



El **JUEGO** del **KANBAN**



1. Objetivo del juego
2. Descripción general
3. Público - Duración
4. Desarrollo
5. Conceptos tratados
6. Ayuda para el animador
7. Para mayor información
8. Referencias

1. Objetivos del juego

- Comprender el funcionamiento de una empresa de producción.
- Programar la producción según la demanda del cliente.
- Comprender la diferencia entre flujo empujado y flujo tirado.
- Mejorar las cualidades de la herramienta de producción (flexibilidad, fiabilidad) para optimizar los resultados comerciales y financieros de la empresa: índice de servicio al cliente, nivel de las existencias, eficiencia de los equipamientos.

2. Descripción general

El grupo se divide en tres equipos que se hacen cargo de tres empresas.



Cada empresa intenta mejorar sus resultados:

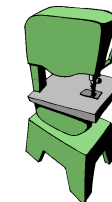
1. Servicio a los clientes



3. Niveles de las existencias



2. Eficiencia de la producción

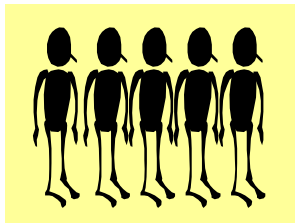


3. Público - Duración



Público

- Ejecutivos y empleados de empresa
- Estudiantes
- No se requiere ningún conocimiento previo.



Tamaño del grupo

- entre 6 y 24 personas



Duración

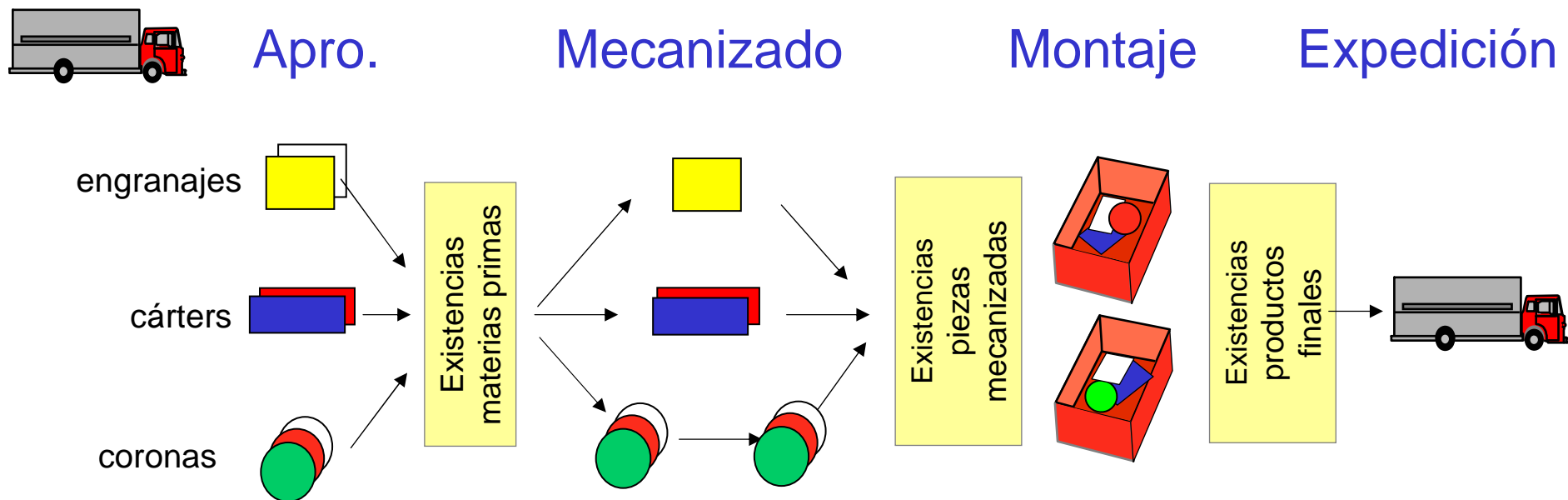
- Entre media y una jornada.
- La duración depende del aporte pedagógico que haga el formador durante la simulación.

