

# Reseberättelse

Utveckling , YG 22, nyhetsbrev nr 1, 2016-04-11

## Studiebesök Sverige

Vi besökte företaget INBEX i Uppsala och fungerade som testpiloter av spelet Fermi. Fermi är ett utvecklingsprojekt i form av ett spel som Jan Blomgren utfört på uppdrag av EU och syftet med det är att kärnkraftens kontrollmyndigheter i Europa ska få en bättre förståelse för hur situationen för verksägarna ter sig.

Övningen gav oss en bra inblick i vilka utmaningar en ledningsgrupp för ett kärnkraftverk kan ställas inför. Dessutom fick vi tid och bra hjälp för personlig utveckling.

### Deltagare på resan

Joakim Axelsson

*Projektledare Vattenfall*

Katarzyna Ciosek Högström

*Processingenjör Forsmark*

Daniel Johansson

*Reaktorsäkerhetsingenjör Vattenfall*

Lisa Norén

*Processoperatör OKG*

Christopher Pour

*Projektledare SWEKO*

Sara Wennerberg

*Miljöingenjör Ringhals*

Tobias Högback (fadder)

*Utvecklingsingenjör Ringhals*

# Tanke bakom resmål och koppling till vårt tema

Motiveringen till att Utvecklingsgruppen YG22 skulle delta i Fermi lyder som följer:

Vår samlade kompeten består av ledarskap, säkerhetsfrågor, myndighetskontakter, konstruktion och drift av kärnkraftverk.

Gruppen har identifierat fem utvecklingsområden som tillsammans bedöms vara framgångsfaktorer för att ta fram en kostnadseffektiv strategi för att förbättra läget för Fermi.

1. Effektivisering - Skapa strukturer för att göra saker enklare och tydligare "göra rätt istället för att försöka hindra fel"
2. Kommunikation - Rak och tydlig intern/extern kommunikation "alla förstår vart vi är på väg och varför"
3. Ledarskap - Inspirera, motivera och skapa engagemang hos medarbetarna "alla behövs"
4. Säkerhet/utvecklingsarbete - Skapa en målbild med en hög ambitionsnivå "arbeta proaktivt istället för reaktivt"
5. Kompetensutveckling – Vägleda medarbetare och finna nya utvecklingsmöjligheter "inte behöva uppfinna hjulet på nytt"

Vi anser oss vara en proaktiv grupp och hoppas att genom vårt medverkande, bygga vidare på våra kunskaper och utvecklas både som grupp samt individer. Vi hoppas att erfarenheten ger oss bättre förståelse för hur det är att ta beslut i en ledningsgrupp samt hur vårt eget arbete kan bidra till företagets övergripande mål vilket vi bedömer är en förutsättning för fortsatt utveckling av kärnkraftsbranschen.

## INBEX, Uppsala

### Dag 1, 11/4 2016

Dagen inleddes klockan 10:00 med en samling i missionskyrkans konferenslokaler i Uppsala. Vår värd tillika VD för INBEX, Jan Blomgren, presenterade på ett målade sätt bakgrunden till hur spelet Fermi hade uppkommit samt förklarade regler och det planerade schemat för dagarna.

YG-gruppen tillsammans med fadder delades in i två lag och som brukligt vid tävling valdes lagnamn. Lag *Ren Kraft* bestod av Sara, Katarzyna, Tobias och Joakim. Lag *Bra miljöval* bestod av Lisa, Daniel och Christoffer.

Efter att lunch intagits på ett av stadens sushi-hak påbörjades spelets första session:

#### Session 1:

Spelet inleddes med att respektive lag gör en analys av situationen i det fiktiva kärnkraftverket Fermi och dess två block genom en SWAT-analys. Utifrån det valde sedan lagen en överriparande strategi för de sex år som spelet löper över. Detta konkretiserades genom att endera av strategierna *Sustain*, *Modernize* eller *Upgrade* valdes för verkets två block.

Till detta planerades sedan ett antal obligatoriska och frivilliga projekt in över sexårsperioden som speglade de ambitioner lagen hade med sina verk. Sist lades en strategi för hur mycket resurser som skulle läggas på underhåll. Samtliga av dessa val gjordes för hela sexårsperioden med vetskapen om att de kunde revideras vid tvåårsavstämningar.

De två lagen satte båda säkerheten högt när de formulerade strategierna. En likhet var också att båda lagen valde att satsa på säker och stabil drift på ett block medan man valde att uppgradera ett block för att inte lägga alla ägg i samma korg.



*Spelet var utformat som ett klassiskt sällskapsspel med spelplan och kort, olika parametrar skrevs ner direkt på spelplanen.*

### **Session 2 År 1-2:**

Efter att den första sessionen var genomförd startades spelets tideräkning. Till att börja med gavs några förutsättningar i form av elpris och löner för perioden. Efter detta fanns det fortfarande en möjlighet att justera de projekt som planerats kommande två år då dessa förutsättningar inte var kända under session 1.

Första året löpte sedan av genom att alla projekt och underhållsåtgärder genomfördes och dess påverkan på faktorerna *Safety*, *Society*, *Staff* och *Business* räknades samman.

