geactiveerd, dan kunt u hier uw actieve games beheren.

Bovenaan het scherm selecteert u de gewenste spelsessie (1). U krijgt een overzicht van de spelers die momenteel bezig zijn met het spel (2) en het aantal spelers die ooit in deze spelsessie zijn ingelogd (3).

Vervolgens heeft u de mogelijkheid om uw spel te beheren. U kunt de volgende case ontgrendelen (4) en de volgende challenge binnen de case (5). Bovendien krijgt u statistieken en ziet u het percentage van de spelers die een bepaalde case/ challenge hebben voltooid.

The screenshot shows the 'Live speloverzicht' (Live game overview) interface of the SDGame platform. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Includes the 'SDGame' logo and a user profile icon labeled 'TR'.
- Left Sidebar:** Contains navigation links: Dashboard, Spelstatistieken, Mijn spellen, Facturen, Spelers, **Live speloverzicht** (highlighted), Lesnotities, Settings, and Help.
- Main Content Area:**
 - Header:** 'Live speloverzicht' with the subtitle 'Monitor spelers in real-time'. A dropdown menu for 'Spelsessie' is set to 'Docent' (callout 1).
 - Summary Cards:**
 - Actieve spelers:** Shows '0' active players and '0' total players who have ever logged in (callout 2).
 - Spelers in huidig spel:** Shows '0' players currently in the game (callout 3).
 - Laatste update:** Shows a timer at '3:07' and a note about automatic refresh every 1 second (Europe/Brussels timezone) (callout 3).
 - Docent modus besturing:** A section for managing the game progress for all players (callout 4).
 - Case besturing:** Shows the current case as 'MECANO' with a 0% completion rate. A button 'Volgende case ontgrendelen' is visible (callout 4).
 - Uitdaging besturing:** Shows the current challenge as 'Geen geselecteerd' with a 0% completion rate. A button 'Volgende uitdaging ontgrendelen' is visible (callout 5).
- Bottom Bar:** Includes a search bar labeled 'Zoeken', an 'Extra filters' button, and a table header with columns: Status, Naam, Huidige case, Huidige uitdaging, Voortgang, and Laatste activiteit. There are also flags for the UK, France, and Germany.

Opmerkingen bij het gebruik van de docent-modus

Er zijn enkele aandachtspunten waarmee rekening gehouden moet worden voor een vlot gebruik van de docent-modus.

Bij het aanmaken van een spel met docent-modus, activeert u de schuifregelaars van boven naar onder. Het is dus niet mogelijk om een spelsessie aan te maken waarin u de challenges beheert, maar niet de cases.

Het 'open' zetten van cases en challenges dient ook in een logische volgorde te gebeuren. U dient eerst alle challenges binnen een case te activeren alvorens de volgende case te activeren. Anders loopt u het risico dat spelers vast komen te zitten in het spel.

Na het aanmaken van een spel met docent-modus, raden we aan om de eerste case en eerste challenge te ontgrendelen. Dit is niet verplicht, maar zo zorgt u ervoor dat spelers niet in een lege spelomgeving terecht komen.

Met de docent-modus volgt u mee het spel zoals de spelers het spelen. Het is dus niet mogelijk om terug te keren.

De docent-modus wordt traditioneel enkel gebruikt in volgende situaties:

- Academische setting, waarbij de docent na elke challenge een woordje uitleg geeft.
- Situatie waarbij er meerdere cases over een langere periode gespeeld worden en waarbij de spelers geen toegang mogen krijgen tot een volgende case voor een bepaald moment.

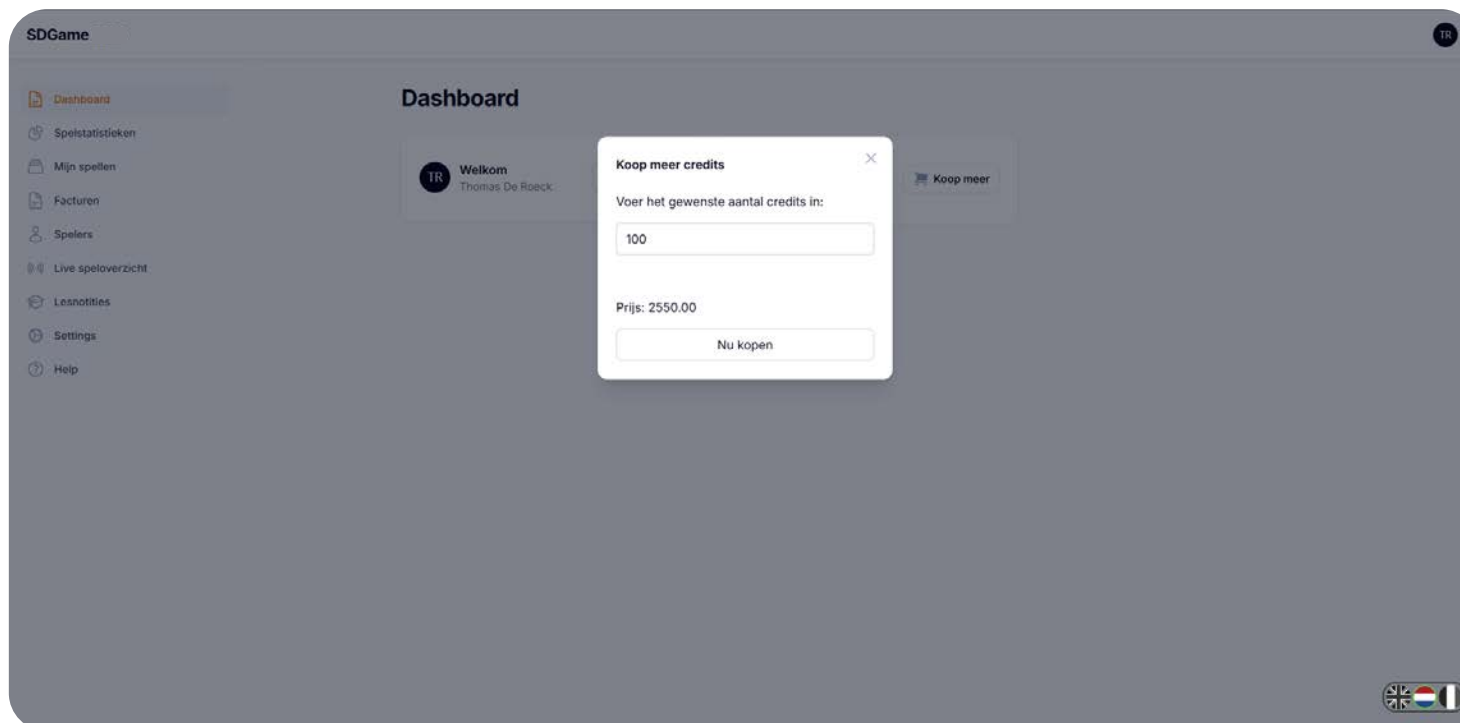
Het staat u natuurlijk vrij om dit te gebruiken zoals u nodig acht.

Voor vragen of meer info rond de docent-modus, staan wij steeds ter uwer beschikking: info@wakaaro.be.

4.4. Het aankopen van credits in het platform

Er zijn twee opties om credits aan te schaffen. Als nieuwe gebruiker dient dit te gebeuren op www.sdgame.eu, waarna er ook meteen een organisator-account wordt aangemaakt. Ook als bestaande organisator kunt u deze site gebruiken, maar enkel wanneer hier hetzelfde mailadres wordt ingegeven als dat van het organisator-account.

In het platform zelf hebben bestaande gebruikers ook de mogelijkheid om extra credits aan te schaffen. Dit doet u door op uw dashboard bij het overzicht van uw credits op de knop 'Buy more' te klikken. U geeft vervolgens het gewenste aantal credits in, ontvangt een prijs (in Euro) en klikt op Buy now. U wordt doorgestuurd naar een externe en beveiligde betalingsprovider. Na betaling zijn de aangekochte credits meteen beschikbaar. U ontvangt ook een factuur per mail en rechtstreeks in het platform.



4.5. Uw facturen

Onder het tabblad 'Invoices' (1) vindt u een overzicht van alle facturen in uw account.

SDGame

18

Dashboard

Spelstatistieken

Mijn spellen

Facturen

Spelers

Live speloverzicht

Lesnotities

Settings

Help

1

Facturen > Lijst

Facturen

Factuurnummer	Bedrag excl. BTW	BTW bedrag	Bedrag incl. BTW	Datum	
F2024110	1.050,00	220,50	1.270,50	2024-12-05 01:00	Downloaden
F2024109	800,00	168,00	968,00	2024-12-05 01:00	Downloaden
F2024108	750,00	157,50	907,50	2024-12-05 01:00	Downloaden
F2024103	2.010,00	0,00	2.010,00	2024-12-04 01:00	Downloaden
F2024102	1.710,00	359,10	2.069,10	2024-12-04 01:00	Downloaden
F2024101	2.150,00	451,50	2.601,50	2024-12-04 01:00	Downloaden
F2024100	550,00	115,50	665,50	2024-12-03 01:00	Downloaden
F2024096	550,00	115,50	665,50	2024-12-03 01:00	Downloaden
F2024095	1.175,00	246,75	1.421,75	2024-12-03 01:00	Downloaden
F2024094	550,00	115,50	665,50	2024-12-02 01:00	Downloaden

Toont 1 tot 10 van 41 resultaten

Per pagina 10

1 2 3 4 5 >



4.6. Instellingen

Onder het tabblad 'Settings' (1) kunt u uw gegevens bekijken. Om deze aan te passen, gebruikt u de knop 'Bewerken' (2) en maakt u de gewenste wijzigingen. Vergeet daarna niet op te slaan.

De gewijzigde facturatiegegevens worden vanaf nu gebruikt bij nieuwe bestellingen.

SDGame

TR

Dashboard

Spelstatistieken

Mijn spellen

Facturen

Spelers

Live speloverzicht

Lesnotities

Settings 1

Help

Settings

Bewerken 2

Account informatie

E-mail

Wachtwoord

Wachtwoord bevestigen

Factuur informatie

Bedrijfsnaam

Tijdzone

Europe/Brussels

BTW-nummer

Straat + nummer

Postcode

Stad

Land

BE

4.7. Extra info

U bent nu volledig mee met het organisatie-gedeelte van de SDGame. Verder in dit document gaan we dieper in op de inhoud van de cases en strategieën, zodat u goed geïnformeerd sessies kunt beginnen samenstellen.

We geven bovendien ook graag nog enkele learnings en mogelijkheden van het spel mee voor een optimale leerervaring.