4. Desarrollo – 1/4

Flujo empujado

- Los equipos planifican la producción: elección del programa de producción según las previsiones de ventas y existencias actuales, elección del tamaño de los lotes de producción.
- La producción está sometida a riesgos: ventas imprevistas, averías, retrasos de proveedores, etc.
- El funcionamiento en flujo empujado aumenta las existencias y provoca faltas de entregas.

Decisión de los equipos: pasar de un modo de programación basado en previsiones a uno reactivo (Kanban)

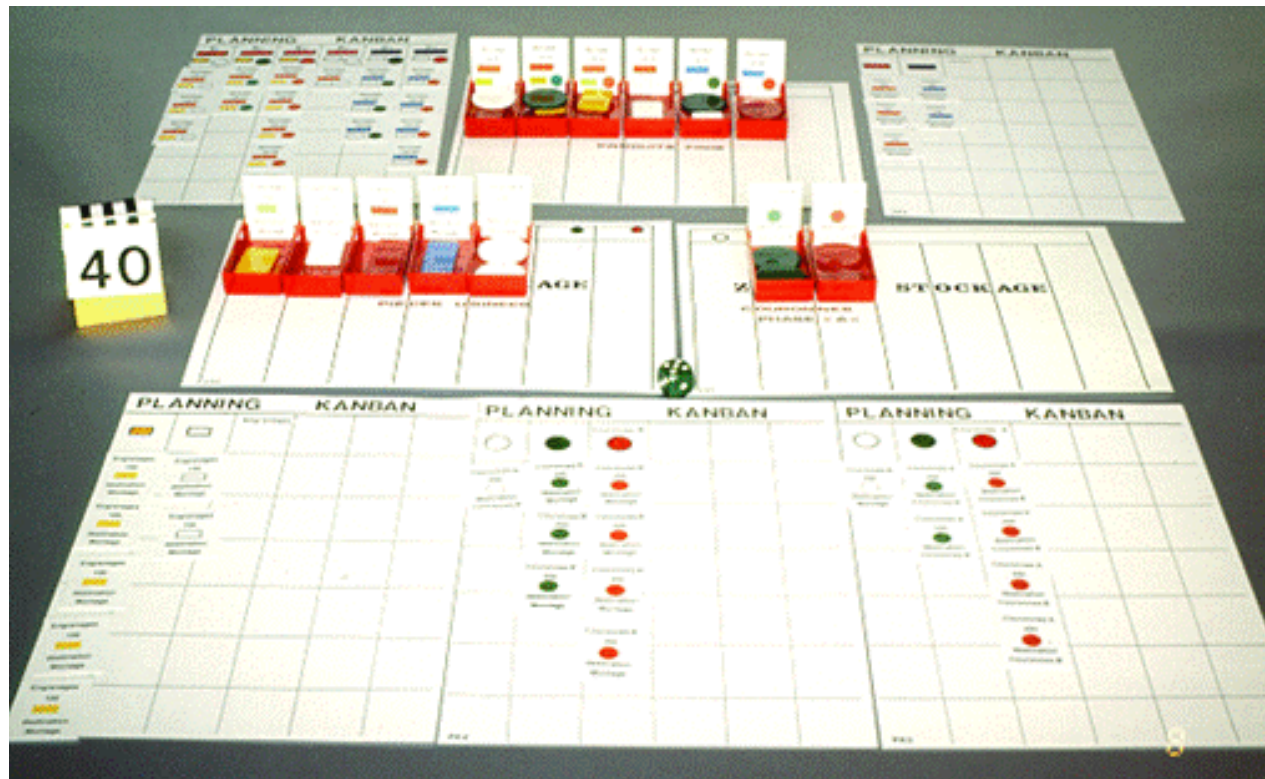


4. Desarrollo – 2/4

Flujo tirado

- La coordinación en flujo tirado es más simple, pero la falta de fiabilidad y flexibilidad de la producción frena la mejora del rendimiento.

Decisión de los equipos: invertir para mejorar la flexibilidad y la fiabilidad del sistema de producción.



