

Universidade do Minho  
Escola de Engenharia

Latino group



Erasmus+



# GIOCO LEAN: Mappatura dei processi nel lavoro d'ufficio e nel lavoro intellettuale

Rui Sousa, Dinis Carvalho, *Università di Minho*

Clementina Freitas, *Latino Group*

*„Innovative Learning Approaches for Implementation of Lean Thinking to Enhance Office and Knowledge Work Productivity”*

ILA-LEAN Project No 2016-1-PL01-KA203-026293

2016-2018

2018





# Titolo progetto

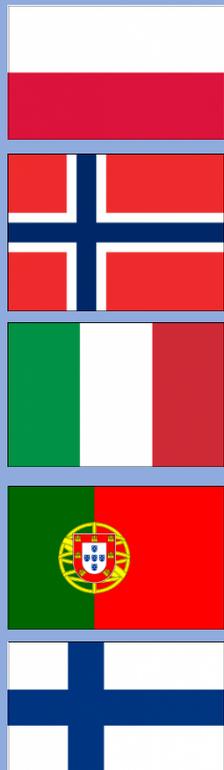


## Innovative Learning Approaches for Implementation of Lean Thinking to Enhance Office and Knowledge Work Productivity

**Codice progetto: 2016-1-PL01-KA203-026293**

Disclaimer:

Il presente Progetto è stato cofinanziato con il sostegno della Commissione europea. Questa pubblicazione rispecchia esclusivamente il punto di vista dell'autore, pertanto la Commissione non può essere ritenuta responsabile di alcun uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.



2

06-05-2017



Publicazione rilasciata sotto licenza Creative Commons  
[Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) (CC BY-SA 4.0).



Latin@ group

3



# Sommario



- Obiettivo
- Competenze in ingresso e in uscita
- Definizione del contesto
- Formazione squadre e assegnazione ruoli
- Fase 1 – Mappatura del processo
- Stage 2 – Individuazione sprechi
- Stage 3 – Dibattito sulle soluzioni migliorative
- Chiusura



Universidade do Minho  
Escola de Engenharia

Latin@ group

4



## Obiettivo del gioco



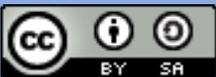
- **Sensibilizzare i partecipanti sull'importanza della mappatura dei processi**  
(fase inevitabile nel miglioramento dei processi del lavoro d'ufficio e del lavoro intellettuale)
- **Presentare uno strumento grafico idoneo ad effettuare la mappatura dei processi nel lavoro d'ufficio e nel lavoro intellettuale**  
(intensificando l'individuazione degli sprechi e il miglioramento dei processi)

La squadra più veloce a completare (*correttamente*) la mappatura del processo, calcolando il lead-time e il tempo a valore aggiunto del processo, vince il gioco.



**Latin@ group**

5



## Competenze in ingresso e in uscita



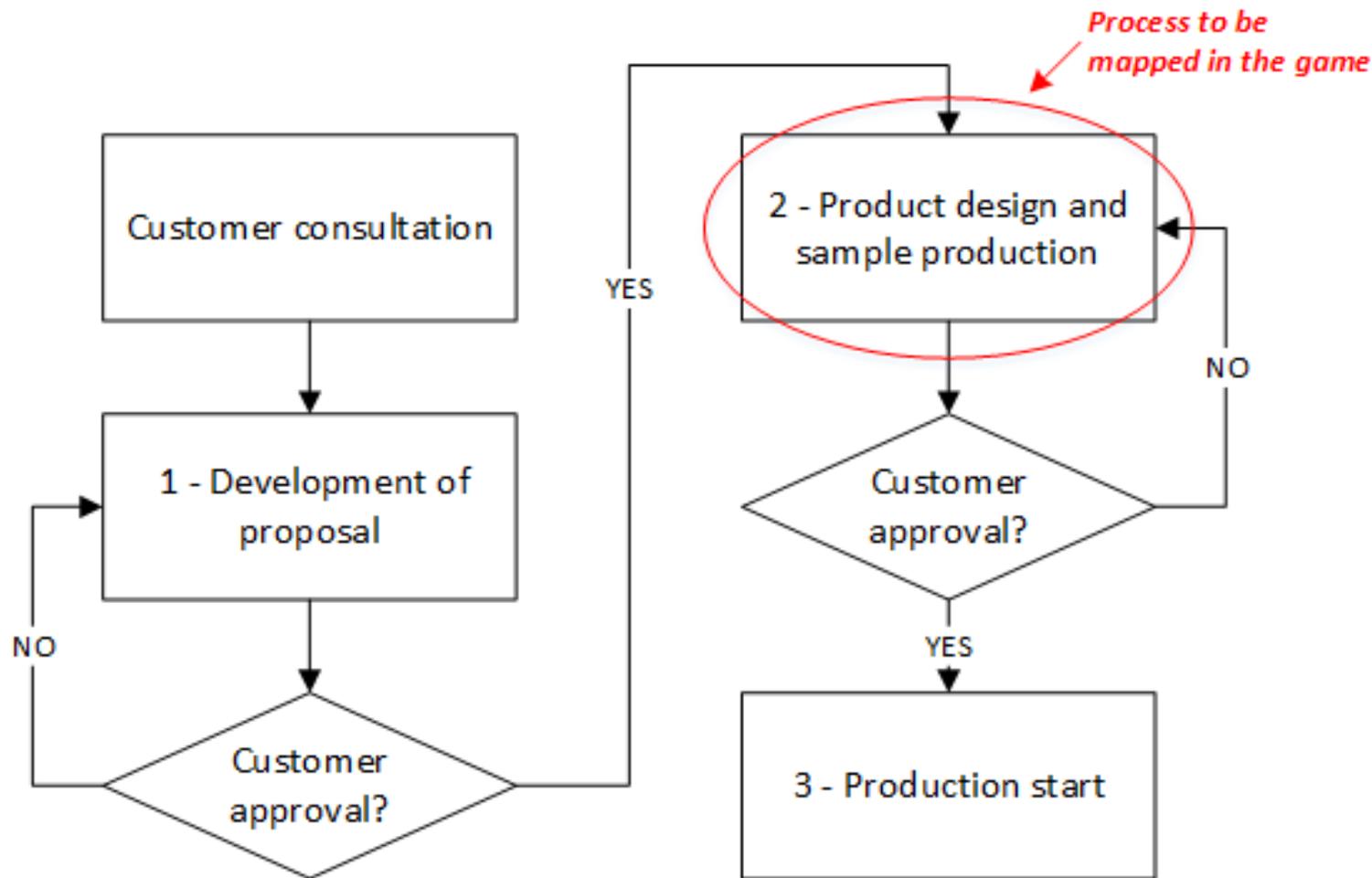
- **Non sono richieste particolari competenze in termini di ingegneria industriale e/o mappatura dei processi**
- **Imparare a mappare un processo tipico del lavoro d'ufficio e del lavoro intellettuale**
- **Analizzare la mappa ottenuta (ad es. per l'individuazione degli sprechi)**
- **Sviluppare possibili soluzioni migliorative.**