We blijven steeds bouwen aan de SDGame en komen op regelde basis met nieuwe features, inhoud en verbeteringen uit. Schrijf je in voor onze nieuwsbrief op www.sdgame.eu om hierover op de hoogte gehouden te worden.

We gaan graag aan de slag met uw feedback. Suggesties, verbeteringen of wilde ideeën zijn steeds welkom op info@wakaaro.be. Ook indien u vragen heeft over het spel en het gebruik ervan kunt u terecht op dit e-mailadres.



5. Deelnemer

Wil je de SDGame spelen, dan heeft u een laptop, tablet of smartphone met internetverbinding nodig. We raden aan om een zo groot mogelijk scherm te gebruiken voor de beste ervaring, zeker wanneer er in groep gespeeld wordt.

5.1. Login

Om toegang te krijgen tot het spel heeft u als deelnemer ook een spelcode nodig. Deze ontvangt u van de organisator van het spel en bestaat uit cijfers en letters of een QR-code. Vervolgens surft u naar app.sdgame.eu. U komt op een loginscherm terecht. Hier vult u de spelcode (1), uw naam (2) en emailadres (3) in. Uw naam is zichtbaar voor de beheerder. Uw emailadres wordt enkel gebruikt om een loginlink te voorzien. Hiermee kunt u als speler altijd opnieuw inloggen in uw eigen sessie (zolang deze nog actief is).

Belangrijk: als u om een of andere reden de spelsessie verlaat en terug wil inloggen, of u wenst te wisselen van toestel, gebruik dan deze inloglink die u per mail ontvangt. U keert vervolgens terug naar uw eigen spelsessie met uw eigen vooruitgang. Probeer niet opnieuw in te loggen met de spelcode. In dat geval verliest u uw vooruitgang en kost dit uw beheerder een extra credit! Als de organisator van de game het aantal deelnemers heeft beperkt is uw toegang tot het spel bovendien niet gegarandeerd.

Klik op 'Start the game!' (4) om het spel te starten.



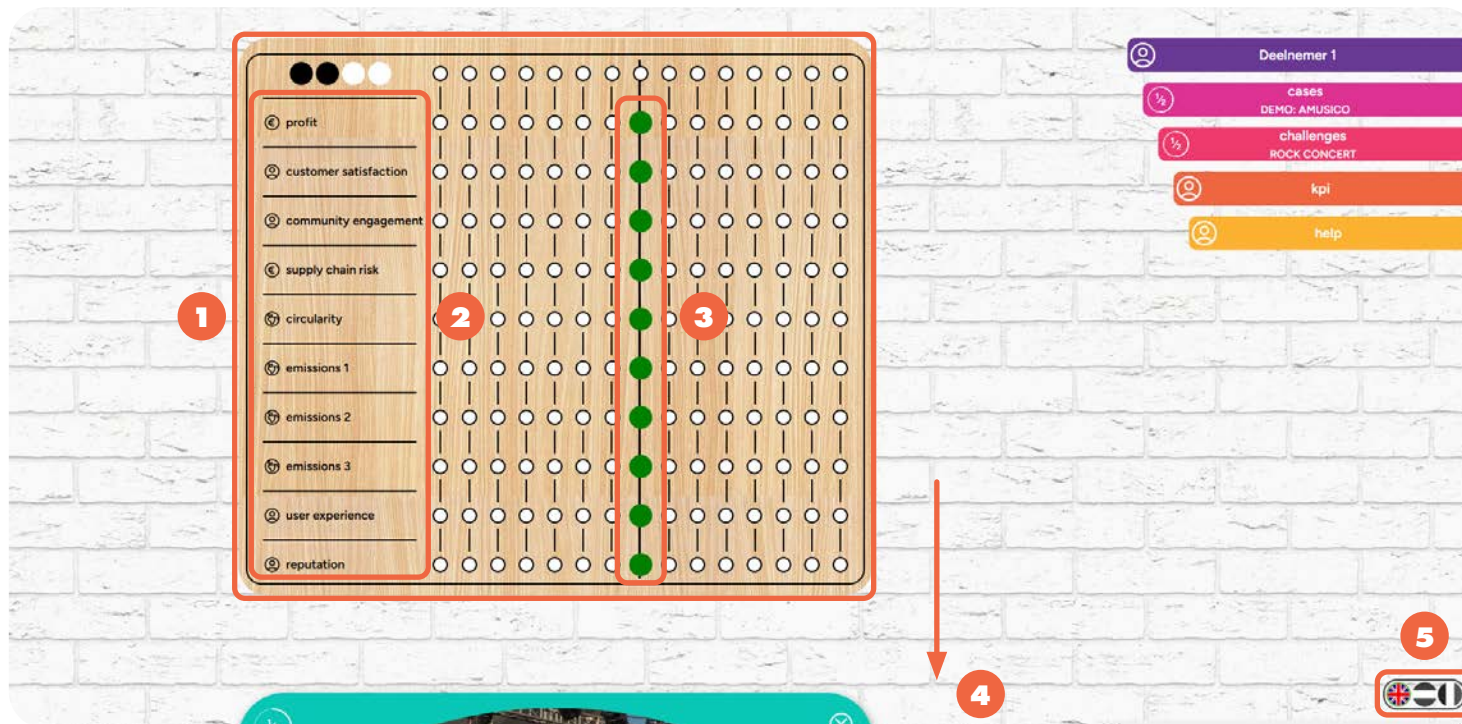
The screenshot shows a login interface with a purple header and a white background. The word 'LOGIN' is centered at the top. Below it are three input fields: 'Code', 'Name', and 'Email'. Each field is highlighted with a red border and a red circle containing a number (1, 2, and 3 respectively). Below the input fields is a small text block: 'Return to a previous session? Use the link in your e-mail. Use the fields above to start a new session.' At the bottom is a large grey button labeled 'Start the game!' with a red border and a red circle containing the number 4.

5.2. Het spel

Startscherm

Nadat u succesvol bent ingelogd, kunt u beginnen spelen. U ziet als eerste het dashboard van het spel (1), met pionnen (2) en ingevulde KPI's (3) van de eerste case. Scroll naar beneden om de beschrijving van de eerste case te zien (4).

U kunt de taal van het spel ten allen tijde aanpassen door rechtsonder op de vlagjes (5) te klikken. De SDGame is beschikbaar in het Engels, Nederlands en Frans.



Case

De omschrijving van de case (1) geeft u een kort overzicht van het bedrijf waarover de case gaat. Alles wat u over het bedrijf moet weten staat hier vermeld. De challenges waarrond u gaat spelen en de belangrijke KPI's voor het bedrijf staan hier ook vermeld.

Door op 'Begin de case' (2) te klikken, gaat u naar de eerste challenge.

DEMO: AMUSICO

AMUSICO is a concert and musical organizer. The company manages all steps of the organization from A to Z: from concept to technical support, from stage construction to ticketing and promotion. In the buildings of its headquarters, the company has a concert hall with 2000 seats.

The challenges in this demo case are:

- Rock Concert
- Drinking cups

Start the case

This case is being played around the following KPIs:
profit | customer satisfaction | community engagement | supply chain risk | circularity | emissions 1 | emissions 2 | emissions 3 | user experience | reputation

Deelnemer 1

- cases
DEMO: AMUSICO
- challenges
ROCK CONCERT
- kpi
- help

37

Challenge

Een challenge bestaat telkens uit dezelfde opbouw. Een uitdaging wordt omschreven (1) en daaronder krijgt u 4 mogelijke opties (2) om de uitdaging aan te pakken. Elke case en elke challenge die u voorgeschoteld krijgt is afkomstig uit een écht bedrijf. Discussieer in groep of individueel over welke beslissing je zou kiezen, klik deze aan en bevestig uw keuze door onderaan op 'Maak je keuze' (3) te klikken.

Merk op dat er nooit een juiste of foute beslissing is. Elke beslissing heeft een andere invloed op de KPI's die van belang zijn voor het bedrijf. Aan de spelers om na te denken welke KPI's beïnvloed worden en op welke manier. Uw beslissing zal meestal dus een gevolg zijn van welke KPI's je probeert te beïnvloeden.

The screenshot shows a game interface with a white brick wall background. On the left, a large image of a rock concert is displayed within a teal-bordered frame. Below the image, the text 'ROCK CONCERT' is visible. To the right of the image, a list of four options is presented, each in a white box with a teal border. The options are numbered 1 through 4. Below the options, a teal button labeled 'make your choice' is visible. On the right side of the interface, a vertical menu contains several items: 'Deelnemer 1', 'cases', 'DEMO: AMUSICO', 'challenges', 'ROCK CONCERT', 'kpi', and 'help'. The 'ROCK CONCERT' item is highlighted in pink. In the bottom right corner, there is a small logo featuring a Union Jack and the letters 'CD'.

1

ROCK CONCERT

Amusico is asked to organize a European concert series of a world-famous and wildly popular rock band. The band is available for a maximum of 10 concert days. The price per participant in a concert is fixed. Which of the following options do you have:

2

You are organising a series of concerts in Wembley Stadium in London in a short period of time, which you are renting for 10 consecutive days. This is the stadium with the largest capacity (seating and standing) in Europe that can be covered. Due to the large capacity, you can admit a maximum number of music lovers per concert, you are less dependent on the weather and you reason that London is easily accessible from anywhere in Europe and has sufficient reception capacity (hotels, public transport, etc.).