När detta var gjort drogs händelsekortet, som var två stycken per år. Det var nu spelet började på allvar, händelsekortet presenterade olika oväntade händelser som drabbade verksägarna. Dessa händelser kunde kräva snabba beslut där man inte på förhand visste konsekvenserna, som spänningshöjare fanns det dessutom en tärning inblandad.

Beroende på vad för projekt som genomförts och vilka strategier som valts blev utfallet på händelserna olika. En till synes preventiv åtgärd mot till exempel intrång kunde även ha direkt motsatt effekt, orättvisst men synnerligen verklighetstroget. Bland händelserna dök bland annat klassiker som kvarglömda dammsugare och Greenpeace-besök upp.

Förfarandet ovan upprepades för år två och perioden avslutades med reflektion av hur våra lags strategier hade fungerat. I detta skede matade spelledare Blomgren in lagens parametrar i en räknaturra som kunde presentera aktuell ställning.



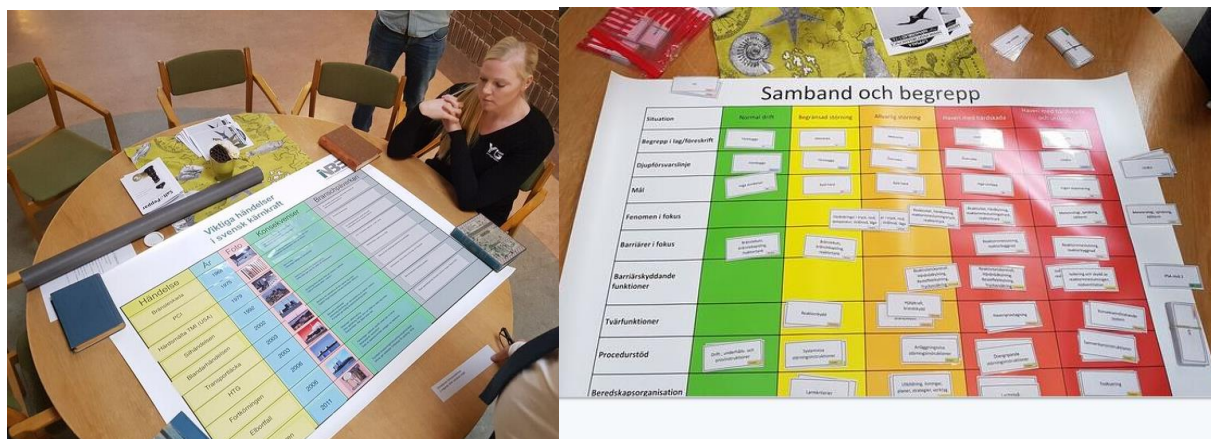
*Dagen avslutades med middag på restaurant Stationen som på vedertaget vis föregåtts med en skålbild.*

## Dag 2 12/4 2016

Dag 2 inleddes med en återkoppling och reflektion av år 1-2 av spelet, därefter var det dags för nästa tvåårsperiod.

### Session 3 och 4, År 3-4 och 5-6

Spelet fortsatte nu för de resterande två perioderna enligt samma upplägg som för den första. Lagen hade i inledningen av varje period möjlighet att justera sina strategier med avseende på nya förutsättningar och erfarenheter från de föregående.



*Väntetiden när resultaten räknades samman ägnades åt övningar i viktiga händelser som påverkat kärnkraften historiskt.*

Efter att lunchen var intagen gjordes en genomgång av hur lagens strategier hade fungerat och slutresultatet räknades samman. Lag *Bra miljöval* vann med liten marginal. Dock hade båda YG-lag pressterat ett långt bättre resultat än de fyra fiktiva lag (*Safety, Society, Staff och Business*) som Jan Blomgren själv simulerat (vilket Jan först trodde varit en felberäkning. Sedermera visade det sig att beräkningarna var korrekta).

Eftermiddagen ägnades åt att personlig utveckling. Jan agerade som en mentor för oss och hjälpte oss att identifiera var vi ville ta oss i våra karriärer och vi satte upp individuella mål för vara och en. Efter denna mycket givande övning var det dags att tacka för oss och bege oss till våra spridda hemorter.

## Tankar om hur besöken uppfyllt YGs riktlinjer

Syftet med YG är att utveckla personliga nätverk, bidra till kompetensöverföring mellan generationer och öka kunskapen om kärnkraft i ett brett perspektiv. Detta anses ha uppnåtts med råge. Deltagarna fick viktig erfarenhet överförd från Jan Blomgren, att agera som ledningsgrupp gav också ett nyttigt perspektiv. Som bonus fick deltagarna även tid avsatt för personlig utveckling tillsammans med Jan.

## Reflektion mot temat

Besöket har ökat utvecklingsgruppens förståelse för hur ledningsarbetet i ett kärnkraftverk går till. Vi har fått större insikt i hur stor komplexitet som kan ligga bakom sådant som ibland ses som märkliga beslut. En viktig lärdom är också i hur stor ovisshet inför framtiden många viktiga beslut måste tas, när långt ifrån alla förutsättningar finns på plats.

Besöket gav oss också möjlighet att fylla på våra individuella utvecklingsplaner och att fundera över vad vi har för mål för våra karriärer.

## Tips

- Var öppna för resor som inte är det typiska studiebesöket.
- När tillfälle ges att träffa nyckelpersoner inom branschen, nyttja dem för största möjliga utbyte.