



## Plan Szkolenia Lean Game:

Jest to podstawowe / wyjściowe szkolenie wprowadzające do metodologii Lean Manufacturing przewidziane dla grupy o zróżnicowanym poziomie wiedzy na temat filozofii Lean, począwszy od bardzo niskiego wprost znikomego, do średnio zaawansowanego.

By wyjść poza standardy zwykłego standardowego szkolenia, wprowadzenie do Lean Manufacturing realizujemy w oparciu o grę symulacyjną Lean Play. Jesteśmy firmą polsko-szwedzką, i dzięki naszemu szwedzkiemu partnerowi w chwili obecnej jako jedyna firma w Polsce posiadamy na Lean Play licencję i przeszkolonych oraz certyfikowanych do jej prowadzenia trenerów. Jest to jedna z najlepszych form prowadzenia szkolenia z metodologii Lean Play w zrozumiałym, przejrzystym oraz ciekawym i interesującym sposobie (przeplatanie ćwiczeń praktycznych z teorią – uczestnicy „na żywo” próbują tego o czym przed chwilą mówił trener i widzą bezpośrednio na procesie jakie przynosi to skutki). Dzięki temu nawet osoby nie będące na co dzień zaangażowane bezpośrednio w procesy produkcyjne (księgowość, finanse), są w stanie zrozumieć na czym polega Lean Manufacturing, korzyści z tej filozofii płynące i możliwości zastosowania na wszystkich szczeblach i działach przedsiębiorstwa.

Szkolenie prowadzone jest w formie aktywnych warsztatów (prezentacje PP, ćwiczenia, eksperymenty, zdjęcia) z mnóstwem praktycznych przykładów z firm przede wszystkim polskich. Dodatkowo podczas szkolenia kładziemy nacisk na mało doceniane ale niezwykle ważne dla powodzenia wdrożenia i właściwego stosowania metodologii Lean tzw. „elementy miękkie” czyli psychologiczne aspekty wdrożenia Lean Manufacturing.

Lean Play® to spotkanie z grupą osób, które wcielają się w rolę organizatorów i uczestników procesu produkcyjnego i pozwalają uczyć się poprzez podejmowanie samodzielnych decyzji wynikających z gry. Gra może przybrać różne formy w zależności od wyznaczonego celu. Jest jednym z najbardziej elastycznych, dostępnych na rynku narzędzi pozwalających w praktyczny sposób zrozumieć filozofię i mechanizmy Lean Manufacturing. W szkoleniu może brać udział więcej osób ale wówczas pełnią one bardziej bierną rolę obserwatorów konsultantów.

Gra może dotyczyć różnorodnych celów związanych z zarządzaniem produkcją jak:

- praktyka wdrażania technik Lean Manufacturing i powiązań pomiędzy nimi (SMED, Kanban, 5S, Kaizen, Poka Yoke)
- „miękkich” aspektów zarządzania produkcją, takich jak komunikacja, motywowanie, praca grupowa.

- analizy procesów produkcyjnych i doboru właściwych technik do problemów i potrzeb przedsiębiorstwa
- konsekwencji zastosowania poszczególnych metod i technik Lean Manufacturing balansowania przepływu procesu (łączenie stanowisk, wymiana czynności pomiędzy stanowiskami)
- wyszukiwania wąskich gardeł i sposobów ich likwidacji.

Idea Lean Play® powstała w 1983 roku w Instytucie Hewlett-Packard a następnie została rozwinięta przez Johna Biheno wraz ze studentami Wydziału Inżynierii Przemysłowej na Uniwersytecie Wit Waters Rand. Grę rozszerzyli i dokończyli naukowcy z Uniwersytetu Bakingham. Obecna dostępna na rynku wersja została dopracowana przez firmę Revere AB ze Szwecji i jest dostępna na prawach licencyjnych na rynku edukacyjnym. Polskie Centrum Produktyności Sp. z o.o. jako jedyne w Polsce jest oficjalnie uprawnione do wykorzystywania Lean Play® podczas treningów.