3

You are going on an innovative tour. You use the 10 days that you are given by the rock band to make unique recordings in the studio that you can then show in a 3D digital (holograms and VR glasses) format an unlimited number of times. This can be done in your own concert hall, but also in other concert halls throughout Europe.

make your choice

Deelnemer 1

cases

DEMO: AMUSICO

challenges

ROCK CONCERT

kpi

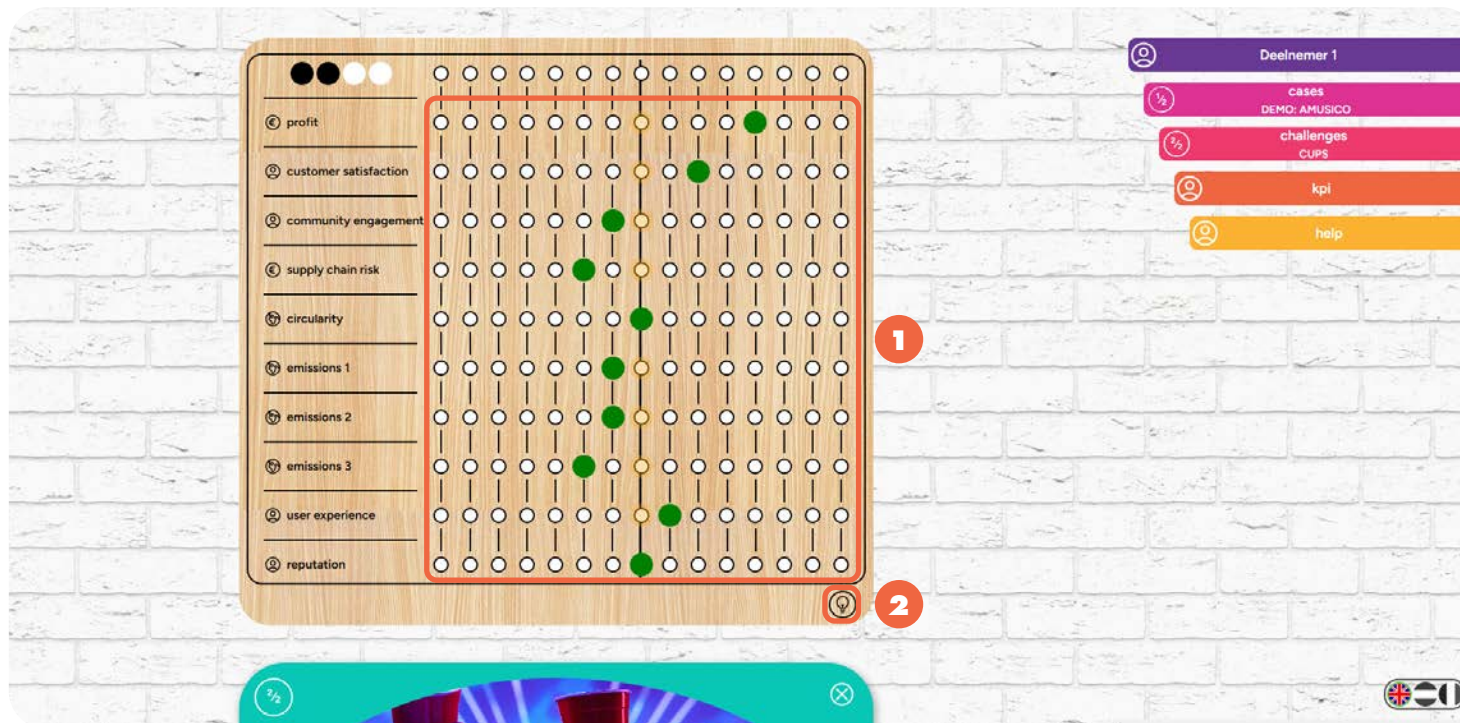
help

Impact

Na het maken van je beslissing ziet u de impact van je beslissing weergegeven op uw KPI's (1). Een beweging van een pion naar rechts betekent een positieve impact (bijvoorbeeld: winst gaat omhoog of emissies gaan omlaag), een beweging naar links betekent een negatieve impact (bijvoorbeeld: winst gaat omlaag of emissies gaan omhoog). De gele bollen op het dashboard geven de positie van de pionnen voor de beslissing weer (vb. winst stond voor de beslissing in het midden en is door de beslissing 4 stappen vooruit gegaan).

Klikt u onderaan het dashboard op het gloeilampje (2), dan krijgt u extra uitleg over de bewegingen van de pionnen.

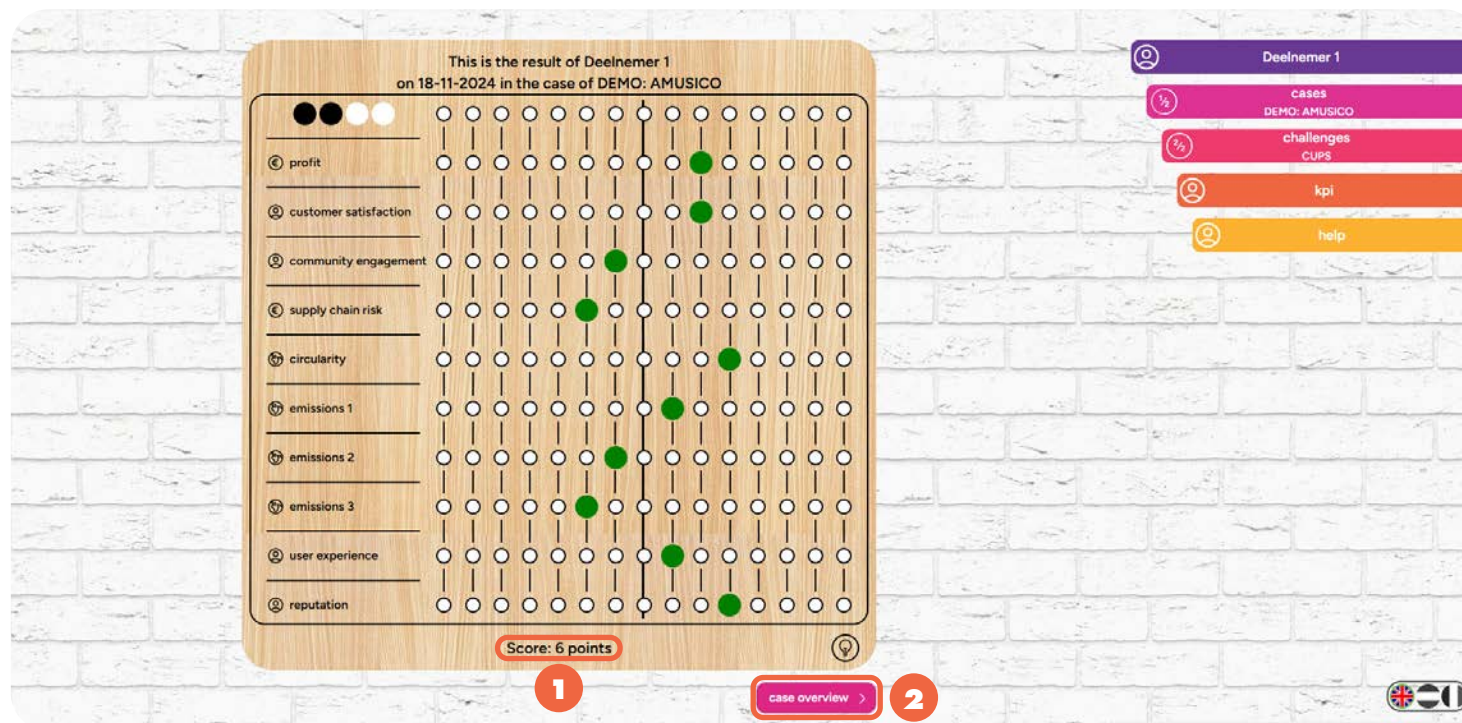
Na het tonen van de impact, gaat het spel automatisch naar de volgende challenge, maar u kunt steeds terug naar uw dashboard scrollen om de impact en uitleg rustig te bekijken.



Einde van de case

U blijft zo doorgaan tot u alle challenges binnen een bepaalde case hebt opgelost, waarna u uw totaalscore (1) voor de case te zien krijgt. De berekening van de score gebeurt als volgt: elke stap naar rechts is een pluspunt en elke stap naar links is een minpunt. De score kan verhoogd worden met de strategie (zie verder). Het doel van het spel is dus om zoveel mogelijk KPI's positief te laten evolueren én een eventuele strategie zo goed mogelijk te volgen.

Indien er nog cases aan het spel zijn toegevoegd door de beheerder, kunt u nu naar het overzicht van alle cases (2) (en dus ook naar de volgende case) gaan.



Vorige antwoorden

U kunt steeds uw eerder gegeven antwoorden en feedback terugzien (ook als de case al is afgerond). Eens u een beslissing hebt gemaakt, ziet u grijze pijlen (1) verschijnen aan de zijkant van de challenges. Daarmee kunt u teruggaan naar eerder gegeven antwoorden. Scrollt u dan naar boven, dan kunt u de impact van die beslissing en de feedback herbekijken.

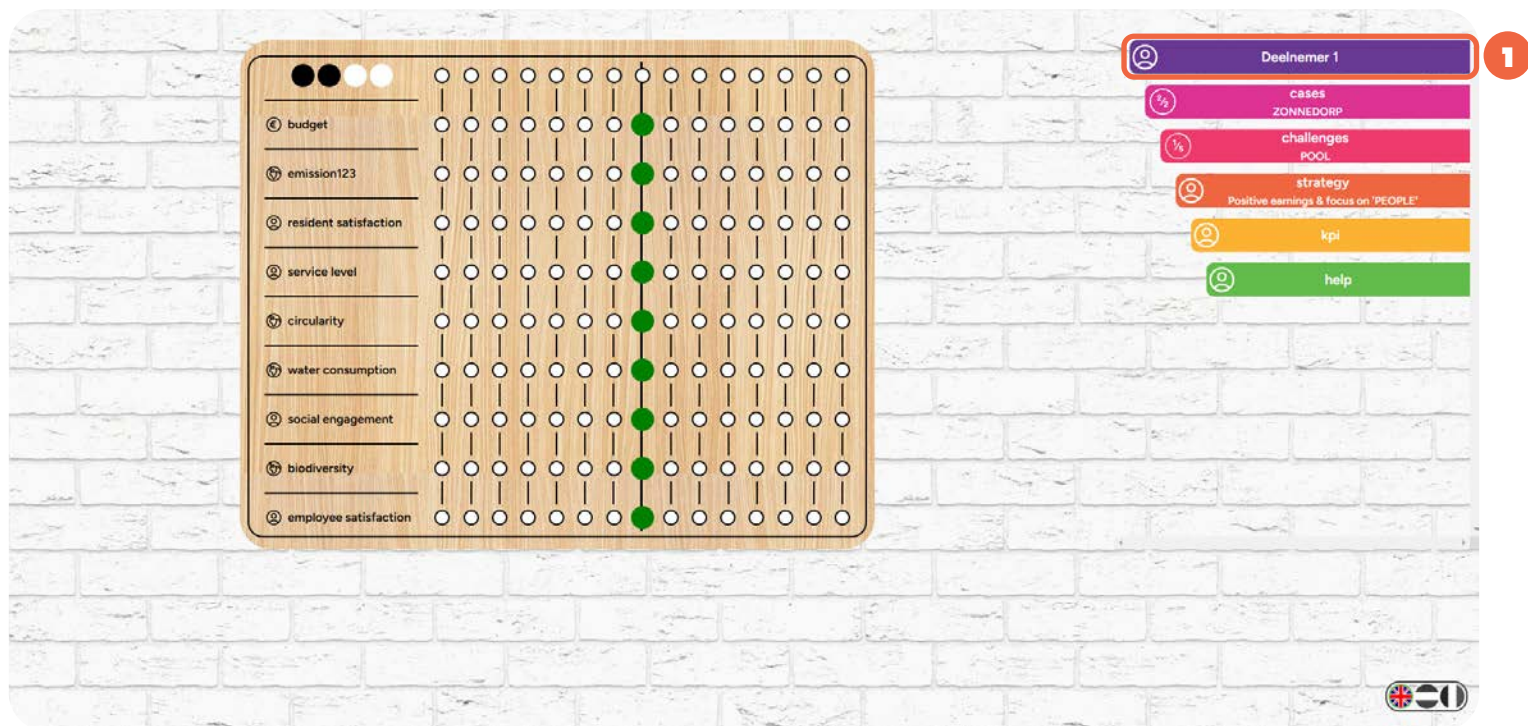
U kunt eerder gegeven antwoorden niet aanpassen.

