



Mejoramos
procesos
Desarrollamos
personas

Desarrollo de personas

ACMP GAMES

Dinámicas de simulación para la formación
en el entorno profesional

La implantación de la metodología Lean Manufacturing permite a las organizaciones que sean las **propias personas de la empresa quienes detecten los despilfarros y lleven a cabo las mejoras organizativas y productivas.**

Este tipo de sistemas de mejora y optimización de procesos requiere un **elevado nivel de participación de toda la plantilla** para que los resultados sean sostenibles y mejorables en el tiempo.

La implantación de una nueva herramienta conlleva siempre un **plan de actividades para la formación del personal.** Y es que cuanto mejor preparados estén los equipos, mayor será su capacidad para generar soluciones que contribuyan a impulsar la eficiencia de la empresa.

En ACMP creemos firmemente que **el desarrollo profesional de las personas es una estrategia clave para introducir con éxito nuevos modelos de gestión, y por lo tanto, es una prioridad para cualquier organización.**



Los **ACMP Games** son una herramienta de aprendizaje que se usa para capacitar a los equipos de forma muy práctica en los principios, conceptos y metodologías basadas en la filosofía Lean.

Estos juegos **simulan diferentes procesos industriales o de servicios** que permite a los participantes poner en práctica los conocimientos que están aprendiendo sobre algo tangible. Como replican situaciones de forma realista, estas dinámicas contribuyen a que las personas perciban las ventajas y también las dificultades que conlleva la implantación de las herramientas.

Las dinámicas de simulación, que se basan en el modelo “**se aprende haciendo**”, constituyen un método docente estimulante ya que facilitan una participación activa del alumnado, el trabajo en equipo y una mayor retención de lo aprendido a largo plazo.

En ACMP empleamos en nuestros proyectos juegos de simulación propios, algunos de los cuales han sido diseñados para sectores específicos con sus procesos, características y necesidades particulares.



ACMP GAMES CATÁLOGO



LEANBRICKS

Transforma una fábrica en cuatro pasos

Un liderazgo sólido constituye una de las claves para lograr una implantación Lean exitosa en la organización de manera que las mejoras realizadas perduren en el tiempo. Por eso, en todo proyecto de transformación Lean es vital conseguir el compromiso y la implicación de su equipo directivo.

Descripción y objetivos

El objetivo principal del ejercicio es que los participantes visualicen los resultados en la cuenta de explotación de la aplicación de las distintas fases de Lean Management.

El juego simula una cadena de montaje de una organización convencional, en la que hay objetivos por departamentos y producción por nichos y por lotes. Se desarrolla en 4 rounds en los que se implanta progresivamente la metodología Lean Management y se eliminan los despilfarros. El alumnado adquiere los conceptos y experimenta las ventajas y dificultades de la incorporación de las herramientas.

Información adicional

Número de asistentes 10-15 personas

Tiempo de duración 8 horas

Juego disponible a la venta

Ver condiciones en www.acmplean.com



SMED DRAGSTER

Cómo optimizar los tiempos de cambio

Los tiempos de cambio de formato son una de las grandes pérdidas de eficiencia que se producen en los equipos de producción y una de las principales causas de los grandes lotes y el aumento de los niveles de stock.

Descripción y objetivos

Juego de simulación completo para realizar en aula o en un proyecto de empresa que permite a los participantes visualizar las ventajas de la estandarización del cambio de formato.

La dinámica introduce en las técnicas y conceptos SMED (Single Minute Exchange of Die) para disminuir los tiempos de parada de las líneas debido a la limpieza de los equipos o por el cambio de utillajes y herramientas de las máquinas.

El alumnado se adentra en las 6 etapas que configuran un proyecto de implantación SMED y va tomando conciencia del impacto de los tiempos de cambio en el resultado final - análisis interno/externo, tasa de servicio, despilfarros- y la importancia de la estandarización del puesto de trabajo y la gestión visual.