Lean Play to aktywne szkolenie składające się z kilku „rund”. Uczestnicy otrzymują role w „Zakładzie produkcyjnym”. W zależności od celu grę można różnie moderować, bądź skupić się na samych metodach z zakresu Lean, bądź to bardziej na aspektach managerskich i zrozumienia procesów oraz zasad funkcjonowania nowoczesnych firm. Warsztaty przebiegają w następujących etapach:

Proces początkowo jest nieefektywny, duża ilość uczestników, spora ilość strat, fatalna jakość, opóźnienia w realizacji zamówień, chaos, hałas i „bieganina”. Trener nie ingeruje, pozwala uczestnikom prowadzić go tak jak uważają za najlepsze, dopiero w pozostałych rundach po analizie pomiędzy poszczególnymi rundami trener pozwala wprowadzać po 2 zmiany, o których wcześniej mówi, próbując naprowadzić uczestników na to która z metod czy rozwiązań jest najlepsza. Pozwalając „odnaleźć” się uczestnikom gry odnosząc ich do miejsc pracy w „prawdziwym życiu”



### Cele:

- Wyjaśnienie co to jest Lean Manufacturing, w taki sposób by było to zrozumiałe dla wszystkich nawet tych którzy pierwszy raz stykają się z tą filozofią
- Przybliżenie narzędzi i technik Lean.
- Takie zaprezentowanie korzyści, by wszyscy uczestnicy szkolenia zauważyli jakie możliwości dla całej firmy ale również tylko dla ich działów dałoby zastosowanie Lean Manufacturing

- Opis zagrożeń, błędów jakich należy być świadomym w trakcie wdrażania Lean Manufacturing oraz metodologii wdrożenia i korzyści ze stosowania
- Integracja zespołu

## Agenda

---



## Plan Szkolenia:

---

### Agenda

#### 8.00 - 10.30 – Lean Manufacturing – wprowadzenie

- Trochę historii – gdzie to wszystko się zaczęło? W Polsce? W Japonii? W USA, Szwecji?
- Podstawy : Wartość dodana, Strata, Przeciążenie, Nierównomierność, Klient, Balansowanie pracy.
- 7+1 typów strat – przykłady z firm.
- Co jest największą stratą, czy w stanie ją zobaczyć, reagować.
- Przyczyny nieudanych wdrożeń Projektów Poprawy Produktynności w Polsce.
- Pierwsza runda Lean Play
- Ewaluacja pierwszej rundy – co poszło dobrze co poszło źle. Jakie zmiany wprowadzić i w jakiej kolejności.

#### 10.30-10.45 Przerwa

#### 10.45 - 12.30

- Przegląd metod - P.D.C.A.
- Przegląd metod: Team working, Kazein – przykłady
- Systemy pomysłów pracowniczych
- Przegląd metod: S.M.E.D. – przykłady z firm.
- Przygotowanie i rozegranie drugiej rundy Lean Play

#### 12.30-12.45 Przerwa

#### 12.45 – 14.15

- Ewaluacja drugiej rundy
- Przegląd metod – 5S na produkcji i biurze
- TPM – filozofia a praktyka
- O.E.E. – oraz inne wskaźniki, przykłady, ćwiczenie z obliczania
- Lekcje jedno-tematyczne OPL, instrukcje
- Preventive Maintenance.
- Kanban+VMI, Poka Yoke
- Przygotowanie i rozegranie trzeciej rundy Lean Play

#### 14.15 – 15.00 LUNCH

#### 15.00 – 17.00

- Ewaluacja trzeciej rundy Lean Play

- Przegląd metod: Diagnoza czyli jak zaplanować i co wdrażać- Badania migawkowe, Value Stream Mapping, PPA.
- „Miękkie” aspekty Lean Manufacturing
  - Problem Solving – rozwiązywanie problemów, grupy problemowe
- „Miękkie” aspekty Lean Manufacturing c.d.
  - Przywództwo
- Czwarta „idealna” runda Lean Play.
- Production System’s
- Podsumowanie

