

Prosessforbedringsspillet

Lær og opplev prosessforbedring på en engasjerende måte

Prosessforbedring handler om å maksimere verdiskapning og minimere sløsing og ineffektivitet på alle områder i virksomheten. Gjennom å bruke spill som læringsmetode skapes entusiasme og engasjement. Deltakerne selv får prøve de forskjellige prosessforbedringsteknikkene som er inspirert av Lean og erfare effekten av dem. Spillet utgjør en unik treningsmulighet og egner seg spesielt som en katalysator ved starten på en forandringsprosess der det bidrar til å øke både kunnskap, motivasjon og engasjement.

Målsetningene med spillet kan være å:

- Øke bevissthet om prosessforbedring, operativ ledelse, driftstyring, prestasjonsforbedring samt kundeverdi
- Gi en innføring i prosessforbedring herunder også LEAN prinsipper og filosofi
- Skape forståelse for sløsing, variasjon, overbelastning og flyt
- Skape refleksjon om effektiv problemløsning i gruppe/team
- Inspirere og stimulere til nytenkning og innovative løsninger
- Forståelse for medarbeiderinvolvering for å oppnå forbedringskultur og varige resultater



Innhold og sentrale tema:

Deltakerne trenes i prinsipper som kartlegging av en servicevirksomhet, identifisering og eliminering av unødvendig arbeid og sløsing, tidstyver, flaskehals og forstyrrelser, rett kvalitet første gang, belastningsutjevning, variasjon, takt, standardisering, effektiv arbeidsplass, flyt, visuell målstyring, driftsledelse mv.

Gjennom spillet opplever deltakerne hvor viktig flyten er for en god prosess, og hvilke forbedringer som kan gjøres for å stabilisere og optimalisere den. Deltakerne er selv aktive beslutningstakere og får legge opp egne strategier og se resultatene av disse i praksis. Spillet utfordrer og gir nye tanker og idéer, erfaringer og nye innfallsvinkler som blir utgangspunkt for eget forbedringsarbeid.

Spillets gjennomføringsform:

Spillet tar utgangspunkt i en simulert administrativ virksomhet, der spillerne innehar ulike roller. De utfordres i gruppen til å ta initiativ og beslutninger om kontinuerlige eller radikale forbedringer av sin egen arbeidsplass.

Spillet gjennomføres over flere omganger. Anvendelse av de ulike prosessforbedringsprinsipper kombineres med diskusjoner og refleksjoner om hvordan disse påvirker resultatet og hvordan man tar neste forbedringssteg. Spillet foregår med fordel i grupper på alle organisatoriske nivåer i virksomheten. Spillet skiller seg fra andre spill da deltakerne selv får velge løsninger – det øker opplevelsen og den praktiske læringen.

Spillets tema er hentet fra administrativ saksbehandling men kan enkelt tilpasses og overføres til ulike typer virksomheter og nivåer i organisasjonen.

Praktisk informasjon

Målgruppe:

Alle medarbeidere.
Ingen forkunnskaper er nødvendig.

Omfang og varighet:

Normalt 5 timer - 1 dag. Gjennomføres fortrinnsvis som del av et helhetlig opplegg.

Faglig forankring:

Spillet er opprinnelig utviklet av John Bicheno på Lean Enterprise Research Centre ved Cardiff University og er anvendt i flere land av bedrifter, universitet og konsultentselskap. Sonat har gjennomført egen instruktørutdanning og har rettigheter til å levere dette spillet i det norske markedet.

Spillet finnes på flere språk også engelsk.

Sonat har gjennomført egen instruktørveiledning og har erfarne instruktører for å lede gjennomføringen av spillet.

Pris:

Kr. 15.000+ materiell for gjennomføringen.
Selve spillet koster 12.500 kr i utvalg.

Mer informasjon / kontaktpersoner:

Jonny Klemetsen
Telefon: + 47 982 19551, e-post:
jonny.klemetsen@sonat.no
Trond Wincentsen
Kjartan Storli
Telefon: + 47 902 07278, e-post:
Kjartan.storli@sonat.no

Sonat er sterkt fagmiljø bestående av fagspesialister innen digitalisering, maskinlæring og kunstig intelligens. Selskapet leverer tjenester til noen av de største virksomheter i Bergen og Oslo.