Información adicional

Número de asistentes 9-12 personas

Tiempo de duración 8 horas

Juego disponible a la venta. Ver condiciones en www.acmplean.com

PULL AIRLINES

Elimina los despilfarros del proceso logístico

La implantación de sistemas *pull* permite a las organizaciones que las propias personas de la empresa detecten y eliminen el despilfarro de los procesos y reduzcan el stock mejorando la cuenta de resultados.

Descripción y objetivos

El juego simula un proceso de ensamblaje manual que se desarrolla en cuatro fases.

En cada etapa de la simulación, la línea de producción tiene que satisfacer la demanda del cliente en términos de calidad, plazo y cantidad. En caso de que esta demanda no sea satisfecha, los participantes deberán identificar los ejes de progreso a implementar en la etapa siguiente.

El formador desarrollará los conceptos relacionados con el modelo *pull* conforme avanza el ejercicio.

Información adicional

Número de asistentes 10-15 personas

Tiempo de duración 8-16 horas

Juego disponible a la venta

Ver condiciones en www.acmplean.com



EFECTO LÁTIGO

Cómo controlar los stocks
sin mermar la tasa de servicio

El efecto látigo, en inglés, *bullwhip*, fruto de las variaciones en la demanda del cliente es el principal motivo de desperdicio por acumulación de existencias y exceso de producción.

Descripción y objetivos

Gracias a este juego los participantes pueden experimentar cómo los cambios en la demanda del cliente final generan una demanda que se va incrementando en cada etapa de la cadena de suministro.

El ejercicio emula el funcionamiento de una cadena de suministro, desde la recepción de las mercancías hasta la expedición del producto al cliente e incluye el reporte de datos (retrasos, inventarios, etc.), el envío de pedidos a proveedores (MRP) y la toma de decisiones sobre futuros pedidos.

A lo largo de la dinámica que se desarrolla en dos fases, el objetivo de cada cadena de suministro – integrada por fábrica, distribuidor mayorista y minorista – es reducir la acumulación de inventarios y retrasos.

Información adicional

Número de asistentes

9-12 personas

Tiempo de duración

8 horas

Como en todo proyecto de cambio, la comunicación de los objetivos, actuaciones y resultados esperados a todo el personal involucrado es un aspecto esencial en el momento del lanzamiento. Con este juego los participantes se familiarizarán con los objetivos de una implantación real.

Descripción y objetivos

Juego de simulación de una línea de producción que se desarrolla en cuatro rounds y en el que los asistentes implantan por etapas la metodología Lean Manufacturing y de este modo visualizan los resultados obtenidos. La dinámica está especialmente diseñada para el personal de producción.

En el transcurso del juego, el formador va desarrollando los conceptos y herramientas que deben aplicarse en cada fase para alcanzar los objetivos de seguridad, calidad, tiempo y coste la demanda del cliente.

El objetivo es que el alumnado:

- Comprenda los beneficios del modelos de producción Lean
- Entienda los fundamentos de un sistema lean de aprovisionamiento de componentes a línea
- Conozca las reglas básicas para realizar una célula de producción

Información adicional

Número de asistentes	10-15 personas
Tiempo de duración	8 horas



ASSEMBLEAN

Transforma tus procesos productivos en células Lean Manufacturing

LEANMENTARIA

Cómo se implanta Lean
en empresas de alimentación

El sector agroalimentario presenta una serie de características que lo hacen especial a la hora de implantar sistemas de mejora de procesos y reducción de costes: elevados costes de mantenimiento de equipos, la estacionalidad de las materias primas, niveles altos de automatización de líneas de producción, tiempos largos de limpieza y cambios de formato y normas de gestión de seguridad alimentaria y calidad. Es por ello que la eficiencia y la flexibilidad de sus procesos es clave.

Descripción y objetivos

El ejercicio lleva a la práctica el despliegue de las diferentes etapas de la metodología Lean Management adaptado a las características del sector agroalimentario. Se desarrolla en cuatro rounds y simula una cadena de producción típica del sector, en concreto un proceso de embotellado manual.

El objetivo del juego es que los participantes practiquen los principales conceptos Lean y visualicen la manera de reducir los desperdicios que se producen en los procesos, mejoren su eficiencia y de esta manera se puedan reducir costes.

