

Lean Admin Spel

Syfte

- Spelet är ett verktyg för praktiskt lärande där deltagarna medverkar i en simulerad antagningsprocess på ett universitet
- Spelarna antar olika roller, omfattande bl a kund (sökande), ansökningsshandläggare, kanslist, studievägledare, internpost mfl.
- Spelet spelas i tre eller flera omgångar där spelarna behandlar ett visst antal ansökningar i varje omgång (20-33 stycken). Mellan varje omgång genomförs förändringar för att effektivisera processen. Tänkbart är också att spela två gånger och lägga längre tid på reflektion.
- En ”poängtavla” är bra att rita upp där man följer nyckeltal som handläggningstid, ledtid, felfrekvens, produktivitet mm
- Spelet ger en praktisk tillämpning av grundprinciperna inom Lean och ger deltagarna själva möjlighet att ta initiativ till kontinuerliga och ibland radikala förbättringar av sin arbetsplats

Bakgrund

Spel är ett väl etablerat sätt att lära sig Lean koncept och metoder. De flesta Lean spel härstammar från spelet som man ser i Hewlett Packards berömda video ”Stockless Production”, 1983. Det här spelet är utvecklat för alla nivåer i ett företag, både för administrativ personal och chefer, för alla som berörs av en implementering av Lean.

Resultat

Deltagarna:

- Får uppleva en fokuserad och praktisk resa från ett ”konventionellt” arbetssätt till ett ”Lean” synsätt
- Lär sig att upptäcka varningssignaler, genomföra förändringar och ifrågasätta vanliga beteenden.
- Blir en sammansvetsad grupp med gemensamma erfarenheter av förbättringsarbete och nytänkande
- Lär sig att tillämpa idéerna bakom Lean
- Får förståelse för muda (slöseri), mura (ojämnheter) samt muri (överbelastning)

Spelarna kommer att kunna lära sig och bli bekanta med följande principer;

- Organisera kring flödet och processen, inte uppgiften
- En-stycks flöde
- Verkligt och falskt behov
- Vikten av att se hela processen ”dörr till dörr”
- Skapa kontinuerliga flöden
- Minimera överlämnanden ”måste det verkligen gå till någon annan?”
- Förstå behovet av utjämning i tiden och mellan individer
- Integrera informationsbehandlingen i det arbete som producerar informationen
- Lagg beslutsunkten där arbetet genomförs och bygg in kvalitetssäkring i processen
- Fånga informationen vid källan och undvik förändringar dvs återanvänd
- Bygga kvalitet in i processen och vid källan - Rätt från början
- Hur skapa bra lärande kring kvalitet, ger kunden t.ex. feedback om fel?
- Delade, allmänna informationsplattformar underlättar arbetet
- Tydliga roller och beslutsmandat krävs
- Eliminera överflödiga dokumentation
- Skapa takt i flödet genom att pacemaker (kö) i början.

- Förenkling och flexibilitet är huvudmål
- Låt inte nuvarande rutiner och vanor begränsa dig
- ”tänk utanför rutan”

Förändringen i spelet är följande:

- Organisationen: Från funktionella avdelningar till processororientering
- Arbetsuppgifterna: Från enkla uppgifter till varierade och med delat ansvar
- Rollerna: Från stark styrning till ökade egna befogenheter
- Lärandet: Från ”utförare” till ”utveckling”
- Prestationsmått: Från aktivitet till resultat
- Befordringskriterierna: Från prestation till förmåga
- Cheferna: Från övervakare till ledare
- Strukturerna: Från hierarkier till flödes-organisationer

Handledarträning

Vi säljer själva spelet tillsammans med handledarträning för att leda spelet.

I handledarträningen ingår bl.a.:

- Introduktion till Lean Admin
- Vi spelar spelet (lite kortare än normalt)
- Riktlinjer för spelet och handledning
- Genomgång av teorier i spelet
- Frågor och diskussionsområden för reflektion och lärande
- Förslag och diskussion till användning inom det egna företaget

Kostnaden är:

Handledarträning per person	8.900:- (exkl moms)
Spel per styck	10.000:- (exkl moms)

Obs! Spelet är komplett och inkluderar instruktioner, filer, inplastade spelpapper, och timers mm.

Vi utför handledarträning i Göteborg eller på annan plats då reskostnader tillkommer.