

UNIVERSITEIT TWENTE.



Mogelijk Bachelor/Masterproject

| | |
|-------------------------------------|---|
| Bedrijf en locatie | Heijmans Infra bv |
| Type project | Bachelor of master (het project wordt afgestemd op het vereiste niveau) |
| Projectachtergrond/ context | Bij Heijmans wordt dagelijks geasfalteerd waarbij alles wordt geregistreerd met digitale technologieën (asfalt productiegegevens, logistiek, asfalt verwerkingsproces). Recente waarnemingen hebben aangetoond dat asfaltploegen het moeilijk vinden om de gegevens die zijn verzameld met behulp van digitale technologieën zoals gps en temperatuurscanners, te interpreteren en ervan te leren. Als gevolg hiervan zijn de leercycli vaak erg lang en is kwaliteitsverbetering op korte termijn niet haalbaar. |
| Onderwerp | Lerend asfalteren - Toepassing van gaming theorie op korte leercycli te faciliteren in asfaltploegen (De asfaltploegen leren werken met de constructie meetgegevens als input om proces bij te sturen en kwaliteit te verhogen). |
| Mogelijke hoofd- onderzoeksvraag | Hoe creëren we een 'leer-cirkel' waarin metingen worden gedeeld met de vaklieden en projectmensen? Hoe zetten we dat om naar verbetermaatregelen? (Terugkoppelen van meetinformatie naar degenen die asfalt realiseren. Hen helpen dit juist te interpreteren en om te zetten naar de benodigde bijsturing). |
| Onderzoeksmethodes | <ul style="list-style-type: none">- Interviews- Case studies- Participerende en niet-participerende observatie- Simulaties |
| Contact(en) bedrijf | W. Heijsser, tel. 06 – 53762312 |
| Start | In overleg |
| Contact UT | Seirgei Miller s.r.miller@utwente.nl |