[Vídeo](#)

Información adicional

Número de asistentes	12-15 personas
Tiempo de duración	12 horas

La adopción de los métodos de producción Lean puede ayudar a las bodegas a reducir costes y mejorar su productividad. Como beneficios tangibles: la eliminación de las ineficiencias, mejora de los procesos, enfoque en el cliente y mayor flexibilidad y rapidez, entre otros.

Descripción y objetivos

Leanwine es una dinámica empleada en formaciones específicas para el sector del vino y empresas productoras de bebidas que simula los procesos de embotellado manual y paletizado.

Consta de cuatro rounds, y en cada uno de ellos los participantes tienen que lograr los objetivos de la empresa en términos de seguridad, calidad, servicio y coste; identificar los ejes de mejora y ponerlos en práctica en el siguiente estadio.

De este modo práctico se van introduciendo los conceptos y herramientas de la metodología lean que se basa en la eliminación sistemática de las ineficiencias en los procesos para entregar el máximo valor al cliente.

Información adicional

Número de asistentes	10-15 personas
Tiempo de duración	8 horas

LEANWINE

Metodología lean para el sector bodeguero

LEAN OFFICE

Desplegando Lean en entornos de oficina, administración y servicios.

Lean busca minimizar el desperdicio de los procesos para entregar el máximo valor al cliente. En un entorno de oficina ayuda a mejorar la eficiencia y calidad partiendo de las peculiaridades de estos procesos de trabajo: son intangibles, muy variables, más flexibles y difíciles de medir, la satisfacción del cliente es altamente subjetiva, etc.

Descripción y objetivos

El ejercicio muestra cómo se puede mejorar la eficiencia en un entorno de oficina con la aplicación de la metodología y herramientas Lean.

Éste simula un proceso de servicio administrativo “manual” que se mejora en tres etapas, en cada una de las cuales el departamento debe satisfacer la demanda del cliente y cumplir con los objetivos de la empresa.

Al final del juego, los participantes perciben los beneficios tangibles: flujos ajustados, aumento de la productividad, procesos más ágiles y flexibles, mayor mejora de la atención y una mayor calidad del trabajo.

Información adicional

Número de asistentes	9-16 personas
Tiempo de duración	12 horas

El TPM es un sistema integral de la gestión del mantenimiento en la fábrica que permite eliminar las pérdidas de los sistemas productivos (máquinas, instalaciones, organización) y maximizar su rendimiento. Su meta es lograr una producción optimizada en la que se da el mínimo de paradas de máquinas, averías, bajada de velocidad, defectos, mermas y se opera con la mayor calidad, rendimiento energético y seguridad.

Descripción y objetivos

El TPM Game es una dinámica de preguntas y respuestas que aborda los principios de la metodología TPM, los ocho pilares y las claves para una correcta implantación en el entorno fabril y en cualquier sector.

Está diseñado para jugar de forma individual o por equipos. La mecánica de juego es muy sencilla. Los participantes deben acertar la preguntas sobre la materias aprendidas a lo largo del curso e ir superando las diferentes etapas hasta completar la construcción de un proyecto TPM.

Información adicional

Número de asistentes	8-26 personas
Tiempo de duración	8 horas

TPM GAME

Gestión del mantenimiento: mejorar la disponibilidad de las máquinas y ahorrar costes



DISEÑO DE JUEGOS A MEDIDA

Desarrollamos juegos de simulación personalizados con fines formativos que se adaptan completamente a las necesidades particulares de cada cliente: actividad, sector, procesos y objetivos empresariales.

Este servicio incluye la idea y diseño de la dinámica, los materiales pedagógicos y el set de juego.

Y para facilitar su implementación, asistimos a la empresa en su puesta en marcha realizando la formación interna necesaria.

¡Consúltanos!

ACMP

C/ Larrazko 91 Of. 213
Ansoain 31013
Navarra España
Tel. +34 948 486003
info@acmplean.com

www.acmplean.com

