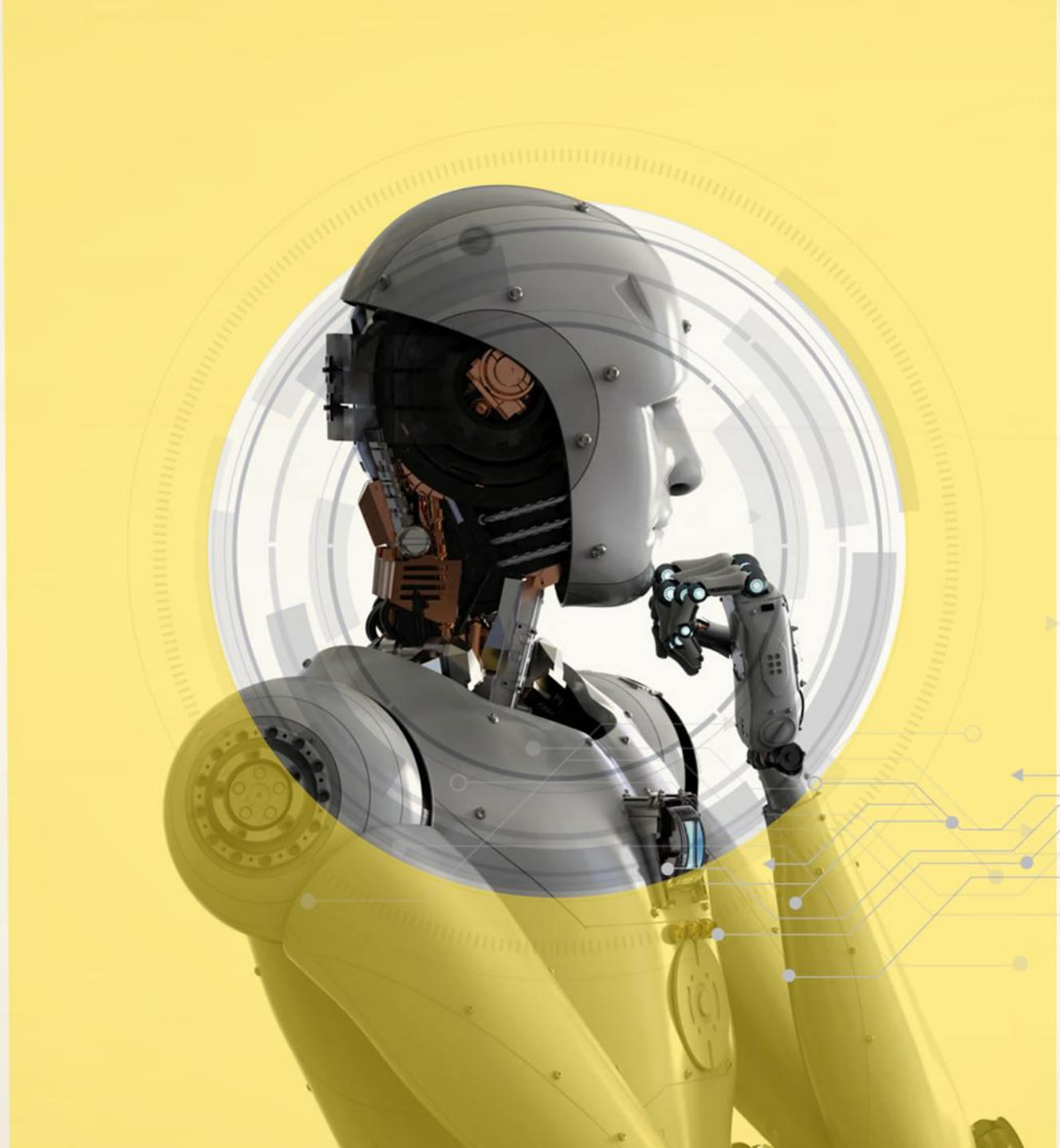


БЕЗ ШАНСА НА ОШИБКУ

Игра о том, как свести человеческие ошибки к нулю

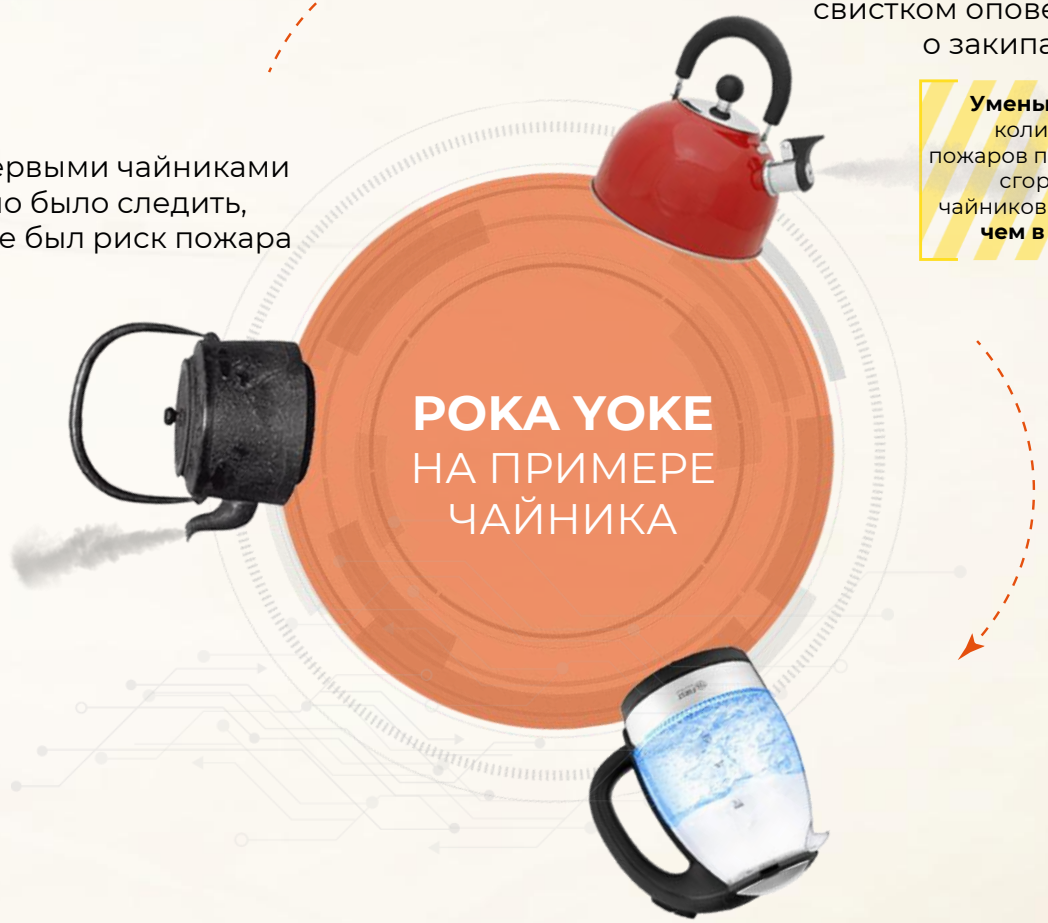
КОНЦЕПЦИЯ НУЛЕВОЙ ОШИБКИ ИЛИ POKA YOKE - ЭТО...

1. Часть Lean-менеджемента

2. Способ минимизировать влияние «человеческого» фактора

3. Внедрение решений, которые исключают необходимость контроля и делают ошибки невозможными

POKA YOKE НА ПРИМЕРЕ ЧАЙНИКА



За первыми чайниками нужно было следить, иначе был риск пожара

Затем появился первый чайник с **POKA YOKE РЕШЕНИЕМ**. Прибор свистком оповещал о закипании.

