

OPL. JAK PRACOWAĆ Z TABLICĄ WYNIKÓW (ROLA LIDERA)

METRYCZKĘ GRY/TABLICĘ WYNIKÓW należy wypełnić na podstawie wyliczeń z ARKUSZA RUNDY. Numerki przy opisach odpowiadają numerom na arkuszu rundy.

TABLICĘ WYNIKÓW wypełniamy podczas spotkania zespołu, na którym podsumowywana jest runda. Spotkanie odbywa się na stojąco (by przebiegło szybko).

Z początku omówienie wyników prowadzi lider, a po wejściu we wprawę zadanie przekazuje innemu członkowi zespołu, by również miał okazję zmierzyć się z tablicą wyników.

1. Uzupełnij komórki danymi odpowiadającymi numerom wierszy podanych w nawiasach. Jeśli tak Ci będzie wygodniej możesz sobie wpisać liczby długopisem w narożnikach komórek aby podczas spotkania z Zespołem, móc je sprawnie wpisać grubym flamastrem.

2. Używaj kolorowych flamastrów dla podkreślenia sukcesów zastosuj kolor **ZIEŁONY**, dla obszarów wymagających jeszcze poprawy **CZERWONEGO**.

3. Zapytaj członków zespołu, który ze wskaźników w ich ocenie powinien być poprawiony w pierwszej kolejności. Postaw czerwony wykrzyknik przy tym wskaźniku. Przed kolejną rundą wdrożycie działania koncentrując się szczególnie na wybranym wskaźniku.

Wykrzyknik można postawić wyłącznie w jednym z czterech pierwszych wierszy. To tzw. wskaźniki operacyjne. Pozostałe wartości wskaźników są skutkiem tych właśnie 4 wskaźników operacyjnych.

METRYCZKA GRY					
Grupa					
Poz.	Runda	1	2	3	4
[1]	Ilość zadeklarowana [szt.] (obiecane klientowi przed rundą)				
[2]	Ilość wyprodukowana [szt.] (gotowe wyroby u klienta i w fabryce)				
[3]	Ilość dostarczona klientowi [szt.] (tylko dobre na czas)				
[4]	Ilość wyrobów złej jakości [szt.] (zwrócone przez klienta)				
[5]	Poziom obsługi klienta [%] (Ilość dostarczona [3] / Ilość zadeklarowana [1]) x 100%				
[6]	Produktywność [szt/os] Ilość wyprodukowana [2] / Liczba operatorów				
[7]	Przychód razem [zł] Ilość dostarczona klientowi [3] x 30 zł				
[8]	Koszty razem [zł] + liczba członków zespołu x 10 zł + liczba maszyn x 5 zł + liczba elementów x 1 zł				
[9]	Zysk [zł] Przychód razem [7] - Koszty razem [8]				
[10]	Zysk na osobę [zł] Zysk [9] / liczba członków zespołu				
Miejsce na sukcesy zespołu					

4. Po omówieniu wyników poproś aby każdy członek zespołu **przykleił swoje karteczki** Post-It w polu "**sukcesy zespołu**" i powiedział na głos kolegom co napisał na karteczce np. „super współpraca!”, „dobrze podzieliliśmy się zadaniami”, „dogadywaliśmy się”, „nie kłóciliśmy się” itp.

OPL.WYKRES RÓWNOWAŻENIA OBCIĄŻEŃ - YAMAZUMI

W elektronicznych materiałach do gry znajdziesz przykładowo uzupełniony wykres Yamazumi. Przekaż go inżynierowi, zanim zabierze się za rysowanie. Tak będzie łatwiej wykonać zadanie.

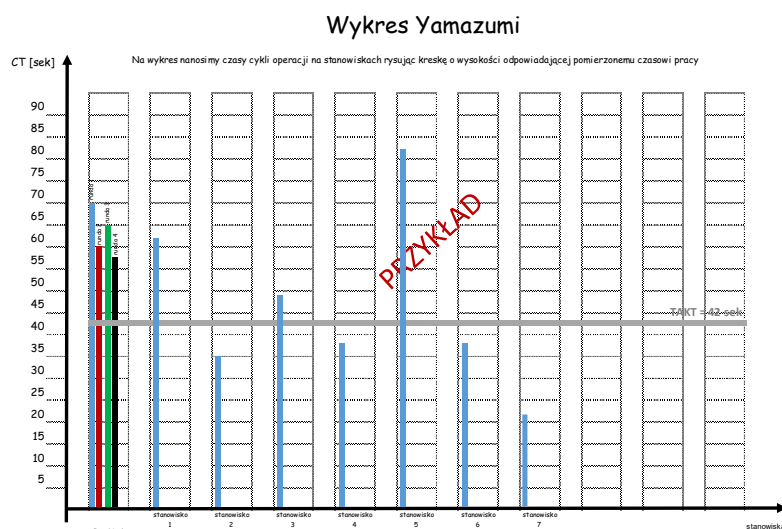
W toku rundy

Wykorzystując arkusz pomiaru czasów zadań przydzielonych do stanowisk, który jest elementem wyposażenia stanowiska inżyniera procesu, inżynier dokonuje pomiaru czasów w toku trwania rundy. Inżynier mierzy czas jaki jest potrzebny każdej z osób na wykonanie przydzielonego zadania na jednym produkcie.

