

Woche 09

IMPROVE 1/2

Überblick über die IMPROVE Phase – Teil 1

In der Improve Phase wird nun „endlich“ der Prozess verbessert. Und zwar werden nun Lösungen entwickelt, die die identifizierten Problemursachen aus der Analyse Phase mildern oder gar komplett beseitigen können.

Häufig liegen die Lösungen nicht direkt auf der Hand, somit ist bei vielen Projekten Kreativität gefragt. Die Denkmuster, die zu dem Problem geführt haben, helfen nicht das Problem zu lösen (so – oder so ähnlich – hat dies Albert Einstein vor etwa 100 Jahren formuliert).

Als freu' Dich auf eine Einführung in Kreativitätstechniken, die Dir sicherlich auch abseits von Six Sigma Projekten helfen können.

Am Ende dieses Kapitels beschäftigen wir uns dann noch mit einigen Lean-Techniken die ggf. auch in der Improve Phase zur Prozessverbesserung angewendet werden könnten.

Viel Spaß dabei!

Wie startet man nun in die IMPROVE Phase des Six Sigma Projekts?

Damit man überhaupt in die IMPROVE Phase starten kann ist es wichtig, dass wirklich relevante, konkrete Problemursachen in der ANALYSE Phase gefunden wurden, an denen man nun angreifen kann.

Schaut Euch gemeinsam – gerne diese Woche auch mal ohne formalen Host – die Folien der Präsentation YB09 – bis inkl. Folie 4 an.

Aufgabe 1

(Dauer insgesamt: 10 Minuten)

Tauscht Euch im Anschluss zum Thema Brainstorming aus. Hat jemand im Team bereits Erfahrungen mit der Technik gesammelt? (ansonsten recherchiert hierzu ggf. im www)

Positive Erfahrungen mit Brainstorming:

Negative Erfahrungen mit Brainstorming:

Falls nicht bereits genannt: Ein wesentlicher Nachteil der Brainstorming-Technik ist die mögliche Beeinflussung und Richtungsweisung dominanter Teammitglieder. Deren Meinung findet meist viel mehr Berücksichtigung als die Beiträge der eher stillen Kollegen.

Um diesen Nachteil zu umgehen – aber dennoch auf den Beiträgen der Kollegen aufbauen und diese weiterspinnen zu können – gibt es schriftliche Kreativitäts-Techniken wie bspw. die 6-3-5 Technik.

Lest Euch hierzu die Folien 5 und 6 durch und beginnt dann zügig mit der 2. Aufgabe.

Aufgabe 2

(Dauer insgesamt: max. 40 Minuten)

Als wesentliche Ursachen, die zu der verspäteten Kaffeelieferung führen wurden ja folgende Ursachen identifiziert:

- Milch plötzlich leer -> Milch aus Lager holen
- Milch wieder abgekühlt -> Milch aufheizen und aufschäumen

Verwendet die 6-3-5 Vorlage und verständigt Euch auf eine Reihenfolge (ggf. Emailadresse vermerken):

- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:

6-3-5 Formblatt			
Person	Problem: Milch plötzlich leer -> Milch aus Lager holen	Idee 1: Milch wieder abgekühlt -> Milch aufheizen und aufschäumen	Idee 2: Milch wieder abgekühlt -> Milch aufheizen und aufschäumen

Jeder Teilnehmer schreibt in sein (nun noch leeres) Formblatt unter Person seinen Namen links in die erste Zeile und speichert das Dokument auf dem eigenen Rechner lokal unter seinem Namen ab.

Dann startet die Zeit (max. 5 Minuten) und jeder überlegt sich Ideen die das in der Überschrift formulierte Problem lösen könnte. Achtung: es sind nur eine Spalte für das Problem „Milch holen“ und zwei Spalten für das Problem „Milch aufwärmen“ vorgesehen.

Solltest Du Deine drei Einträge vorgenommen haben, so sende Dein Formblatt (per Mail) an den Teilnehmer, der nach Dir in der Reihenfolgenliste (s.o.) vermerkt ist.

Sind alle Emails versendet, startet die nächste Runde, bis Dein von Dir selbst initiiertes Formblatt wieder bei Dir ankommt – dann ist die Kreativitätsrunde zu Ende.

Im Anschluss sucht sich jeder von Euch ein bis max. zwei Vorschläge aus jeder der beiden Problemperspektiven raus (also insgesamt max. vier pro Blatt) und stellt die im Team vor.

Einigt Euch danach auf max. drei Top-Vorschläge aus der jeweiligen Problemperspektive:

TOP 3: „Milch holen“:

1:

2:

3:

TOP 3: „Milch aufwärmen“:

1:

2:

3:

Tragt die jeweiligen TOP 3 bitte auch in „Storyboard.xls“ ein, damit unsere Fallstudie ihren roten Faden beibehält.

Kaizen (Blitz) und Poka Yoke

Schaut Euch nun noch die verbleibenden Folien zu den Themen Kaizen und Poka Yoke an. Je nachdem wie viel Zeit Ihr auf das Kreativitäts-Kapitel investiert habt, kann dieser Lean Abschnitt auch sehr kurz durchgegangen werden.

Eine Kaizen Blitz Aktivität ist übrigens eher nicht im Six Sigma Projektansatz nach DMAIC zu sehen und sollte besser als alleinige Aktion zur Prozessverbesserung verstanden werden. Dort ist Kaizen Blitz eine wesentliche Stütze des KVP Programms (Kontinuierlicher Verbesserungsprozess)

(optionale) Aufgabe 3

(Dauer insgesamt: 10 Minuten)

Auf https://de.wikipedia.org/wiki/Poka_Yoke findet Ihr noch weitere gute Poka Yoke Beispiele.

Fallen Dir noch weitere Beispiele ein und wo würdest Du Dir noch Poka Yoke Systeme im privaten oder beruflichen Umfeld wünschen? (Dauer für diesen Teilt: 5 Minuten)

Beispiele:

Poka Yoke Wünsche:

Bespreche die Beispiele und Wünsche mit Deinem Team und schließe die Übung ab. (Dauer für diesen Teilt: 5 Minuten)

Hausaufgabe für den Woche 10 – Host:

In der Woche 10 wird die beste Lösung (aus den in dieser Woche gefundenen „möglichen“ Lösungen) ausgewählt.

Der Wochen-Host schaut sich zur Vorbereitung alle 8 Folien der Präsentation YB10 an.

Ansonsten ist keine weitere gesonderte Vorbereitung notwendig.