4. Desarrollo – 3/4

Flux tenso

- Los resultados se mejoran progresivamente.

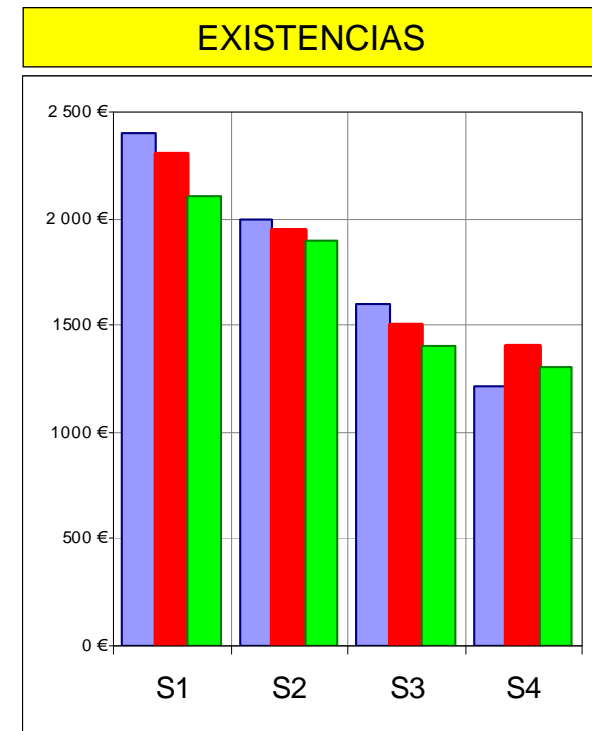
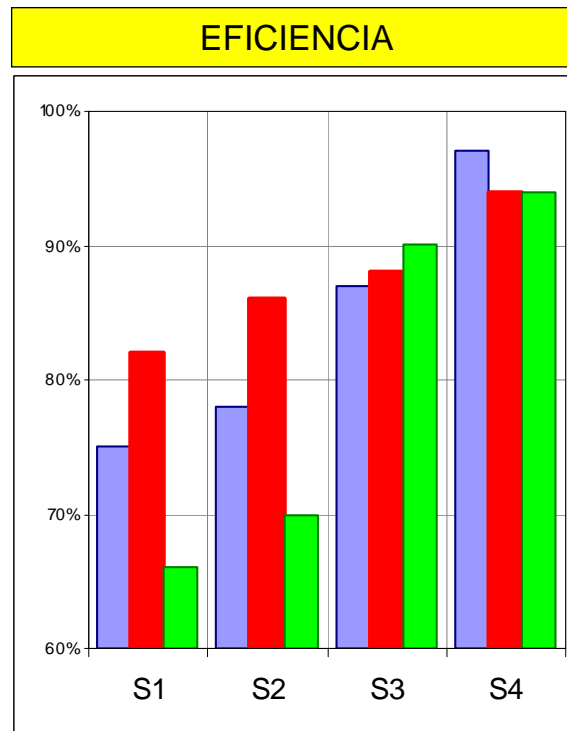
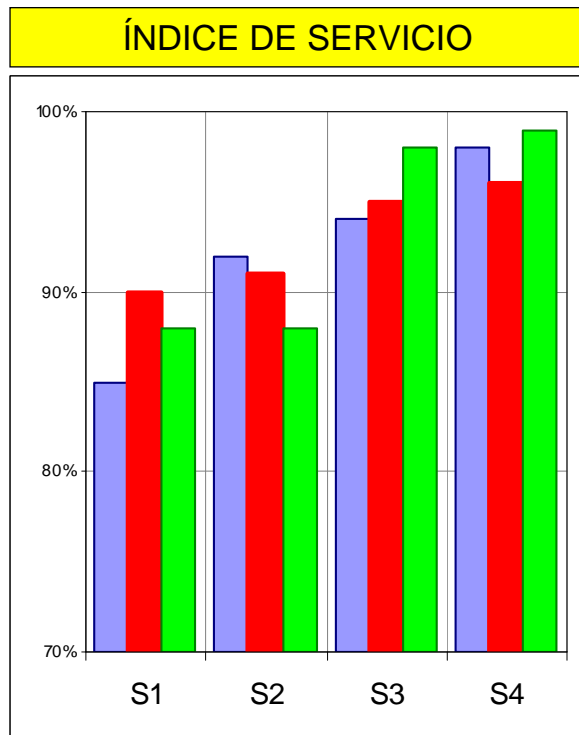
Decisión de los equipos: escoger una estrategia de progreso exitosa