Uwaga! Jeśli inżynier zgłasza, że ma **kłopot z pomiarem czasu**, ponieważ zmieniają się zadania realizowane na poszczególnych stanowiskach, oznacza to, że **proces jest źle zorganizowany** i wymaga reorganizacji przydziału pracy.

Po zakończeniu rundy

Przy każdej z osób inżynier rysuje słupek odpowiadający wysokości czasowi, który zmierzył. Wykres powinien być gotowy przed spotkaniem zespołu na podsumowanie rundy.



Interpretacja

- Jeśli słupki są nierówne – należy inaczej rozdzielić zadania pomiędzy członkami zespołu
- Jeśli słupek wystaje powyżej linii taktu – należy:
 - przeanalizować czy można przeorganizować pracę tak, by czas wykonywania zadań się skrócił
 - jeśli takie możliwości się skończą, należy przenieść część pracy na stanowisko o mniejszym obciążeniu pracą (uwaga! przewidywany czas obciążenia stanowiska pracą powinien mieć obciążenie poniżej linii taktu)
- Jeśli wszystkie słupki znajdują się poniżej linii taktu – to znak, że można obiecać klientowi większą liczbę produktów! Jednak, żeby wiedzieć ile sztuk można obiecać należy posłużyć się poniższym wzorem

MAKSYMALNA WYDAJNOŚĆ = czas dostępny w rundzie / czas najdłuższej wykonywanego zadania

Przykład: Runda trwa 7 minut czyli 420 sekund. Czas najdłuższej wykonywanego zadania wynosi 20 sekund.

Obliczenia: 420 sekund / 20 sekund na sztukę = 21 sztuk

21 sztuk to maksymalna wydajność procesu. 21 sztuk można obiecać klientowi.

OPL. JAK PRACOWAĆ Z TABLICĄ CIĄGŁEGO DOSKONALENIA

TABLICA CIĄGŁEGO DOSKONALENIA – to miejsce, przy którym rozmawiamy o problemach, które napotkaliśmy w trakcie realizacji zadań w minionej rundzie rozgrywki. Spotkanie prowadzi Lider zespołu.
Uwaga: tutaj nie rozmawiamy o rozwiązaniach!

1. Podczas spotkania po pierwszej rundzie, **każdy z uczestników opowiada o problemach**, które zaobserwował podczas pracy na swoim stanowisku. Problemy spisane na karteczkach post-it (jeden problem = jedna karteczka) umieszczane są w pierwszej lub drugiej kolumnie.

- W pierwszej kolumnie „Wyzwania” umieszczamy problemy, które **nie wpływają bezpośrednio** na wynik wskaźnika, który oznaczony został wykrzyknikiem na tablicy wyników
- W drugiej kolumnie „Do eliminacji przed rundą” umieszczamy problemy, które **wpływają bezpośrednio** na wynik wskaźnika, który oznaczony został wykrzyknikiem na tablicy wyników

TABLICA CIĄGŁEGO DOSKONALENIA		
TU NIE ROZMAWIAMY O ROZWIĄZANIACH!		
Wyzwania	Do eliminacji przed rundą	Wyliminowane! Działaj!
		
Miejsce na problemy, które same się rozwiązały :)		

2. Każdy z uczestników opowiada o problemie i nakleja swoje karteczki, jedną po drugiej, sam nadając priorytet dla rozwiązania problemów, poprzez umieszczenie go w pierwszej lub drugiej kolumnie.

*W przypadku wątpliwości, gdzie umieścić karteczkę, przedyskutujcie wyzwanie wspólnie i pomóżcie podjąć decyzję właścicielowi problemu. **Nie naklejamy karteczek za ich właścicieli!***

Kiedy już wszystkie problemy zostaną zamieszczone na tablicy, należy przypisać **zespół (co najmniej dwie osoby!)**, do rozwiązania każdego z problemów.

W ten sposób zakończone zostało spotkanie. Zespoły mogą zabrać się poszukiwanie rozwiązań dla problemów!

Po każdej kolejnej rundzie omawianie tablicy ciągłego doskonalenia zaczynamy od kolumny **DO ELIMINACJI PRZED RUNDĄ**. Dyskutujemy **czy wdrożone rozwiązania wyeliminowały problemy**. Jeśli skutecznie pozbyliśmy się danego problemu, to jego karteczkę post-it przesuwamy do kolumny **WYELIMINOWANE! DZIAŁA!**

Następnie sprawdzamy czy przy okazji eliminacji priorytetowych problemów nie rozwiązane zostały któreś z problemów zawieszonych w kolumnie **WYZWANIA**.

Następnie **przechodzimy do omawiania problemów z właśnie zakończonej rundy** (patrz punkt 1 powyżej). Karteczki post-it z tymi problemami dokładamy do kolumny **PROBLEMY**, a następnie spośród wszystkich problemów wybieramy te, którymi chcemy się zająć (tak jak w punkcie 1 powyżej). Następnie przechodzimy do punktu 2.