Уменьшение количества пожаров по вине сгоревших чайников **более чем в 2 раза**

Современные чайники стали еще безопаснее и саморегулируются без участия человека - самостоятельно отключаются и оповещают звуком о закипании

Пожары по вине сгоревших чайников стали редкостью

ЗАЧЕМ НУЖЕН POKA YOKE?

ПРИМЕНЕНИЕ КОНЦЕПЦИИ ПОЗВОЛЯЕТ

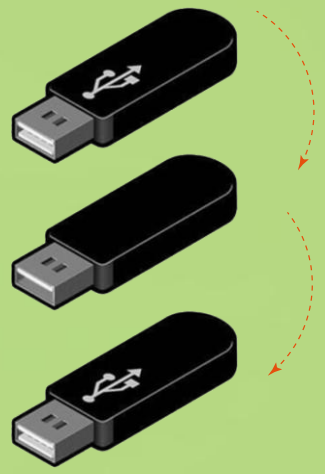
- НЕ ПРОПУСКАТЬ ДЕФЕКТЫ
- ВЫЯВЛЯТЬ ОТКЛОНЕНИЯ НА РАННЕЙ СТАДИИ
- НЕМЕДЛЕННО РЕАГИРОВАТЬ НА ПРОБЛЕМЫ В ТЕХНОЛОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ
- СОКРАЩАТЬ ВРЕМЕННЫЕ И ФИНАНСОВЫЕ ИЗДЕРЖКИ
- УСТРАНЯТЬ ПЕРВОПРИЧИНЫ ОШИБОК И БРАКА