The screenshot displays a digital interface for a case study titled 'AMUSICO'. The main content area features a large image of hands holding up red plastic cups against a blue and purple background. Below the image, the challenge is titled 'CUPS' and describes the company's current use of disposable cups and the need for a sustainable alternative. A sidebar on the right lists navigation options: 'Deelnemer 1', 'cases', 'DEMO: AMUSICO', 'challenges', 'cups', 'kpi', and 'help'. A red circle with the number '1' and a right-pointing arrow is positioned next to the challenge text, indicating a previous choice. At the bottom of the main content area, there is a teal button labeled 'make your choice'. The interface is set against a white brick wall background.

5.3. Menu

Naam

Het bovenste tabblad geeft de naam (1) weer waarmee u bent ingelogd. Wanneer u hierop klikt gaat u naar uw actieve dashboard.

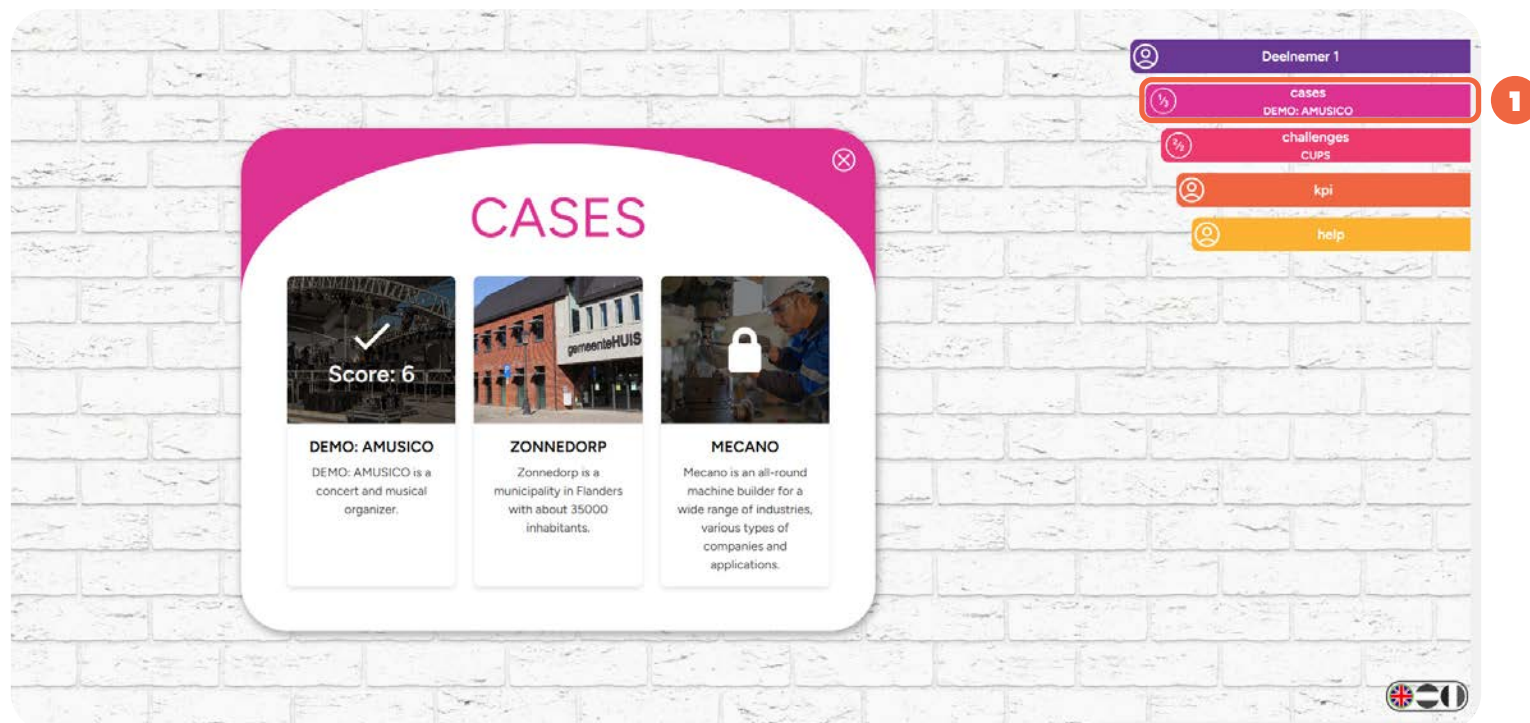


Cases

Hier ziet u de actieve case staan. Klik hierop om een overzicht te krijgen van alle cases in uw spel, uw score in vorige cases te zien of om van case te wisselen.

U kunt hier teruggaan naar reeds gespeelde cases om uw eerder gegeven antwoorden en feedback terug te bekijken. Daarvoor klikt u op de case in kwestie, waarna u door de gegeven antwoorden kunt gaan met de pijlen naast de challenges.

Cases moeten op volgorde gespeeld worden. Zoals hieronder te zien is case 'Mecano' nog niet vrijgespeeld, omdat eerst case 'Zonnedorp' afgewerkt moet worden.



Challenges

De huidige challenge wordt hier getoond. Door hier op te klikken gaat u terug naar deze challenge.

POOL

The municipality has an outdated swimming pool in compliance with Vlaamse and energy standards. The pool is used very regularly by the municipality's schools and those of a neighbouring municipality. Because it is not very modern, the price for users is also kept low. What decision to take?

Invest in a totally new, energy-neutral swimming pool. This means a hefty investment: not only will the price per swim go up significantly, non-swimmers will also have to contribute to paying off the pool through higher taxes.

Discontinue the local pool and agree with a neighbouring municipality with a similar problem to build a new, bigger and better facility together. With the shared effort, the investment can be financed by the price increase per swim.

Keep the current swimming pool and make some renovations that can no longer be put off. The swimming pool should only be closed for a limited time, but all in all these are superficial modernisations. The pool remains an energy guzzler and the price per swim can't be increased significantly.

The local swimming pool will be closed. The municipality does make an agreement with nearby towns and municipalities within a 30-kilometre radius that residents can go swimming there at reduced rates. The municipality pays a fixed fee to those towns and municipalities for this.

make your choice

Deelnemer 1

cases
ZONNEDORP

**challenges
POOL**

strategy
Positive earnings & focus on "PEOPLE"

kpi

help

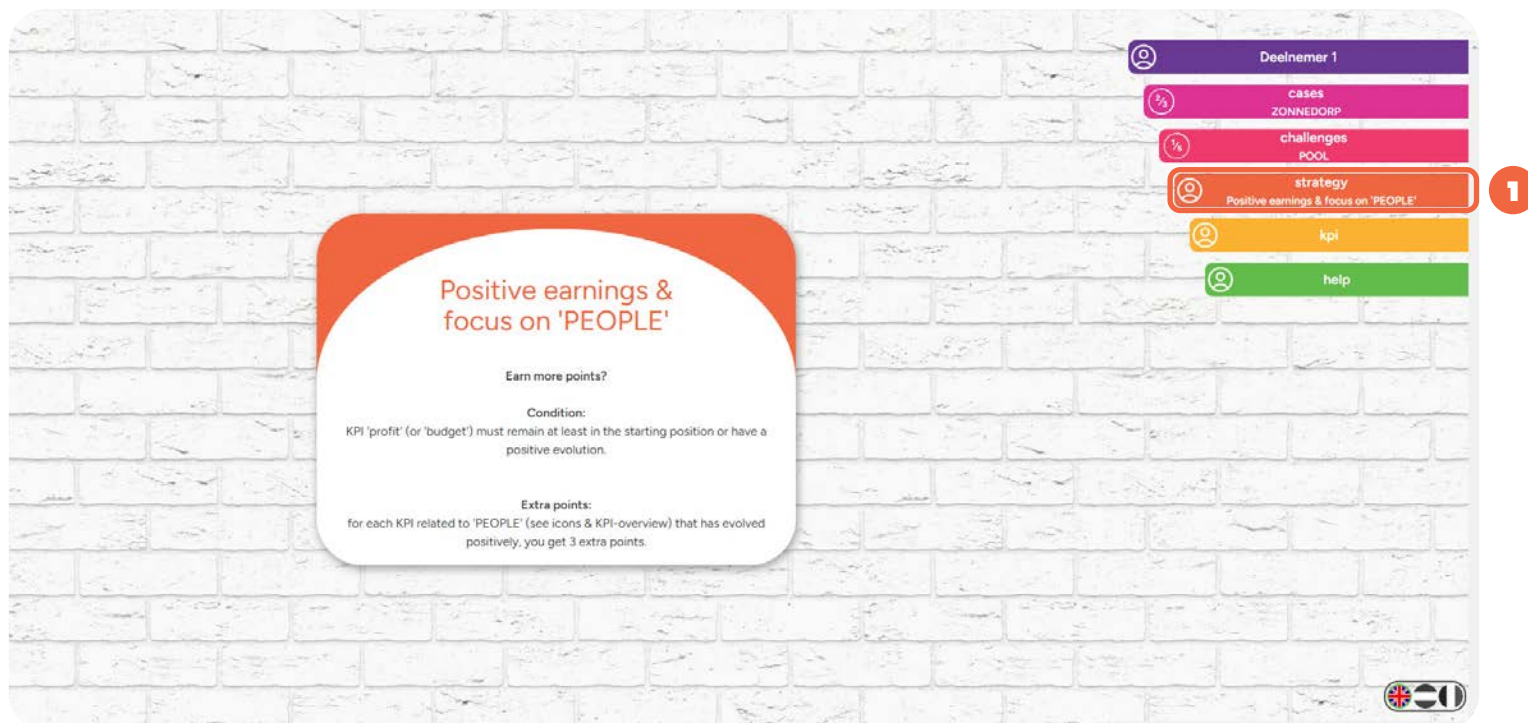
1

Strategie

Strategie is enkel zichtbaar wanneer dit door de organisator is toegevoegd aan de actieve case.

