



## Factory of the Future Serious Game: de eerste stap naar een succesvolle digitale transformatie

04 september 2026, 10:00

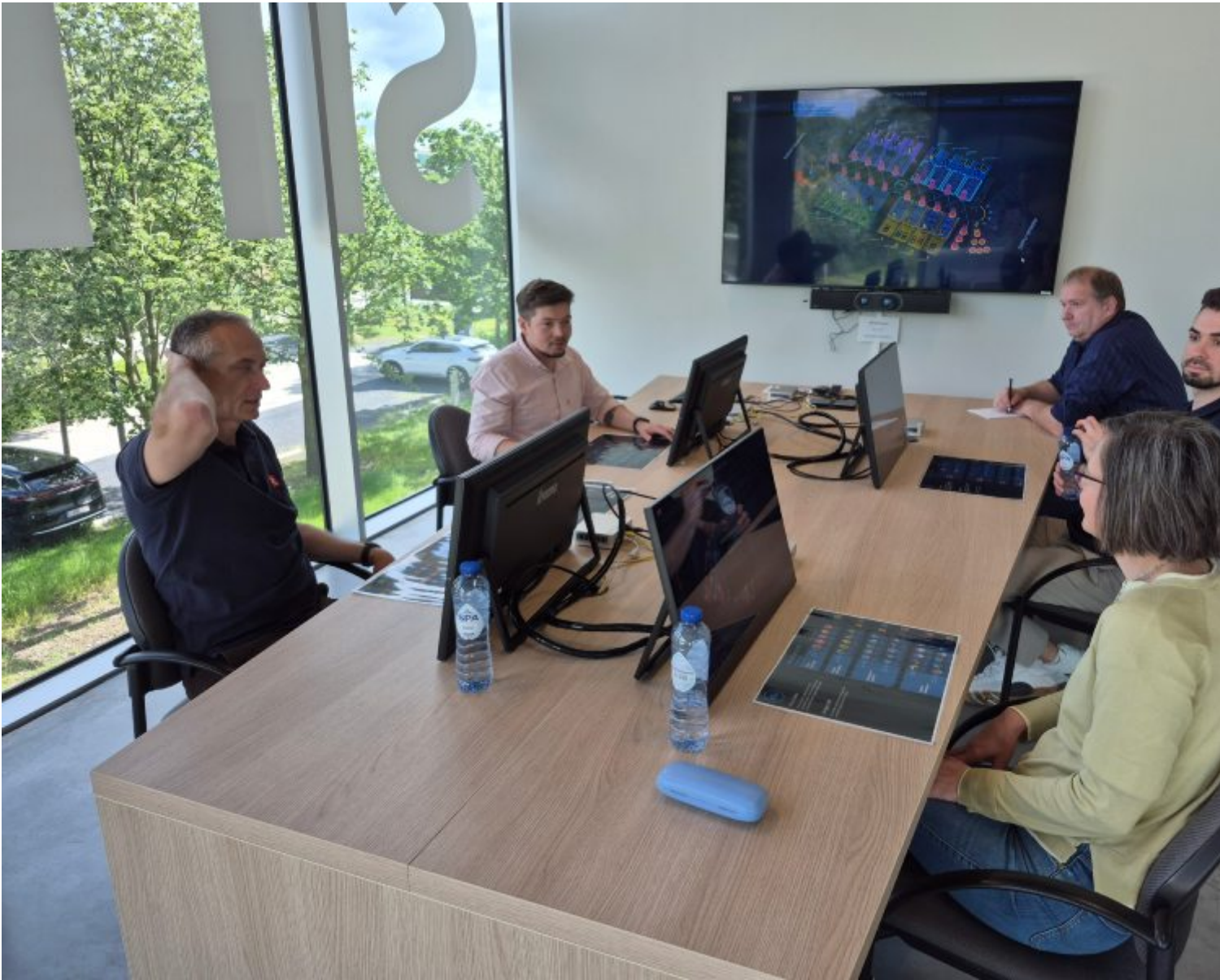
Bart Verlinden

### Technologie alleen maakt een bedrijf niet toekomstbestendig

Een digitale transformatie brengt veel keuzes met zich mee. Waarin investeert u eerst? Welke projecten versterken uw concurrentiepositie? Hoe houdt u afdelingen op één lijn? De [Factory of the Future Serious Game](#) van Sirris maakt deze strategische vragen tastbaar.

Uw managementteam stuurt een fictief productiebedrijf aan en ziet meteen hoe beslissingen doorwerken in de hele organisatie.

In de zomer van 2026 nam ook [Hub4Industry](#), een Poolse European Digital Innovation Hub, deel aan het simulatiespel in Genk. Medewerkers uit verschillende disciplines werkten samen aan één opdracht: hun virtuele productiebedrijf gericht laten groeien in een veranderende markt.



