

Logistieke leerdoelen

De deelnemers verwerven inzicht in logistieke begrippen en processen door een confrontatie met:

- de knelpunten in de productie,
- de nefaste gevolgen van slechte kwaliteit,
- het belang van zelfcontrole,
- de voordelen van een geschikte productie-layout,
- het verschil tussen push-besturing (MRP) en pull-besturing (JIT),
- het belang van een hoge productie-betrouwbaarheid bij JIT-introductie,
- het gunstig effect van korte omsteltijden,
- het belang van het gebruik van kalibers,
- de effecten van het verschuiven van het klantenorder-ontkoppelpunt,
- enkele KAIZEN-principes,
- het gunstig effect van een goede lijnbalancerings,
- de invloed van logistieke verbeteracties op het bedrijfsresultaat,
- de waarde van logistieke performantie-factoren.

Andere leerdoelen

Ook de volgende aspecten maken deel uit van het lean production game:

- het zichtbaar maken van stress bij overbelaste en verveling bij onderbelaste werknemers,
- het illustreren van de rol van een teambord met KPI's als ondersteuning van een verbeterproces en als essentiële tool van een lerende organisatie,
- de deelnemers confronteren met dreigende afdankingen,
- de deelnemers doen beseffen dat het hun taak is creatief te zijn zodat overcapaciteit kan gebruikt worden om nieuwe producten te maken,
- tonen dat in het bedrijfsleven verschillende aspecten uit een opleiding geïntegreerd worden: logistiek, productontwerp, boekhouden, deontologie, communicatie,
- een grotere betrokkenheid en een groter leereffect bekomen.

Geïnteresseerd?

Deelnemers

Het spel wordt gespeeld met 10 à 14 deelnemers en eventueel een aandachtig toekijkend publiek.

Lokaal

De benodigde ruimte voor het spel meet ongeveer 8m x 8m, met 10 losse tafels en 10 stoelen, met whiteboard (of eventueel flip-over), LCD-projector en projectiescherm.

Duur

Er is 1 uur nodig om alles klaar te zetten, 4,5 uur om het spel te spelen en nog eens 1 uur om alles weer op te ruimen.

Prijs

Het spel wordt georganiseerd voor €1000 excl. BTW en verplaatsingskosten (€100 + €0,35/km). Als het spel doorgaat in de speciaal daarvoor ingerichte Lean Learning Academy op onze Technologie-campus in Gent, zijn er geen verplaatsingskosten.

Spelleider

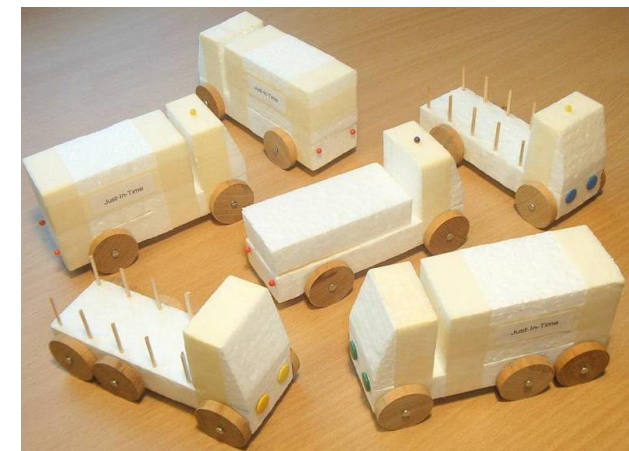
Ir. Ignace Martens
 docent Bedrijfsbeleid en Productiemanagement
 coördinator Lean Learning Academy
 KU Leuven Technologiecampus Gent
 Gebroeders De Smetstraat 1, 9000 Gent
 Tel: +32 (0)9 265 66 11



Voor meer info, bezoek onze website
www.leanlearningacademy.be
 of contacteer
ignace.martens@kuleuven.be

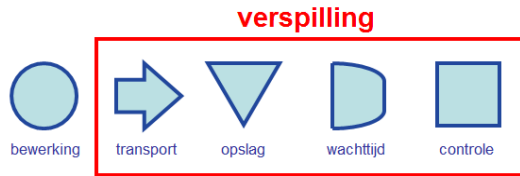
Lean Production Game

Een beklijvend inzicht in lean production



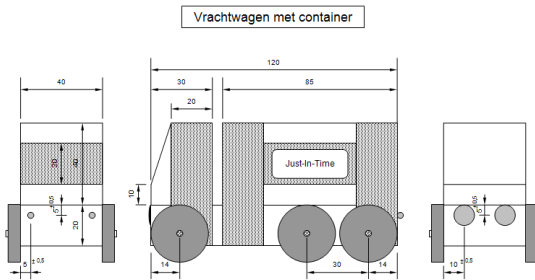
Wat is 'Lean Production'?

