

Spillet om de løbende forbedringer

*Hvad jeg hører, det glemmer jeg,
hvad jeg ser, det genkender jeg,
hvad jeg gør, det lærer jeg.*

Løbende forbedringer

- Princippet om løbende forbedringer har igennem årtier vist sit værd og er fundamentet i rammeværk som LEAN og ITIL©.
- Løbende forbedringer baserer sig på en cyklus, som kontinuerligt analyserer og forbedrer produkter og services for løbende at kunne øge den værdi, som leveres til kunden.
- Princippet om løbende forbedringer handler bl.a. om at skabe rum til refleksion, om at udfordre hverdagen og være klar til at måle effekten af initiativer.
- Løbende forbedringer er modsat projekter ikke ressourcetungt, og effekten ses hurtigt.

Leg & læring

- Leg og læring hænger tæt sammen for både børn og voksne, og leg kan være yderst målrettet og seriøst.
- De sjoveste lege er dem, hvor man udfordres netop så meget, at det ikke bliver for nemt eller kedeligt - og ikke så svært at det ikke længere er en fornøjelse.
- Læring må meget gerne være sjovt, overraskende og spændende. Fascination og nysgerrighed giver lyst til vide mere.

Spillet om de løbende forbedringer

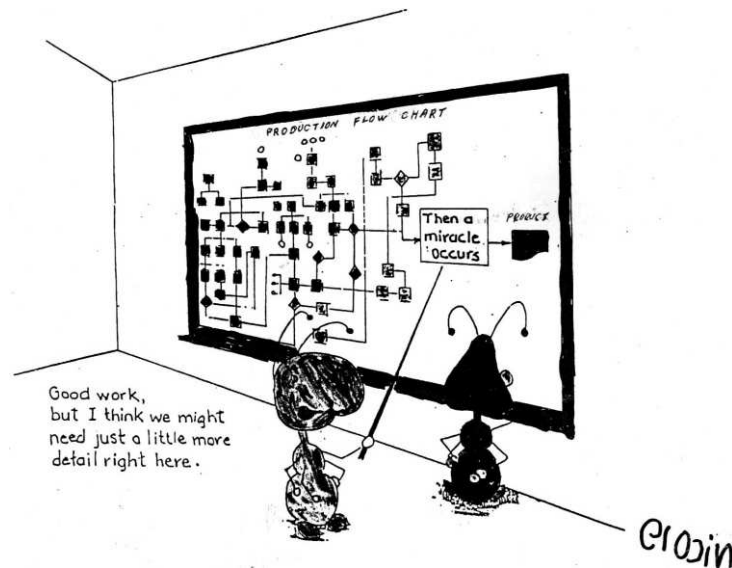
- Derfor har CFN People udviklet et spil, som sætter fokus på læring om løbende forbedringer, netop gennem leg.
- *Spillet om de løbende forbedringer* involverer deltagerne og efterlader dem med et solidt fundament til at videreføre princippet om løbende forbedringer i egen organisation.
- Spillet er sjovt og udfordrende, og deltagerne bestemmer selv, hvilken retning spillet tager.

Spilletets mål

- Deltagerne opdeles i en kunde og en leverandør
- To deltagere repræsenterer kunden, som retter henvendelse til leverandøren med:
 - Praktiske opgaver (bestilling af nye produkter eller services)
 - Teoretiske opgaver (fejl på eksisterende produkter eller services)
- De øvrige deltagere repræsenterer leverandøren, som servicerer kunden ved at løse henvendelserne
- Målet for leverandøren er at skabe *mest mulig værdi* for kunden med de til rådighed værende ressourcer

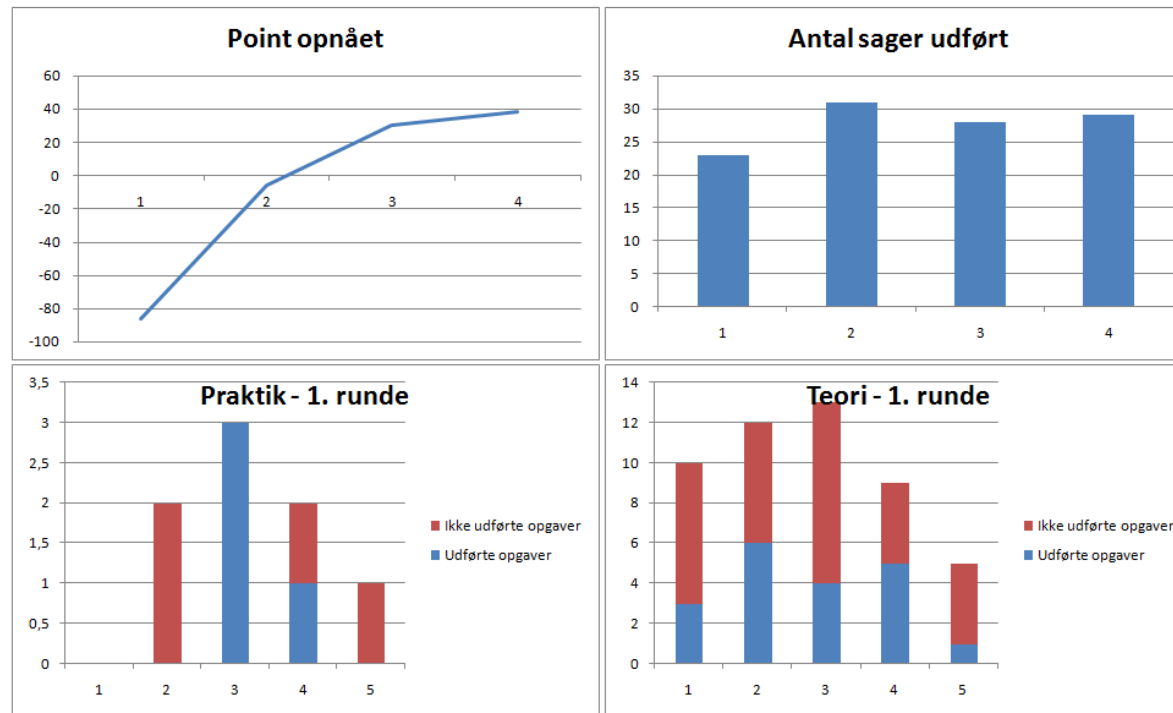
Spilletets gang

- Der spilles 4 runder af hver 20 min.
- Udgangssituationen (arbejdsgange, organisation, værktøjer mv.) er fastlagt i 1. runde. Herefter gennemføres der løbende forbedringer med henblik på at tilføre kunden mere værdi
- Mellem runderne analyseres resultatet ved et kort tavlemøde, og forbedringer aftales og implementeres



Resultat - Dashboard

- Resultatet opgøres og analyseres efter hver runde
 - Korrekt udførte praktiske opgaver tilfører kunden værdi (+)
 - Ikke løste teoretiske opgaver resulterer i tab for kunden (-)



Praktiske forhold

- Spillets varighed er 1 dag
- Spillet kan gennemføres for et eller flere hold
- Et hold består af 12 - 16 deltagere
- Pris: Efter aftale

Kontaktinformation

Thomas Fejfer

CFN PEOPLE A/S

Linde Allé 1

DK-2600 Glostrup

Phone: + 45 40 15 97 82

E-mail: tf@cfnpeople.com

Web: <http://www.cfnpeople.com>