De strategie is een doelstelling die u kunt (proberen) halen om bonuspunten te verdienen. Vaak zijn er voorwaarden gekoppeld aan het halen van de strategie. Door dit tabblad open te klikken, kunt u de strategie raadplegen en krijgt u inzicht in wat u juist moet doen om deze te behalen.

Wanneer de strategie vraagt om een bepaalde target of range te behalen, dan wordt deze target of range ook weergegeven op het dashboard doormiddel van een zwarte pion bovenaan het bord.



KPI

Hieronder vindt u een korte beschrijving van de KPI's in de actieve case, alsook de categorie (People, Planet of Financial) waaronder ze vallen. Dit is soms relevant indien er met strategieën wordt gespeeld. De categorie wordt op het dashboard ook aangeduid met iconen.

The screenshot displays a dashboard with a white brick background. On the left, a large white card with an orange header contains the title 'KPI' and the subtitle 'KPI's in the case: ZONNEDORP'. Below this, three categories are listed with their respective icons and descriptions:

- FINANCIAL** (blue icon):
 - budget:** Available financial resources
- PLANET** (green icon):
 - emission123:** Direct and indirect greenhouse gas emissions from business activities (scope 1, 2 & 3)
 - circularity:** Managing materials in reuse and recycling cycles.
 - water consumption:** Amount of water used by business activities.
 - biodiversity:** Variety of life forms within an ecosystem or environment.
- PEOPLE** (pink icon):
 - resident satisfaction:** degree of citizen satisfaction
 - service level:** Quality and speed of customer service provided.
 - social engagement:** Active involvement of the company in social issues.
 - employee satisfaction:** Level of employee satisfaction with their job.

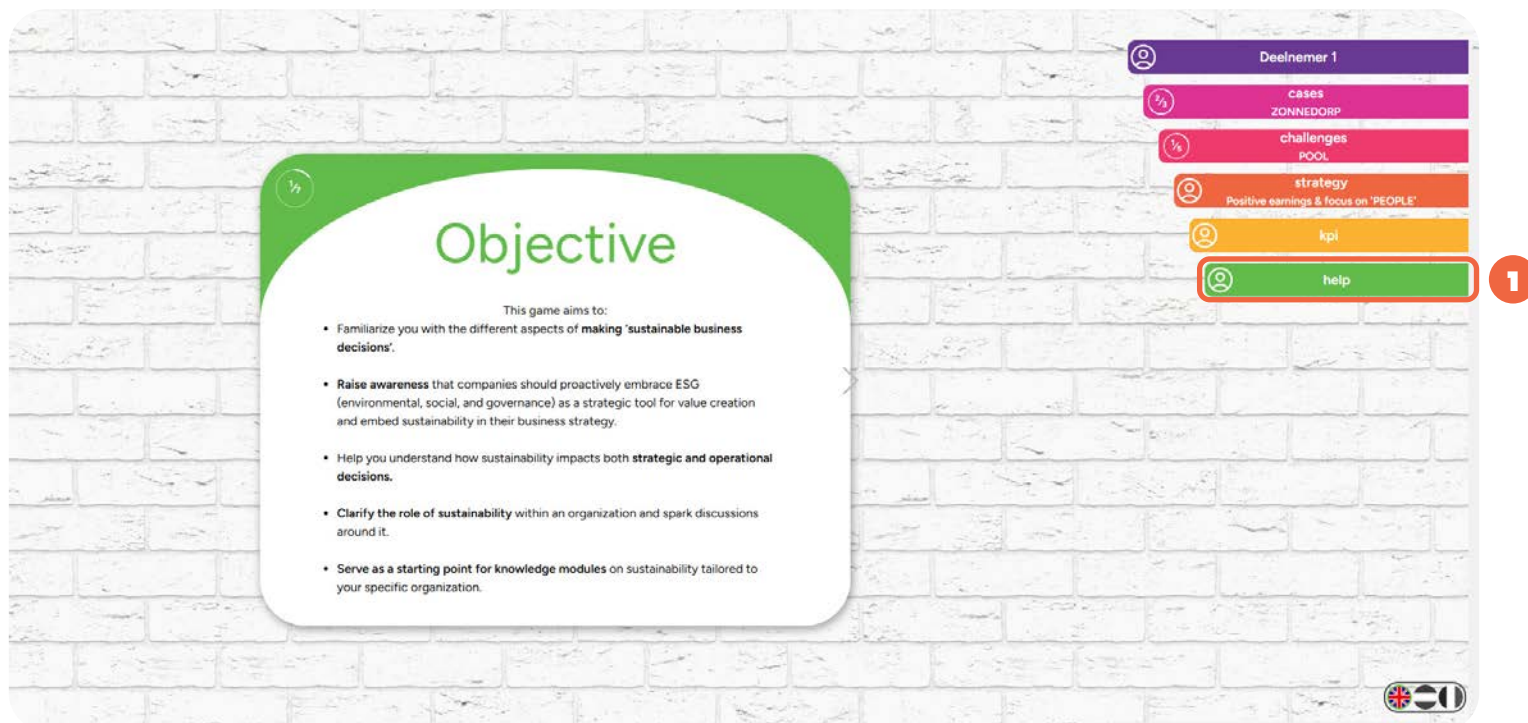
On the right side of the dashboard, there is a vertical menu with several items, each with a user icon:

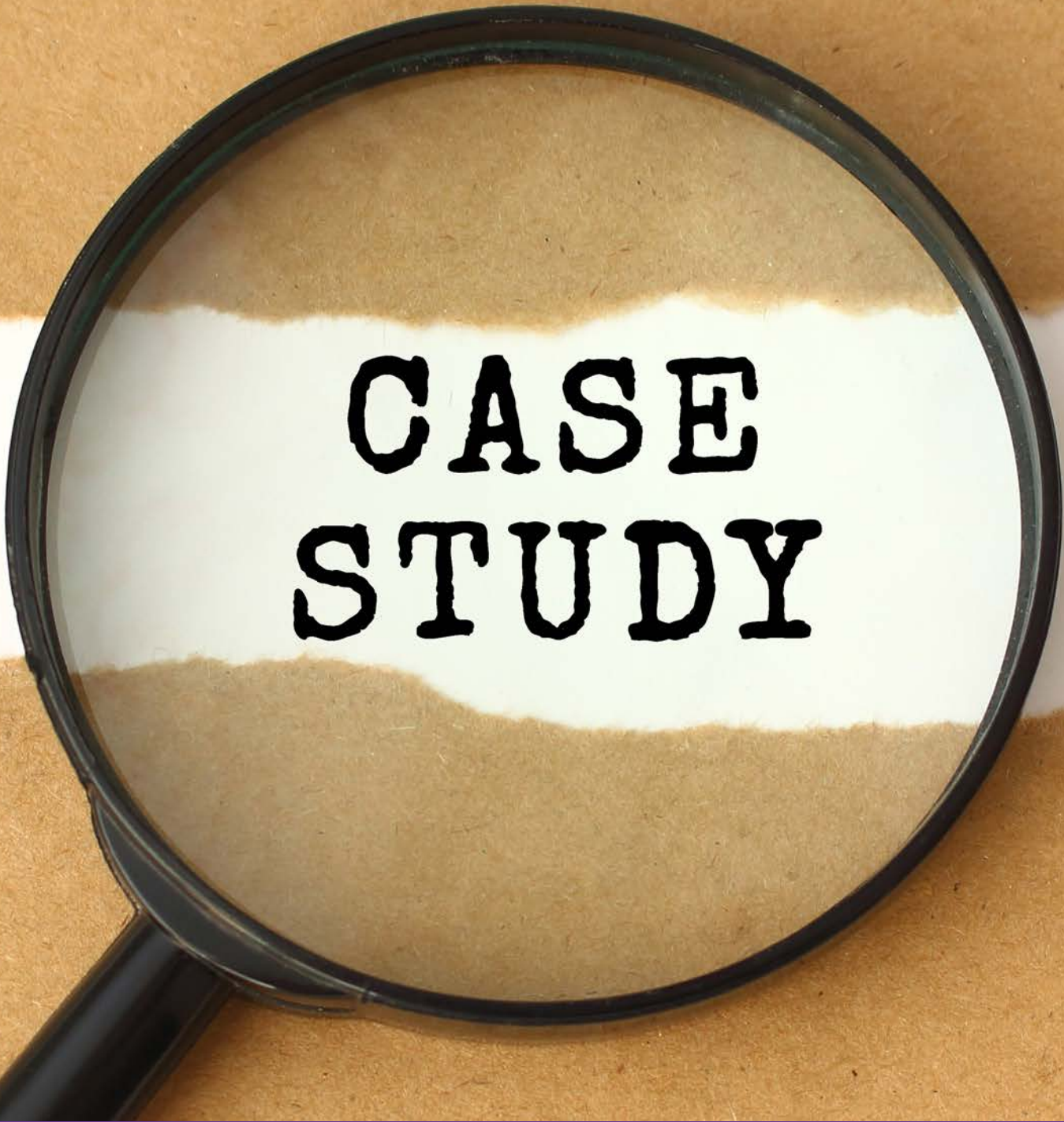
- Deelnemer 1
- cases ZONNEDORP
- challenges POOL
- strategy Positive earnings & focus on 'PEOPLE'
- kpi** (highlighted with a red circle and the number 1)
- help

In the bottom right corner, there is a small logo featuring a flag and the letters 'CO'.

Help

Spelers kunnen hier de spelregels ten allen tijde raadplegen. Gebruik de grijze pijlen om door de verschillende pagina's te gaan.





CASE STUDY



6. Cases

De SDGame bevat tal van cases en er worden regelmatig nieuwe cases toegevoegd. Alle cases zijn verzameld uit de praktijk, het zij geanonimiseerd en soms wat omgevormd voor gebruik in deze serious game. De cases hebben telkens een andere insteek, maar zijn allemaal super-relevant en leerzaam. Om te weten welke cases het best geschikt zijn voor uw sessies, geven we hieronder een overzicht.

Amusico (demo)

Amusico is een bedrijf dat de volledige organisatie van concerten en musicals beheert.

Aantal challenges

2 (≈ 20 minuten groepsdiscussie)

KPI's

Winst, klantentevredenheid, community engagement, supply chain risico, circulariteit, emissie scope 1, emissie scope 2, emissie scope 3, gebruikservaring en reputatie.

Opmerking

Dit is de demo-case die gebruikt kan worden om het spelprincipe duidelijk te maken. Deze case bestaat uit minder challenges dan een standaard case, maar de challenges die erin zijn opgenomen zijn nog steeds relevant én gebaseerd op echte bedrijven.



Constructo

Constructo is een Belgische bouwfirm, actief voor zowel de publieke als de private sector.