Lean betekent mager, schraal, ontdaan van het overbodige. In ondernemingen betekent 'lean' dat alle bedrijfsprocessen die geen waarde toevoegen voor de klant zoveel mogelijk beperkt of zelfs geëlimineerd worden.



Het Lean Production Game

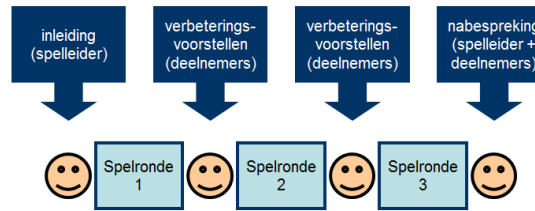
In deze bedrijfssimulatie maakt een 10 à 12-tal deelnemers effectief isomo-vrachtwagentjes in 12 verschillende varianten, volgens een technische tekening en met maattoleranties van +/- 1mm. De vraag naar elk van die varianten wordt gesimuleerd (1 order om de 3 minuten).



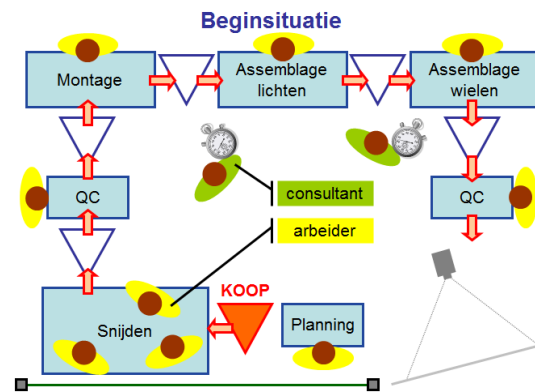
Het spelverloop

Het spel wordt gespeeld in 3 rondes van elk 30 minuten. In de eerste spelronde maakt de onderneming verlies, kan ze de beloofde levertijd niet respecteren en is de kwaliteit niet gegarandeerd. De deelnemers fungeren als intelligente arbeiders die na elke spelronde een analyse maken van de problemen en

verbeteringsvoorstellen beargumenteren die dan na onderling overleg effectief worden doorgevoerd.



Taken



Wie consultant is, meet bewerkingstijden en bepaalt daaruit standaardtijden. Er zijn ook 2 kwaliteitscontroles: de eerste beoordeelt de afmetingen van de gesneden stukken en de tweede de assemblagekwaliteit. Om het leereffect uit te sluiten, moeten de deelnemers in elke spelronde een andere taak vervullen.

Spelopvolging

De levertijd van de verschillende orders wordt in real-time grafisch weergegeven en geprojecteerd zodat de deelnemers over de actuele status geïnformeerd worden. Na elke spelronde wordt de resultatenrekening geactualiseerd om het effect op het bedrijfsresultaat te zien.



Op het bord

Verbeteringsvoorstellen moeten gebaseerd zijn op metingen en andere objectieve vaststellingen. Daarom wordt na elke spelronde op het bord een beoordeling gemaakt van een aantal belangrijke logistieke performantiefactoren (KPI's). Aan het einde van het spel geeft het bord ook een beeld van de grootteorde van die verbeteringen.

Na telkens 30 min	Spelronde 1	Spelronde 2	Spelronde 3
Output	3	10	10 (+ 2)
WIP	€5150	€1550	€1100
Gem. levertijd	19min 41s	1min 17s	2min 5s (8min 38s)
Bezettingsgraad	Hoog, zeer ongelijk	Laag, ongelijk	Hoog, vrij gelijk
Kwaliteit	Laag, niet constant	Hoog, constant	Hoog, (vrij) constant
Knelpunt	snijafdeling	marktvraag	zwevend
# werknemers	11	10	9
Bedrijfsresultaat	€-5750	€950	€4200

