

Seguros MC está al borde de la quiebra. Tienes un día para refloatar la empresa

Ease IT está específicamente diseñado para comprender de forma directa y amena los principios lean. Los participantes se enfrentarán a un caótico proceso inicial que deberán rediseñar y optimizar aplicando los conocimientos básicos del *lean thinking*. Comprobarán su eficacia inmediatamente, no sobre el papel, sino gracias a la ejecución de los cambios propuestos entre los distintos equipos. Resulta el complemento perfecto en proyectos de consultoría de procesos y cursos de formación *lean*, ya que los participantes perciben de primera mano conceptos como lead time, desperdicios, flujo de valor o takt time. La parte teórica gira entorno a un caso real que logrará que los participantes asimilen los conceptos de forma mucho más rápida y duradera.

Ease IT

1 2 3 4 5 6

1 El Juego

Una compañía de seguros tiene un complejo proceso de gestión de peticiones, ya que existen cuatro departamentos diferenciados realizando multitud de tareas. ¿Pero cuáles de ellas aportan realmente valor? ¿Cómo podríamos conseguir procesar más peticiones en menos tiempo? ¿Resulta útil el departamento de Control de Calidad? De forma natural, los participantes descubren el flujo inicial e inmediatamente empiezan a identificar oportunidades de mejora. Tendrán doce minutos en cada ronda para ponerlas en práctica y comprobar los resultados.

2 Dinámica

Ease IT se ejecuta en varias rondas de 12 minutos de duración. Tras cada ronda, el grupo analiza los resultados conseguidos y propone cambios y mejoras para optimizar la producción en la ronda siguiente. Durante las rondas, los participantes tendrán que cumplir con sus tareas divididos en silos departamentales (administración central, clasificación, revisión y control de calidad), afrontar los problemas que sin duda van a surgir y encontrar la forma de resolverlos de manera que afecten en el menor grado posible al negocio. Estas situaciones recordarán en muchos casos al día a día en gran parte de las empresas, y los asistentes percibirán la vigencia de los conceptos aprendidos.

Combinando los ciclos del juego con periodos de reflexión, los participantes interiorizan los conceptos *lean* y comprueban de primera mano cómo su aplicación puede ser realmente efectiva. Los participantes pueden ser entre 7 y 12. La duración aproximada de la simulación está entre 4 y 8 horas, en función del contenido teórico que se desee comentar entre rondas.

3 Qué se consigue

1. Enseña los principios del pensamiento *lean* y la mejora de procesos de una forma diferente
2. Resulta una forma divertida y ágil de abrir los ojos a los participantes ante la necesidad de simplificar. Eliminar lo superfluo. Centrarse únicamente en actividades que aporten valor al producto final
3. Los participantes se convencen mediante la experimentación, y no mediante explicaciones teóricas. La mejor forma de interiorizar los conceptos es mediante la implicación emocional.
4. Es estimulante y motiva a los participantes a analizar con criterio sus propios procesos de trabajo
5. Deja en evidencia la importancia de derribar barreras, de compartir conocimiento y abolir los tradicionales muros entre departamentos

4 A quién va dirigido

Responsables de procesos y transformaciones *lean*

Responsables de implementaciones *lean* en planta

Equipos de calidad u organización

Empresas que quieran iniciarse en la gestión por procesos y resultados

Responsables de área interesados en rediseñar sus procesos

Equipos de trabajo desestructurados o nuevos equipos

5 Competencias adquiridas

Simplificación de procesos mediante *lean*

Orientación al cliente

Seguimiento de métricas relevantes

Trabajo en equipo

Conocimiento compartido

Control de costes

Mejora de procesos

6 Qué se necesita

Cinco mesas grandes, sillas para todos los participantes y un rotafolios