4. Desarrollo - 4/4

Estrategia exitosa

- El panel de control permite evaluar el rendimiento de cada empresa



5. Conceptos tratados

EXISTENCIAS

**SERVICIO
CLIENTE**

**CALIDAD
DE LA
PRODUCCIÓN**

**FIABILIDAD
DE LOS
PROVEEDORES**

**PREVISIONES
DE LAS VENTAS**

**LA DURACIÓN DE
CIRCULACIÓN
DE UN FLUJO**

MÉTODO MRP

**MÉTODO
KANBAN**

**PANEL
DE CONTROL**

EL SMED

**EL TAMAÑO
DE LOS LOTES**

PLANIFICACIÓN

**FLUJOS EMPUJADOS
FLUJOS TIRADOS**

**EQUILIBRIO
CARGA / CAPACIDAD**

**ÍNDICE
DE UTILIZACIÓN
DE EQUIPAMIENTOS**

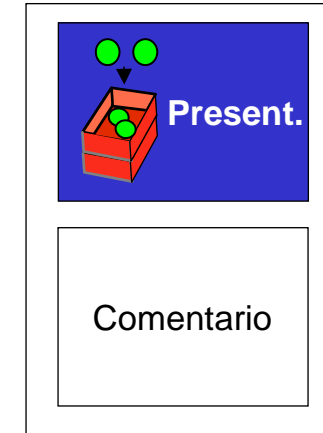
**GESTIÓN
DEL PERSONAL**

6. Ayuda para el animador

- El dominio del Juego del Kanban es fácil.
- Una presentación guía la simulación paso a paso.

- Cada presentación explica al animador las reglas de animación en la parte Comentarios.

- En el maletín se proporciona una copia en color de la presentación.



7. Para mayor información

- Estamos a su disposición para entregarle información más detalladas, en particular sobre las tarifas de venta, y responder a todas sus preguntas sobre el juego del Kanban.
- Puede contactar con nosotros:
 - Por teléfono, llamando a Nadia Gharbi al 01 40 64 59 18
 - Por correo electrónico: nadia.gharbi@cipe.fr

8. Entre nuestras referencias

EMPRESAS

- 3M
- ALCATEL
- ALLIED SIGNAL
- ALSTOM TRANSPORT
- CHANTELLE
- DOW CORNING
- EADS
- ELF ATOCHEM
- EUROCOPTER
- FACOM
- RENAULT
- GENERAL MOTORS
- GLAXO SMITHKLINE BEECHAM
- SCHNEIDER
- KODAK – PATHE
- LOUIS VUITTON
- MICHELIN
- PHILIPS
- RHONE POULENC
- ROCKWELL
- SONY
- THALES
- UNION CARBIDE
- VALEO
- WATERMAN

ESTABLECIMIENTOS DE ENSEÑANZA

- HEC
- ENSAM
- CNAM
- EDHEC
- ENSAE
- INSA
- ENSAIA
- ESC (LYON, ROUEN, TOULOUSE, PARIS)
- ESIA , ESIEE, ESLI, ICAM, ICEP, IDLS
- INSTITUT NATIONAL POLYTECHNIQUE
- UNIVERSIDAD CLAUDE BERNARD - LYON I
- UNIVERSIDAD DE BREST
- UNIVERSIDAD DE PANTHEON SORBONNE
- UNIVERSIDAD DE RENNES
- UNIVERSIDAD DE SAVOIE ANNECY
- UTC COMPIEGNE
- UNIVERSIDAD DE QUEBEC
- UNIVERSIDAD ESTRASBURGO
- UNIVERSIDAD PARÍS X