



# БЕЗ ШАНСА НА ОШИБКУ

Игра о том, как свести  
человеческие ошибки к нулю

# КОНЦЕПЦИЯ НУЛЕВОЙ ОШИБКИ ИЛИ РОКА УОКЕ - ЭТО...

1. Часть Lean-менеджмента
2. Способ минимизировать влияние «человеческого» фактора
3. Внедрение решений, которые исключают необходимость контроля и делают ошибки невозможными

За первыми чайниками нужно было следить, иначе был риск пожара

Затем появился первый чайник с **РОКА УОКЕ РЕШЕНИЕМ**. Прибор свистком оповещал о закипании.

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

**РОКА УОКЕ  
НА ПРИМЕРЕ  
ЧАЙНИКА**

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 РОКА УОКЕ?

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

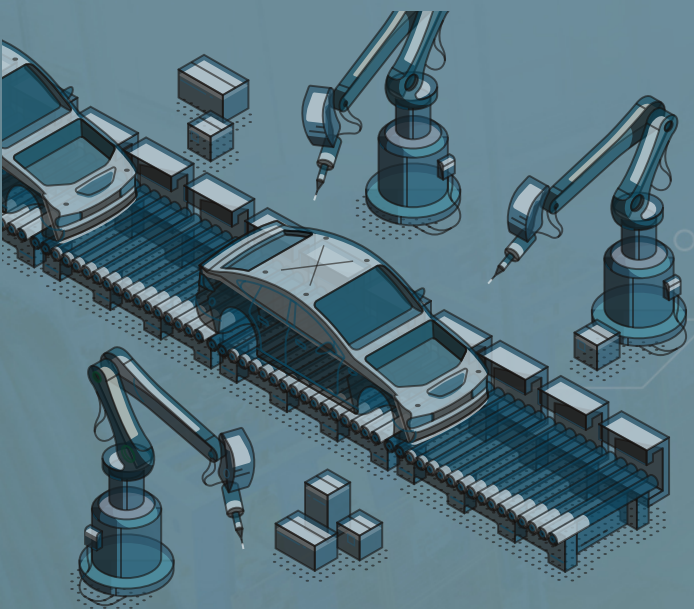
Флешка, которую  
можно вставить  
любой стороной  
как в компьютер,  
так и в гаджеты





# ЦЕЛЬ ИГРЫ

Создать у участников целостное понимание концепции **РОКА-УОКЕ** – ее возможностей и принципов



# ЗАДАЧИ

- Познакомить участников с концепцией «нулевой ошибки»
- Изучить производственные и бытовые **РОКА-УОКЕ**-примеры
- Смоделировать работу производственной линии с опорой на принципы и методы Рока-уоке
- Найти решение актуальных рабочих задач на основе Рока-уоке



**ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ**  
**3,5 ЧАСА С ПЕРЕРЫВОМ**

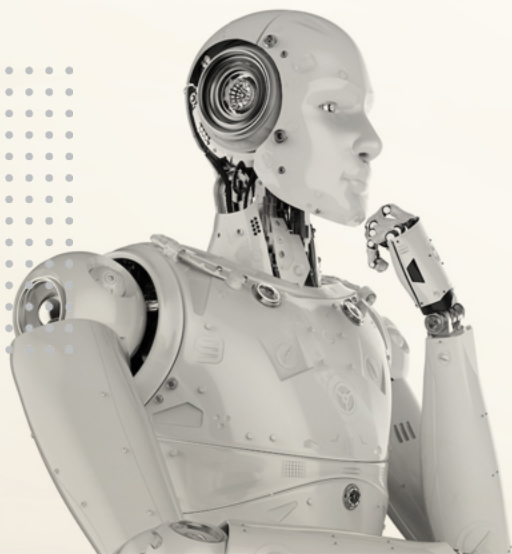


**КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:**  
**6-120 ЧЕЛОВЕК**



## 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 Рока-йоке 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 **РОКА-УОКЕ** 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 **РОКА-УОКЕ**





# EBM

[ebm.spb.ru](http://ebm.spb.ru)

[businessgames.ru](http://businessgames.ru)

[forHR.digital](http://forHR.digital)



(812) 982-34-30



[crm@ebm.spb.ru](mailto:crm@ebm.spb.ru)