Aantal challenges

5 (≈ 50 minuten groepsdiscussie)

KPI's

Winst, werkkapitaal, emissie scope 1, emissie scope 2, emissie scope 3, klantentevredenheid, werknemerstevredenheid, veiligheid, circulariteit



Coolit

Coolit is een productiebedrijf gespecialiseerd in de ontwikkeling, productie en het vermarkten van koelsystemen zoals koelkasten of toonbanken.

Aantal challenges

5 (≈ 50 minuten groepsdiscussie)

KPI's

Winst, cash-flow, arbeidsproductiviteit, waste, emissie 123, productschade, community engagement, waterverbruik en supply chain risico.



Electroco

Electroco is een Belgisch technologiebedrijf dat wereldwijd actief is.

Aantal challenges

5 ($\approx$ 50 minuten groepsdiscussie)

KPI's

Winst, werkkapitaal, emissie 123, ethiek, klanttevredenheid, diversiteit, werknemerstevredenheid, community engagement en circulariteit.



Gustoso

Gustoso is een voedingsbedrijf, gespecialiseerd in het produceren van charcuterie en kant-en-klaarmaaltijden.

Aantal challenges

5 (≈ 50 minuten groepsdiscussie)

KPI's

Winst, emissie 123, supply chain risico, community engagement, biodiversiteit, waste, productiviteit, dierenwelzijn en circulariteit.



Julie&Marie

Julie&Marie is een modemerken voor dames met eigen boetieks en een webwinkel, maar dat daarnaast ook (beperkt) te verkrijgen is in multimerkenwinkels.

Aantal challenges

5 (≈ 50 minuten groepsdiscussie)

KPI's

Winst, emissie 123, verantwoorde consumptie, circulariteit, klanttevredenheid, kinderarbeid, community engagement, werknemerstevredenheid en foodwaste.



Mangeco

Mangeco is een semi-industrieel traiteursbedrijf dat voornamelijk voeding onder private label maakt voor enkele grootwarenhuizen, maar daarnaast ook een eigen winkelketen voor verse en gezonde voeding beheert.

Aantal challenges

5 (≈ 50 minuten groepsdiscussie)

KPI's

Winst, emissie123, duurzame supply chain, klantentevredenheid, reputatie, supply chain risico, biodiversiteit, community engagement en foodwaste.



Mecano

Mecano is een all-round en kwalitatieve machinebouwer, actief in tal van industrieën en met een sterke focus op dienst-na-verkoop.

Aantal challenges

5 (≈ 50 minuten groepsdiscussie)

KPI's

Winst, werkkapitaal, emissie 123, klanttevredenheid, productschade, circulariteit en werknemerstevredenheid.



Sanico (1)

Sanico is een overkoepelende gezondheidsorganisatie die instaat voor het beheer en bestuur van enkele zorginstellingen, zoals enkele algemene ziekenhuizen, poliklinieken en medische centra.

Aantal challenges

5 (≈ 50 minuten groepsdiscussie)

KPI's

Budget, emissies scope 1, emissies scope 2, emissies scope 3, patiëntencomfort & tevredenheid, energie-efficiëntie, kwaliteit van de zorg, werknemerstevredenheid en circulariteit.



Sanico (2)

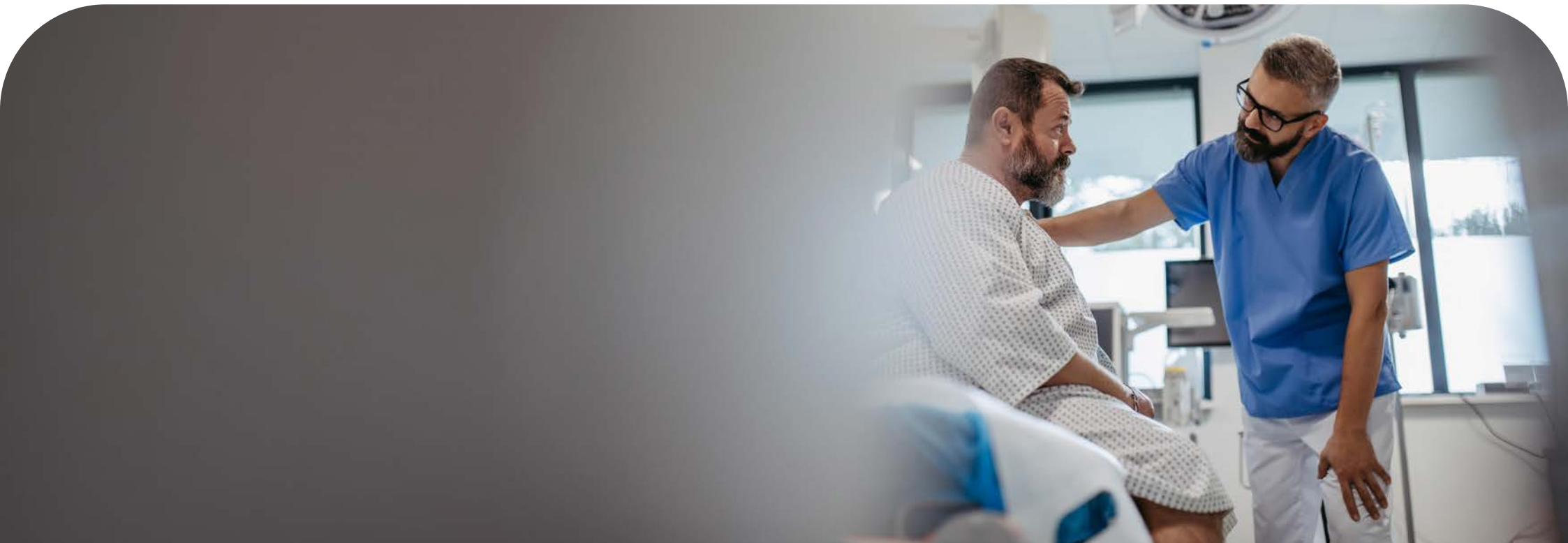
Sanico is een overkoepelende gezondheidsorganisatie die instaat voor het beheer en bestuur van enkele zorginstellingen, zoals enkele algemene ziekenhuizen, poliklinieken en medische centra.

Aantal challenges

5 (≈ 50 minuten groepsdiscussie)

KPI's

Budget, emissie 123, patiëntencomfort & tevredenheid, werknemerstevredenheid, afval, circulariteit, waterverbruik, gezondheid en sociaal engagement.



Zonnedorp

Zonnedorp is een aantrekkelijke en groeiende gemeente in België met zo'n 35.000 inwoners.

Aantal challenges

5 (≈ 50 minuten groepsdiscussie)

KPI's

Budget, emissie 123, inwonerstevredenheid, service niveau, circulariteit, waterverbruik, sociaal engagement, biodiversiteit en werknemerstevredenheid.



Uw case hier?

De SDGame wordt regelmatig bijgewerkt met nieuwe functies en casussen. Heeft u suggesties voor een nieuwe casus, of is er een bepaalde sector die u graag in de SDGame terug zou zien? Laat het ons weten via: info@wakaaro.be!

Bovendien hechten we veel waarde aan maatwerk en personalisatie en kunnen we ook bedrijfsspecifieke casussen creëren, speciaal en uniek voor sessies binnen uw bedrijf. Neem contact met ons op voor meer informatie.







7. Strategie

De SDGame bevat tal van strategieën die de spelers bonuspunten kunnen opleveren. Deze strategieën kunnen een houvast vormen voor de spelers en hun beslissingen in een bepaalde richting sturen. Als organisator kiest u zelf of en welke strategie u speelt bij welke case. U kan maximaal één strategie per case toevoegen.

De meeste strategieën zijn compatibel met alle cases, maar er zijn bij bepaalde cases en strategieën enkele aandachtspunten:

- Bepaalde strategieën vragen de spelers om de KPI 'emissies¹²³' te verbeteren. Deze strategie zal niet werken bij cases waarin deze KPI niet aanwezig is, omdat deze bijvoorbeeld is opgesplitst in 3 KPIs (emissies scope 1, emissies scope 2 en emissies scope 3), zoals in de demo Amusico het geval is.
- In de case Zonnedorp werd de KPI 'winst' vervangen door budget. Kiest u bij deze case voor een strategie die inspeelt op winst, dan dienen de spelers hiervoor op de KPI 'budget' te letten.

Positieve winst & focus op 'PEOPLE'

Voorwaarde:

KPI 'winst' (of 'budget') moet minstens op de beginpositie blijven staan of een positieve evolutie hebben.

Extra punten:

Voor elke KPI die gerelateerd is aan 'PEOPLE' en positief is geëvolueerd, krijg je 3 extra punten.

Positieve winst & focus op 'PLANET'

Voorwaarde:

KPI 'winst' (of 'budget') moet minstens op de beginpositie blijven staan of een positieve evolutie hebben.

Extra punten:

Voor elke KPI die gerelateerd is aan 'PLANET' en positief is geëvolueerd, krijg je 3 extra punten.

Positieve winst & verlaagde emissies

Voorwaarde:

KPI 'winst' (of 'budget') moet minstens drie posities positieve evolutie hebben en KPI 'emissies 123' minstens vijf posities positieve evolutie.

Extra punten:

Als deze doelstelling is behaald krijg je 6 extra punten.

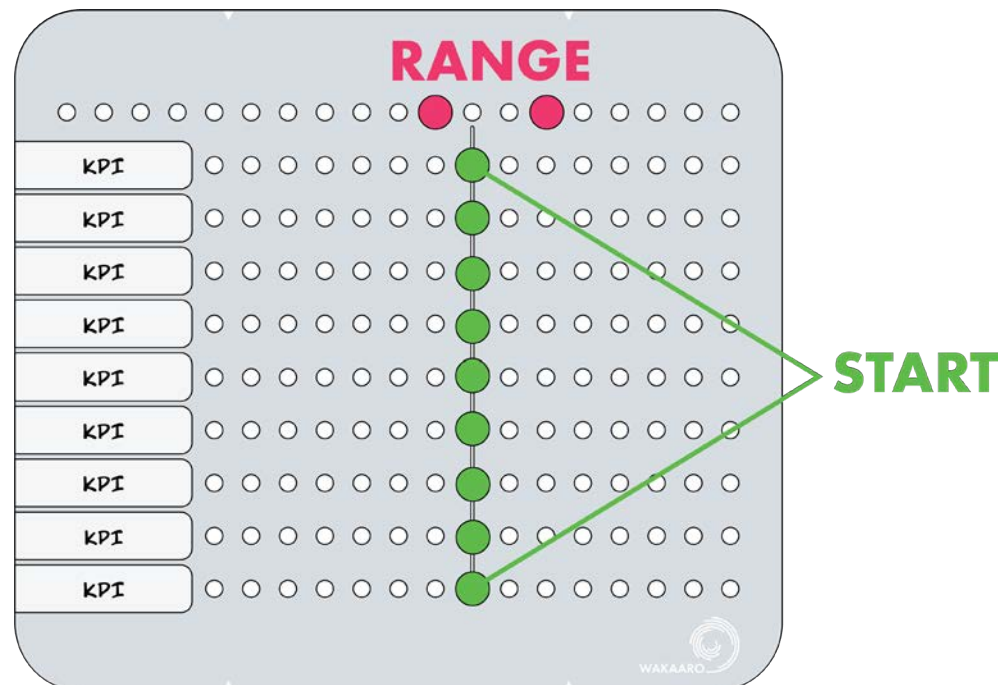
Opgelet! Deze strategie is niet haalbaar bij cases waarbij gewerkt wordt met de KPIs 'emissie scope 1', 'emissie scope 2' en 'emissie scope 3'!