БЫЛО

Не той стороной

Опять не той

Вот теперь правильно

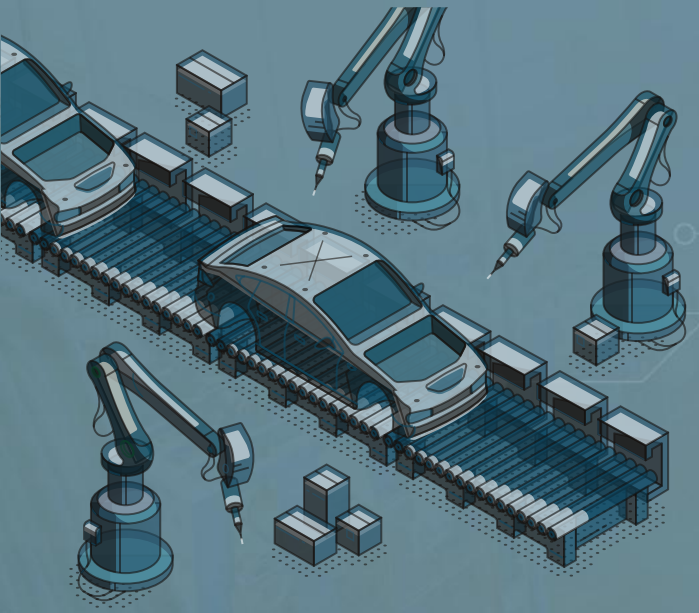


СТАЛО

Флешка, которую можно вставить любой стороной как в компьютер, так и в гаджеты

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Создать у участников целостное понимание концепции **POKA-YOKE** – ее возможностей и принципов



ЗАДАЧИ

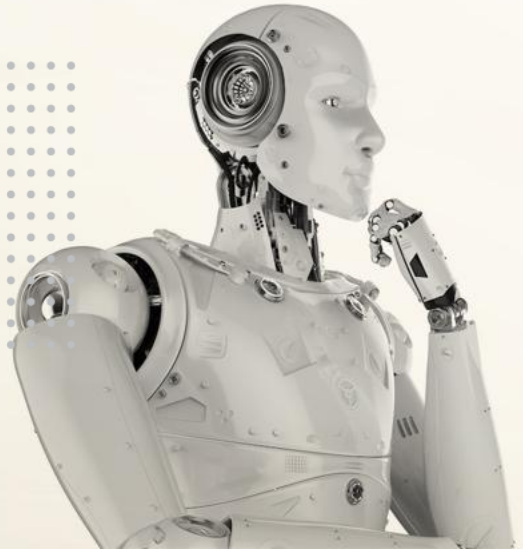
- Познакомить участников с концепцией «нулевой ошибки»
- Изучить производственные и бытовые **POKA-YOKE**-примеры
- Смоделировать работу производственной линии с опорой на принципы и методы Poka-yoke
- Найти решение актуальных рабочих задач на основе Poka-yoke

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ
3-4 ЧАСА С ПЕРЕРЫВОМ

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:
6-150 ЧЕЛОВЕК

МЕХАНИКА ИГРЫ

«Без шанса на ошибку» — командная игра без ярко выраженной конкурентности. К финальному раунду команды начинают работать словно единая система — как разные подразделения на одном производстве



1 ЭТАП

Погружение в теорию

2 ЭТАП

Разбор методов Poka-yoke на реальных кейсах

3 ЭТАП

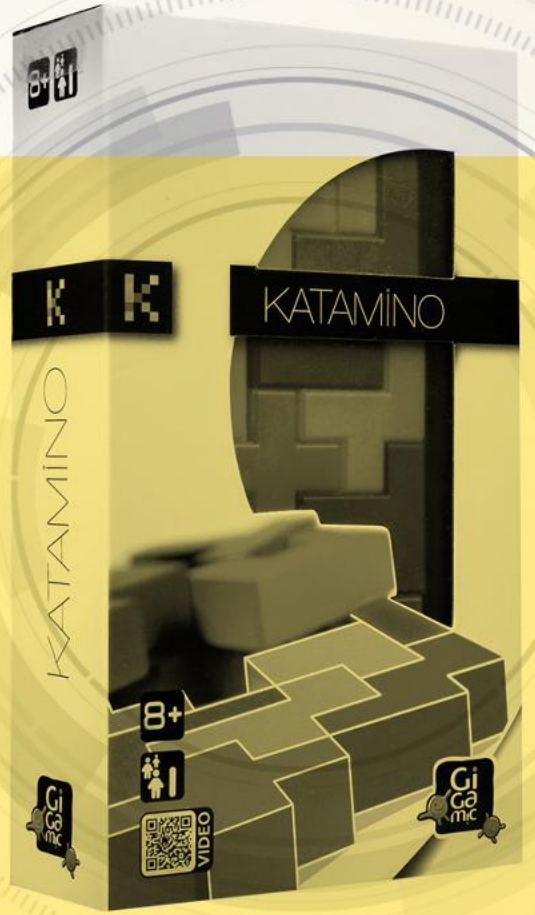
Практическая отработка принципов в модельной ситуации

4 ЭТАП

Кейс-практикум, в ходе которого участники «заземляют» полученную информацию на практику, решая свои актуальные производственные задачи

ЗА СЧЕТ ЧЕГО ДОСТИГАЕТСЯ РЕЗУЛЬТАТ?

- 1000 и 1 кейс применения **POKA-YOKE** на производстве и в обычной жизни
- Емкие теоретические дополнения
- Моделирование производственного процесса с помощью известной головоломки «Катамино»
- Возможность разработать в группе решения насущных производственных проблем, используя концепцию **POKA-YOKE**



EBM

ebm.spb.ru
businessgames.ru
forHR.digital

(812) 982-34-30

crm@ebm.spb.ru