

Passer du flux poussé au flux tiré par le Kanban (ou Conwip)

Introduction

Satisfaire les clients en produisant tous les jours ce qu'ils demandent.



Objectifs

- Connaître les caractéristiques du flux poussé et du flux tiré
- Assurer les conditions de mise en œuvre d'un kanban
- Connaître la méthodologie de mise en œuvre du kanban
- Comprendre par le jeu les enjeux et les contraintes de la mise en œuvre du kanban



Durée

2 jours (14 heures)



Pré-requis

Toute personne inscrite dans un processus d'amélioration continue



Méthodes mobilisées

L'action de formation aura en fil rouge l'utilisation d'un jeu Ludo-pédagogique permettant la mise en pratique des apports théoriques.



Modalités et délais d'accès

Formation Intra – Inscription et délai d'accès possible jusqu'au jour de la formation via service RH/Formation client et dans la limite de 8 personnes par groupe.



Moyens techniques

Présentiel : moyens informatique et audiovisuel ; tableau blanc ou paperboard



Modalités d'évaluation

Quiz de positionnement au démarrage de l'action de formation

Validation des acquis par la mise en situation Ludo-pédagogique et quiz d'évaluation final



Tarifs

Nous contacter afin d'obtenir un devis sur mesure.



Accessibilité

Accessible et adaptable aux personnes en situation de handicap.

Passer du flux poussé au flux tiré par le Kanban (ou Conwip)

Contenu

Connaître les caractéristiques du flux poussé et du flux tiré

- Définition du KANBAN
- Lien entre KANBAN et VSM ou autre forme de diagnostic
- KANBAN, outil de résolution de problèmes ?
- Le système KANBAN

Assurer les conditions de mise en œuvre d'un kanban et connaître la mise en œuvre.

- Notion de lot
- Structure d'une carte KANBAN
- Dimensionnement d'une boucle KANBAN

Comprendre par le jeu les enjeux et les contraintes de la mise en œuvre du kanban

- Utilisation d'un jeu reproduisant les boucles d'approvisionnement dans une relation client-fournisseur
- Transposition dans le contexte de l'entreprise

Validation des acquis

- Validation des acquis via la mise en situation sur la base d'un jeu ludo-pédagogique
- Quiz final de validation des connaissances

Options (accompagnement chantier)

- Accompagnement d'un groupe de 8 personnes maximum sur une durée de 1 à 3 jours, pour la mise en œuvre d'un flux tiré utilisant les principes KANBAN dans un contexte entreprise.