

## ПРОГРАММА

# «Фабрика производственных процессов: игра-симулятор»

### Цели программы

- > Формирование мышление операционной эффективности
- > Изменение представления о традиционных подходах к управлению производством
- > Получение практических навыков применения инструментов и методов операционной эффективности
- > Мотивация сотрудников на улучшение своих процессов

### Целевая аудитория

Руководители высшего и среднего звена, ключевые специалисты подразделений

### Формируемые компетенции

- > Навык применения методов и инструментов операционной эффективности
- > Понимание методологии решения проблем

### Длительность

16 академических часов (2 дня)

### Формат

Очный

## Содержание программы

Длительность	Метод обучения	Содержание	Результат
День 1	теория	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Понятие о концепции бережливого производства.</li> <li>• Ценность, потери</li> <li>• Предпосылки реализации программ повышения операционной эффективности в производстве</li> <li>• Модель операционной эффективности</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Изучены теоретические аспекты Лин-подхода</li> <li>• Сформировано понимание логики проведения имитационной игры, разработаны предложения по улучшениям</li> <li>• Изучены инструменты сбора данных, визуального менеджмента и системы оперативного управления</li> </ul>
	имитационная игра	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Введение в имитационную игру. Распределение ролей</li> <li>• Знакомство с ролями</li> <li>• 1-ый раунд</li> <li>• Подведение итогов раунда</li> <li>• Разработка предложений по улучшениям</li> <li>• Реализация улучшений</li> </ul>	
	теория	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Инструменты сбора данных и анализа операций: «Наблюдение», «Хронометраж», «Диаграмма спагетти», «Интервью»</li> <li>• Организация рабочего пространства на принципах 5S</li> <li>• Визуальный менеджмент</li> <li>• Система оперативного управления (Shop Floor Management - SFM) на основе KPI</li> </ul>	
	имитационная игра	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2-ой раунд</li> <li>• Подведение итогов раунда</li> <li>• Разработка предложений по улучшениям</li> <li>• Реализация улучшений</li> </ul>	
	заключение	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Обратная связь участников игры</li> <li>• Ответы на вопросы</li> </ul>	
День 2	теория	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Картирование операций</li> <li>• Стандартизированная работа</li> <li>• Балансировка операций</li> <li>• Картирование потока создания ценности</li> <li>• Система вытягивания</li> <li>• Логистика на принципах Лин</li> <li>• Система рабочих встреч</li> <li>• Роли и ответственность</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Изучены основные инструменты анализа текущего состояния</li> </ul>

## Содержание программы

День 2		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Управление компетентностью</li> <li>• Структурированное решение проблем</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Определены шаги, направленные на оптимизацию и повышение эффективности потока создания ценности</li> <li>• Сформулированы основные принципы работы с персоналом и компетенциями</li> </ul>
	практика	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формирование карты потока создания ценности текущего состояния</li> <li>• Формирование диаграммы загрузки сотрудников</li> <li>• Оценка эффективности процесса</li> <li>• Оценка потенциала улучшений, с т.з. оптимизации и цифровизации</li> <li>• Формирование карты потока создания ценности идеального состояния</li> <li>• Разработка мероприятий по переходу к идеальному состоянию</li> <li>• Оценка ограничений и приоритизация мероприятий</li> <li>• Формирование карты потока создания ценности будущего (целевого) состояния</li> <li>• Реализация улучшений</li> </ul>	
	имитационная игра	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3-ий раунд</li> <li>• Подведение итогов раунда</li> <li>• Оценка эффективности</li> </ul>	
	заключение	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Обратная связь участников игры</li> <li>• Ответы на вопросы</li> </ul>	