



Produciamo “Just in Time”

|Lean Game|

**Combattere i *Muda* e costruire una
linea One- Piece-Flow**

Produciamo “Just in Time”

|Lean Game|



Il Lean Game è una delle offerte ludico-formative proposte da JMAC.

Il corso intende simulare un percorso di miglioramento e trasformazione da un modello produttivo tradizionale ad un **modello produttivo snello** introducendo azioni di miglioramento mirate. Ai partecipanti, organizzati in team, verranno assegnati specifici ruoli all'interno del processo e saranno parte attiva nell'**identificazione dei Muda** (sprechi) e nello sviluppo di **azioni di miglioramento**.

Obiettivo: apprendere in modo naturale, immediato e divertente le logiche di base e gli strumenti operativi della lean production, imparando ad identificare i Muda del sistema e a eliminarli.

Articolazione: il corso si sviluppa in una giornata attraverso un'alternanza di sessioni teoriche e di esercitazioni pratiche di gioco.

Docenza: due esperti di lean production della JMA Consultants di Milano.

Destinatari: capi turno, capi produzione, tecnici di produzione, responsabili di miglioramento e dirigenti.

Produciamo “Just in Time” |Lean Game|

Round 1 – “As Is”

4 fasi di assemblaggio di un prodotto caratterizzate da grossi lotti, competenze degli operatori insufficienti, scarsità di istruzioni



Misurazione dei KPI e debriefing:

Alto livello di WIP, lungo lead time, bassa efficienza, basso livello qualitativo!

Round 2 – “Kaizen”

Introduzione dei primi miglioramenti



Miglioramento “Auto-gestito”

I Team definiscono ed implementano delle modifiche migliorative, guidati dai risultati ottenuti e dalle loro idee.

Round 3 – “Lean”

Implementazione di tutti i principali concetti lean e valutazione del nuovo flusso del processo.
Incredibile miglioramento dei KPI!



Lezione sui concetti Lean

Vengono spiegati e applicati alle linee tutte le tecniche e gli strumenti lean.



Debriefing finale

Imparare a individuare e identificare i problemi, acquisire una maggiore consapevolezza delle opportunità di ulteriori miglioramenti. Trucchi, consigli e raccomandazioni finali



	ROUND 1	ROUND 2	ROUND 3
MARZINO PRODOTTI FINITI	3/49	2/2	4/3
QUALITÀ INTERNA	N 13	1	1
	% 27%	4.8%	4%
QUALITÀ PERCEPITA	0%	100%	100%
QUALITÀ CONSEGNE	5%	80%	100%
CALCO DI BOTTIGLIA	POST. 2	///	///
LEAD TIME	15"	10"	10"
TEMPO DI ATTRAVERSA	6'30"	1'	1'20"
COMPRESSE QUESTA	NO	SI	SI
PERCHÉ?		DAI RISULTATI	
CON'E' LAVORARE IN		STRESS	NEGLIGENZE
QUESTA AZIENDA?			300%
CON WIP SEMPLICITÀ		CRISI	
L'IMPLEMENTAZIONE?		CONSIGLI	
QUAL'E' IL PRINCIPALE		BUNO P	SIMBOL
SPRECO?		INTELLIGENTE	TELEF
		STRATEGIA	APR
			FINE