Gebalanceerd dashboard

Zorg voor een evenwichtig dashboard.

Extra punten:

Voor elke KPI die binnen de range zit ontvang je 2 extra punten; voor de KPI's buiten de range is er 1 strafpunt.



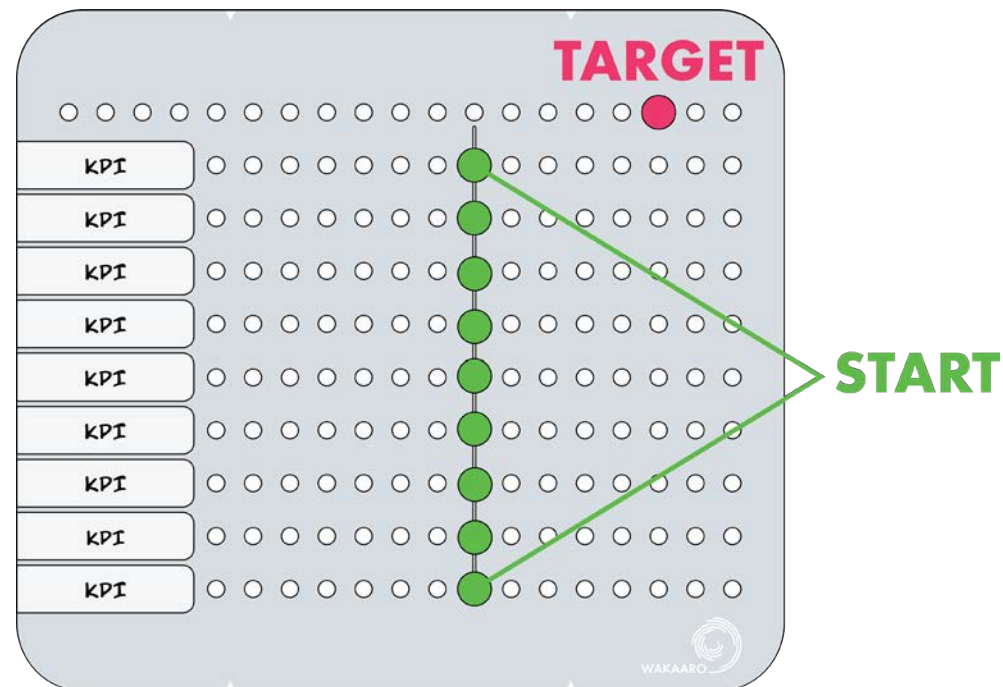
Doelstelling gelinkt aan 'PEOPLE' KPIs

Voorwaarde:

Geen extra voorwaarden.

Extra punten:

Voor elke KPI gerelateerd aan 'PEOPLE' die de target haalt, krijg je 4 extra punten.



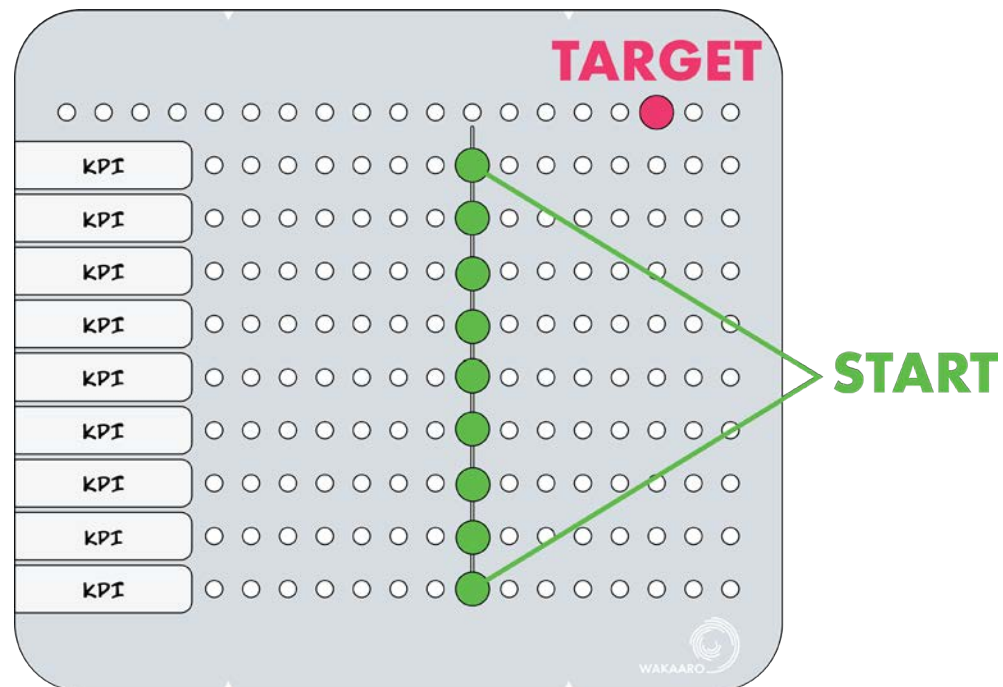
Doelstelling gelinkt aan 'PLANET' KPIs

Voorwaarde:

Geen extra voorwaarden.

Extra punten:

Voor elke KPI gerelateerd aan 'PLANET' die de target haalt, krijg je 4 extra punten.



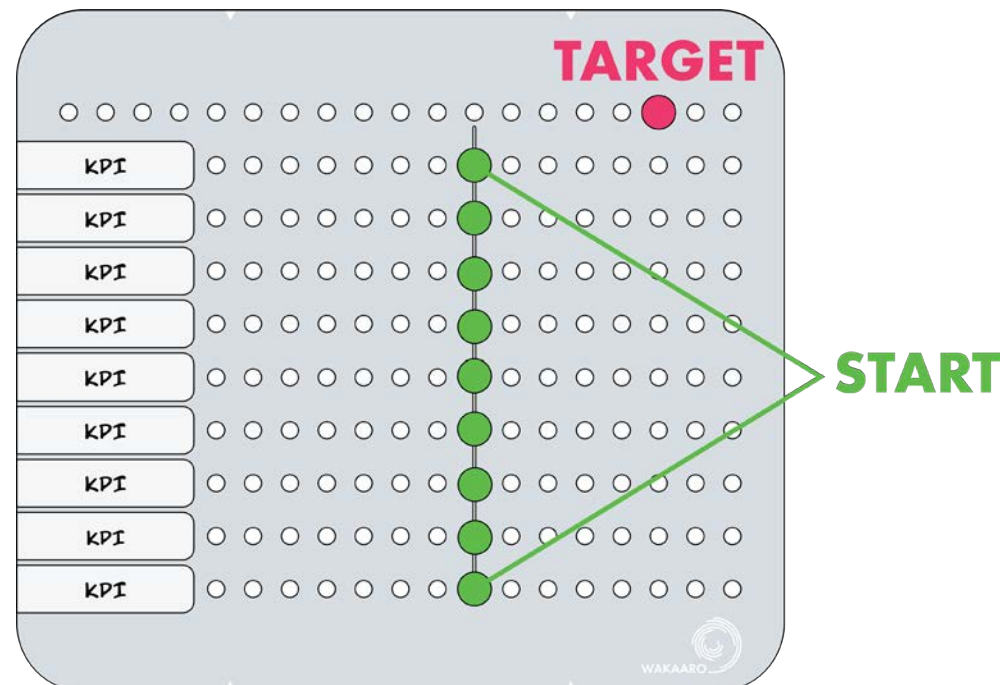
Doelstelling gelinkt aan alle KPIs

Voorwaarde:

Geen extra voorwaarden.

Extra punten:

Voor elke KPI die je minstens op de target hebt gekregen in de eindpositie ontvang je 3 extra punten. **Let op:** als de KPI 'winst' (of 'budget') negatief evolueert ten opzichte van beginpositie zijn dat 4 strafpunten.



Meer strategieën?

De SDGame wordt regelmatig voorzien van nieuwe features en cases. Heeft u suggesties voor een nieuwe strategie? Laat het ons weten via: info@wakaaro.be!





8. Learnings

Het spelen van de SDGame geeft spelers tal van nieuwe inzichten en bovendien leent het spel zich perfect tot de introductie van theoretische principes of het praktisch laten ervaren van deze principes. Hieronder geven wij graag enkele mogelijkheden en learnings die uit het spel gehaald kunnen worden, maar ga hier gerust creatief mee aan de slag!

Bent u zelf nog niet zo vertrouwd met de materie? Wil u graag deelnemen aan uw eigen sessie? Of heeft u gewoon nood aan extra ondersteuning? We komen uw sessies graag begeleiden. We kunnen bovendien ook experts ter zake of praktijkgetuigenissen meebrengen om uw sessie net dat tikkeltje diepgaander te maken. Contacteer info@wakaaro.be voor meer details!

8.1. Laat spelers de complexiteit van duurzaamheidsbeslissingen ervaren

- Laten inzien dat we niet altijd alle KPIs (positief) kunnen laten evolueren.
- Laten zien dat beslissingen vaak een afweging zijn tussen verschillende KPIs. Welke vinden we het belangrijkste? Dit vormt een bruggetje naar de materialiteitsmatrix van een bedrijf, wat een houvast geeft om te weten welke KPIs het belangrijkste zijn voor het bedrijf. Kan in het spel vereenvoudigd gesimuleerd worden met de strategieën.
- Inzicht geven dat om sommige KPIs te laten evolueren, u vaak maar één kans hebt. Bepaalde KPIs kunt u met quasi elke beslissing beïnvloeden, andere slechts heel zelden. Dit is ook zo in de praktijk.
- In sommige cases zitten beslissingen die invloed hebben op KPIs die niet materieel zijn voor het bedrijf (ze maken geen deel uit van de KPIs op het bord). Hoe gaan uw spelers daar mee om?
- Laat spelers nadenken hoe hun beslissingen er hadden uitgezien moesten ze een bepaalde functie (en dus ook individuele doelen) binnen het bedrijf hebben. Een CFO zal bijvoorbeeld meer focussen op financiële KPIs dan een CHRO.
- Inzicht geven in het feit dat je niet altijd alles weet of kunt voorspellen. Zeker op lange termijn weet je vaak niet wat de toekomst brengt. Dit zullen de spelers ook ervaren tijdens het spel.
- Meer ervaren spelers kunt u laten nadenken hoe ze de negatieve gevolgen van een beslissing kunnen tegengaan. Een bepaalde beslissing heeft bijvoorbeeld een negatieve impact op KPI x, maar welke maatregelen zou je als bedrijf kunnen nemen om dit negatieve effect om te draaien naar iets positief?
- ...