# Definizione del contesto



- **Processo per lo sviluppo di un nuovo prodotto**





Latin@ group

7



## Formazione squadre e assegnazione ruoli



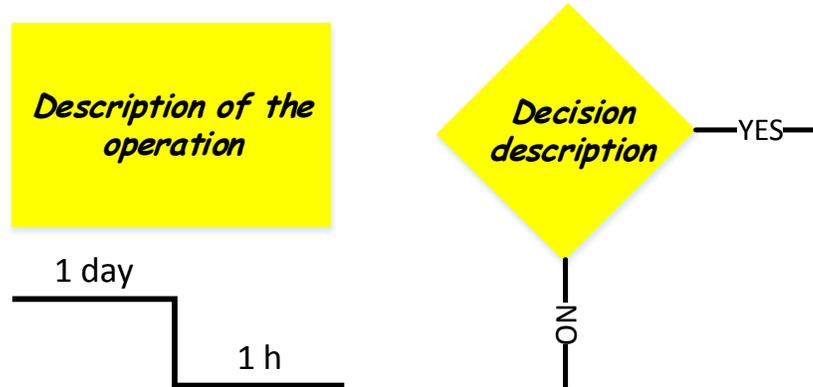
- **Squadre composte da quattro giocatori**
- **Per ogni squadra, ogni membro teoricamente assume uno dei seguenti ruoli:**
  - **Dipartimento Operativo e Pianificazione (DOP)**
  - **Manager di Produzione**
  - **Manager di Magazzino**
  - **Ufficio Tecnico**



# Fase 1 – Mappatura del processo



- Con l'aiuto delle Carte informative fornite, mappare il processo utilizzando:
  - Lavagna
  - Post-it
  - Pennarelli da lavagna
  - Pennarelli



Role 1	
Role 2	
Role 3	
Role ...	
Role n	



Universidade do Minho  
Escola de Engenharia

Latin@ group

9



## Fase 1 – Mappatura del processo

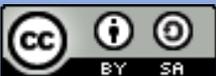


- **Qual è il lead-time del processo?**
- **Qual è il tempo a valore aggiunto del processo?**



Latin@ group

10



## Fase 2 – Individuazione sprechi

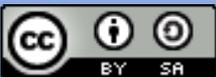


- **Individuare i problemi sulla mappa del processo (mappa dello stato attuale)**  
**(contrassegnare le attività con cerchi/ovali di colore rosso)**



Latin@ group

11



## Fase 3 – Dibattito sulle soluzioni migliorative



- **Proporre soluzioni ai problemi individuati sulla mappa dello stato attuale**
- **Modificare la mappa dello stato attuale per trasformarla in una mappa dello stato futuro**



**Latin@ group**

12



## Chiusura



- **Dibattito/opinioni sul gioco:**
  - **Che lezioni abbiamo imparato?**
  - **Quali sono i vantaggi?**
  - **Quali sono le criticità?**
  - **Eventuali spunti per migliorare il gioco?**



Universidade do Minho  
Escola de Engenharia

Latin@ group



# GIOCHIAMO!

13