## Digitale transformatie vraagt een gedeelde koers

Digitale transformatie wordt nog vaak gelijkgesteld met nieuwe technologieën. Investeren in automatisering, digitalisering of datagedreven toepassingen lijkt een logische eerste stap. Toch lopen veel transformatieprojecten vertraging op of leveren ze minder op dan verwacht. In veel bedrijven duiken dezelfde uitdagingen op:

- Afdelingen nemen beslissingen los van elkaar
- Innovatieprojecten concurreren om budget en capaciteit
- Prioriteiten verschuiven voortdurend
- Medewerkers worden onvoldoende betrokken bij de verandering

Die uitdagingen staan centraal tijdens de [Factory of the Future Serious Game](#). De simulatie laat zien hoe beslissingen elkaar beïnvloeden en welke impact ze hebben op de prestaties van een productiebedrijf.

## **Factory of the Future Serious Game: leren door te ervaren**

De workshop is geen klassieke opleiding over Industrie 4.0. Integendeel, de [Factory of the Future Serious Game](#) is een interactieve simulatie waarin deelnemers ervaren welke strategische keuzes nodig zijn om een productiebedrijf toekomstbestendig te maken.

Ze nemen plaats in het managementteam van een fictief maakbedrijf dat moet groeien in een snel veranderende markt. Het spel is bewust generiek opgezet, zodat de inzichten herkenbaar en toepasbaar zijn voor een brede groep productiebedrijven.

Iedere deelnemer neemt een specifieke rol op binnen het managementteam van het bedrijf:

- Organisatie
- Productie
- Productontwikkeling
- Supply chain

Vanuit die verantwoordelijkheden maken de deelnemers gedurende tien opeenvolgende spelrondes samen strategische keuzes rond innovatie, digitalisering en organisatie.





## STRATEGY

### COMPETITIVITY SCORES

0



cost efficiency



1

2



quality



3

1



customization



2

0



flexibility



1

0



configuration



1

### **Eerst kiezen waarin het bedrijf wil uitblinken**

De eerste opdracht draait om het bepalen van de bedrijfsstrategie. Het managementteam kiest twee prioriteiten uit acht competitiviteitsdoelen. Net als in de realiteit kan een productiebedrijf niet overall in uitblinken. Ook erkende Factories of the Future maken bewuste strategische keuzes en leggen eigen accenten.

Vervolgens kiest het team een bestaand sterk punt als vertrekbasis, zoals draagvlak en betrokkenheid of ICT. Deze uitgangspositie bepaalt mee hoe de onderneming aan haar transformatie begint.

Vanaf dat moment ligt de strategische koers vast. Tijdens de rest van het spel wegen de deelnemers voortdurend af welke investeringen en innovatieprojecten het best bijdragen aan hun gekozen competitiviteitsdoelen.

### **Innovatie vraagt meer dan budget**

De deelnemers vertalen hun strategische keuzes naar concrete innovatieprojecten. Daarvoor gebruiken ze innovatiekaarten, verdeeld over verschillende thema's en maturiteitsniveaus.

Elke investering vraagt financiële middelen. Daarnaast houdt het managementteam rekening met de beschikbare capaciteit voor:

- Draagvlak en betrokkenheid
- Kennis en vaardigheden
- ICT

Innovatieprojecten versterken de competitiviteit van het bedrijf en leveren soms nieuwe middelen op. Tegelijk kunnen ze de organisatie zwaar belasten.

Het team beoordeelt daarom bij elk project de verwachte meerwaarde, het geschikte moment en de beschikbare veranderingscapaciteit.

Elke investering vraagt dus een afweging tussen strategische meerwaarde en de capaciteit van de organisatie om de verandering succesvol uit te voeren.

### **Elke spelronde toont de gevolgen**

Het managementteam beslist over innovatieprojecten, marktkeuzes en de samenwerking met leveranciers. De deelnemers ontwikkelen nieuwe marktsegmenten, activeren leveranciers en integreren hen stapsgewijs in de bedrijfsprocessen.

Na elke spelronde toont de simulatie onmiddellijk de impact op:

- Marktpositie en omzet

- Financiële resultaten
- Concurrentiekracht
- Klantrelaties
- Beschikbare middelen
- Organisatorische druk

Zo ervaren de deelnemers dat strategische keuzes altijd gevolgen hebben voor de rest van de organisatie. Een investering die vanuit één afdeling logisch lijkt, kan elders voor extra druk zorgen. Ook de veranderingscapaciteit van de organisatie speelt een belangrijke rol.

Te veel innovatieprojecten tegelijk verhogen de organisatorische stress. De prestaties gaan achteruit en sleutelmedewerkers kunnen uitvallen. Het managementteam zoekt daarom voortdurend een haalbaar evenwicht tussen ambitie, beschikbare middelen en de capaciteit van de organisatie om verandering op te nemen.

#### **Sirris houdt het managementteam een spiegel voor**

Sirris-experts begeleiden de workshop als facilitatoren. Ze nemen de beslissingen niet over. Ze observeren het proces en stellen vragen die de deelnemers aan het denken zetten.

- Hoe bepaalde het team zijn strategie?
- Werd die strategie tijdens de spelrondes consequent gevolgd?
- Hoe verliep de communicatie?
- Nam iedereen deel aan het besluitvormingsproces?
- Welke factoren blokkeerden de voortgang?
- Wat zou het team de volgende keer anders aanpakken?

Deze vragen maken gedragspatronen zichtbaar. Ze openen gesprekken over samenwerking, besluitvorming en interne communicatie. Zo komen onderwerpen vanzelf op tafel die in de dagelijkse werking weinig expliciete aandacht krijgen.



## Case: Hub4Industry ervaart digitale transformatie in de praktijk

In de zomer van 2026 volgden medewerkers van [Hub4Industry](#), de Poolse European Digital Innovation Hub, de workshop in Genk. De groep bestond uit medewerkers met verschillende achtergronden en verantwoordelijkheden. Na afloop waren de reacties

bijzonder positief.

“De workshop vormde het inspirerendste onderdeel van ons bezoek aan België. Vooral de combinatie van strategie, innovatie, digitalisering, werkorganisatie en procesbeheer maakte indruk. We ervoerden hoe elke beslissing invloed heeft op de volledige organisatie en hoe belangrijk samenwerking is om een transformatie succesvol uit te voeren.”

De workshop bood bovendien een gelegenheid om ervaringen uit te wisselen binnen het netwerk van [European Digital Innovation Hubs \(EDIH's\)](#). Zowel in België als in Polen begeleiden deze organisaties productiebedrijven bij hun digitale transformatie. Door ervaringen, methodieken en tools uit te wisselen, versterken ze elkaar én de bedrijven die ze ondersteunen.

Met nieuwe inzichten keerde het team terug naar Polen om ook daar maakbedrijven beter te ondersteunen.

## **Vijf inzichten uit de Factory of the Future Serious Game**

### **1. Strategie geeft richting aan investeringen en innovatie**

De deelnemers kiezen eerst waarin hun bedrijf competitief wil zijn. Daarna toetsen ze elke innovatie aan die koers.

Het spel maakt zichtbaar hoe snel projecten van de gekozen strategie afwijken. Een duidelijke richting helpt het team om investeringen te prioriteren en middelen gericht in te zetten.

### **2. Samenwerking versnelt verandering en bepaalt de kwaliteit van beslissingen**

Iedere deelnemer bekijkt het bedrijf vanuit een eigen verantwoordelijkheid. Beslissingen vragen daarom voortdurend overleg. Tijdens het spel ervaren deelnemers hoe belangrijk communicatie en samenwerking zijn om de juiste beslissingen te nemen en conflicten te voorkomen.

### **3. Prioriteiten stellen maakt de transformatie haalbaar**

De simulatie toont hoe beperkte middelen het tempo van een transformatie bepalen. Budget, kennis, ICT-capaciteit en organisatorische draagkracht zijn niet onbeperkt beschikbaar. Door projecten te prioriteren blijft de organisatie wendbaar en beheersbaar.

#### 4. Data ondersteunen de besluitvorming

De [Factory of the Future Serious Game](#) toont hoe data de besluitvorming versterken. Informatie over het bedrijf, de markt en de leveranciers geeft deelnemers voortdurend nieuwe inzichten en zorgt voor een vollediger beeld van de impact van elke beslissing.

#### 5. Er bestaat geen perfecte strategie

De simulatie toont dat een strategie geen vast eindpunt is. Managementteams sturen voortdurend bij op basis van nieuwe informatie, marktevoluties en de beschikbare capaciteit van de organisatie. De gekozen competitiviteitsdoelen blijven daarbij het referentiepunt voor alle beslissingen.

### Ervaar de Factory of the Future Serious Game

Veel bedrijven weten dat ze moeten digitaliseren. De grootste uitdaging is bepalen waar u begint en hoe u iedereen meekrijgt. De [Factory of the Future Serious Game](#) maakt die uitdagingen tastbaar.

In enkele uren ervaart uw managementteam welke keuzes het verschil maken en welke valkuilen u beter vermijdt. Daardoor ontstaat een gedeeld inzicht binnen het managementteam én groeit het draagvlak om de juiste keuzes te maken.

Dat maakt de Serious Game een waardevolle eerste stap voor elke productieonderneming die haar digitale transformatie wil versnellen. Na de workshop kan Sirris bedrijven verder ondersteunen. Mogelijke vervolgstappen zijn een inspirerend labobezoek, een praktische technologieworkshop, een haalbaarheidsstudie of individuele begeleiding bij de start van een transformatietraject.

[Vraag uw workshop aan](#)

## Auteurs



Bart Verlinden