8.2. Leg linken met de theorie

- Voor het spel begint kunt u kort uitleggen waarom duurzaamheid voor alle bedrijven belangrijk is en niet enkel iets is voor de grote bedrijven die nu al aan de **CSRD** moeten voldoen:
 - Klaar zijn voor de toekomst. Misschien moet jouw bedrijf binnen een paar jaar wel rapporteren.
 - Duurzaamheid is ketengedreven. Grote bedrijven moeten rapporteren over hun klanten en leveranciers. De kans dat je als klein bedrijf in de keten van een groot bedrijf zit is groot.
 - Banken eisen meer en meer dat ook kleine bedrijven zich bezighouden met duurzaamheid.
- **Emissies scope 1, 2 en 3.** Is een zeer belangrijke KPI in het spel. Leg het theoretisch principe uit en laat spelers dit dan zelf ervaren. Kies een case waarin de verschillende 'scopes' zijn uitgesplitst in verschillende KPIs voor een nog groter inzicht.
- **Dubbele materialiteit.** De verschillende cases laten spelers duidelijk ervaren dat duurzame bedrijfsbeslissingen veel verder gaan dan de 'klassieke' beslissingen. Het belang van inzicht hebben in de impact van uw beslissing op de maatschappij is uitermate belangrijk. Gebruik dit inzicht om de dubbele materialiteit uit te leggen.
- **Materialiteitsmatrix.** Sommige spelers zullen moeite hebben met het stellen van prioriteiten. Welke KPIs zijn nu het meest belangrijk voor het bedrijf? Leg het principe van de materialiteitsmatrix uit. Voeg eventueel een strategie toe aan het spel en leg uit dat dit, net zoals een materialiteitsmatrix beslissingen in een bepaalde richting kan sturen.
- **KPIs.** Na het spel kunt u dieper in gaan op het opstellen van KPIs. Hoe doe je dat als bedrijf? Wat ga je meten? Hoe ga je het meten? Hoe zorg je voor betrouwbare data? Ga dieper in op de uitdagingen.

8.3. *Praktijkvoorbeelden met het spel*

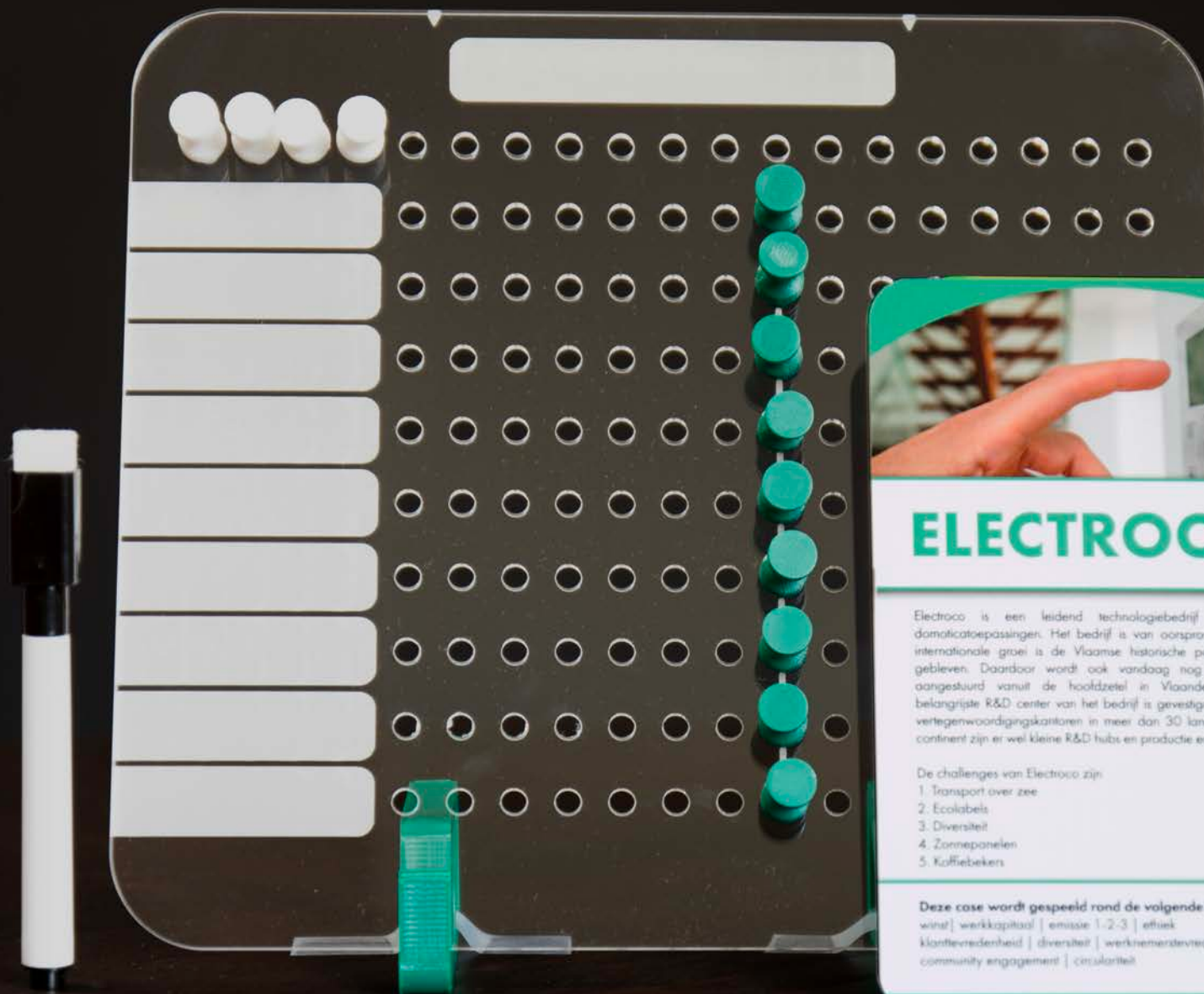
De SDGame werd reeds gebruikt om volgende onderwerpen mee te introduceren of om de theorie van volgende onderwerpen om te zetten in een leerrijke en waardevolle sessie:

- Deep dive in de EU Green Deal en bijhorende regelgeving (CSRD, EU Taxonomy, CSDDD).
- Ontwikkeling en selectie van KPIs om prestaties op vlak van ESG te meten. Communicatie met aandeelhouders en stakeholders over de purpose-driven strategie.
- Evalueren van de financiële- en ESG-prestaties.
- Opzetten van beloningssystemen waarbij ESG is geïntegreerd.
- Ontwikkelen van een 'life cycle impact analysis'.
- Opzetten van decarbonisatie-trajecten.
- Ontwikkelen van interne systemen voor 'carbon pricing'.
- Uitvoeren van scenario-analyse voor de ESG-strategie.
- Trajecten begeleiden naar groene financiering.
- ...

Wenst u een of meerdere van deze kennismodules te integreren in uw sessies? Dat kan! Contacteer ons (info@wakaaro.be) en we bekijken met plezier de mogelijkheden.

Meer leren?

Meer begeleiding nodig? Geen probleem. Wij komen met plezier uw sessies hosten zodat u als organisator volledig op uw gemak bent. We kunnen, indien gewenst, ook extra sprekers, catering of een locatie voorzien. Contacteer ons (info@wakaaro.be) voor meer informatie!



ELECTROCO

Electroco is een leidend technologiebedrijf gespecialiseerd in domoticatoepassingen. Het bedrijf is van oorsprong Vlaams en bij de internationale groei is de Vlaamse historische positie altijd belangrijk gebleven. Daardoor wordt ook vandaag nog het bedrijf centraal aangestuurd vanuit de hoofdzetel in Vlaanderen waar ook het belangrijkste R&D center van het bedrijf is gevestigd. Er zijn commerciële vertegenwoordigingskantoren in meer dan 30 landen en in quasi ieder continent zijn er wel kleine R&D hubs en productie entiteiten.

De challenges van Electroco zijn:

1. Transport over zee
2. Ecolabels
3. Diversiteit
4. Zonnepanelen
5. Koffiebekers

Deze case wordt gespeeld rond de volgende KPI's:
winst | werkkapitaal | emissie 1-2-3 | ethiek
klanttevredenheid | diversiteit | werknemers tevredenheid
community engagement | circulariteit

9. Fysieke versie

De SDGame bestaat ook in een fysieke versie. Deze versie wordt exclusief gebruikt met onze begeleiding en is uitermate geschikt voor groepen tot maximaal 40 à 50 deelnemers. Elk groepje krijgt dan een fysiek dashboard en cases in kaartvorm. Bovendien kan bij de fysieke versie de exclusieve (optionele) uitbreiding 'Functies' gespeeld worden, wat voor een andere insteek zorgt. In die uitbreiding krijgt elke speler een eigen functie met persoonlijke doelen toegewezen, wat de discussie binnen de groep nog meer op gang brengt.

Maar of u nu kiest voor de digitale of de fysieke versie, de learnings zullen blijven hangen en de impact bij uw doelgroep zal groot zijn!

Geïnteresseerd om een sessie te laten verzorgen door ons (met de digitale of fysieke versie)? Aarzel niet en contacteer info@wakaaro.be en we bekijken graag de mogelijkheden.





10. Gebruiksmogelijkheden en referenties

De SDGame is dankzij zijn modulaire opbouw en aanpasbaarheid uitermate geschikt in tal van situaties:

- tijdens een opleiding, zowel bij mensen die niks afweten van duurzaamheid als bij experts ter zake slaat het spel aan.
- tijdens een onboardingstraject.
- tijdens een teambuilding.
- als onderdeel van het intranet.
- om een interne competitie op te zetten.
- in een individueel leertraject van een medewerker.
- ...

Deze organisaties gaan reeds aan de slag met de SDGame en zijn in elk geval al enthousiast:



