

LEAN BRONCE | MÓDULO DEFINICIÓN PROCESOS

Asignatura: Definición de procesos		Nº horas: 16
Profesor 1: Dr. Miguel Mediavilla	Profesor 2:	
Email: miguel.mediavilla@operations.es	Email:	

1. Descripción del curso

Este curso proporcionará la formación necesaria sobre la producción ajustada (lean) e introducirá el aspecto de los programas corporativos de Lean. En su búsqueda de la excelencia operativa, las empresas desarrollan y despliegan sus propios programas lean. La pregunta ya no es si tales programas pueden ser eficaces, sino de qué forma ponerlos en práctica con éxito.

Este curso cubrirá temas tales como: la necesidad de un sistema integral y un programa para la aplicación de Lean. Conceptos básicos de Lean. Principios Lean. Sistemas de producción específicos de la empresa (xPS). Cómo desarrollar un xPS (incluido el proceso, contenido y diseño).

2. Competencias

Después de la realización de este curso el alumno adquirirá los siguientes conocimientos, habilidades y actitudes:

Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer qué es Lean y cómo se diferencia de la producción en masa • Familiarizarse con los principios lean • Conocer qué es un xPS y cómo se desarrollan, diseñan y utilizan • Propuesta de hoja de ruta de cómo, en qué orden y qué tiene sentido (y qué no) en una implementación LEAN
Habilidades y actitudes	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento sobre cómo trabajan de manera interdepartamental con programas lean • Conocer los factores críticos de éxito (y los errores usuales) en la implementación de programas lean corporativos. • Un entendimiento más profundo de la motivación en los diferentes "stakeholders" (agentes a los que influye o influyen) de un programa corporativo Lean
Requisitos previos	<ul style="list-style-type: none"> • Un conocimiento básico de lean sería recomendable pero no estrictamente necesario. • Es extremadamente recomendable realizar ambos cursos de LEAN BRONCE de manera secuencial, no se recomienda realizar únicamente uno de los dos cursos de manera separada.

3. Formato del curso

Este curso está estructurado para proporcionar a sus participantes las capacidades y habilidades necesarias para participar y liderar equipos de mejora. Ello se consigue a través de una formación-acción basada en el énfasis en los conceptos, y en el análisis de situaciones reales.

Se plantearán situaciones en las que el alumno deberá tomar decisiones en base a los conceptos recibidos, y podrá descubrir las consecuencias de esas decisiones, positivas o negativas.

4. Material del curso

El profesor proporcionará todo el material necesario para un adecuado seguimiento del curso. Este material será distribuido bien durante las sesiones, o puesto a disposición justo tras acabar estas.

5. Asistencia y participación en clase

Perder más del 25% de las sesiones conllevará obtener la evaluación más baja, es decir un no apto. La asistencia en sí no forma parte de la participación: las propias experiencias e ideas de los alumnos son una importante parte del proceso de aprendizaje para todos en la clase. ¡Al igual que escuchar es importante, también lo es contribuir a la discusión! Por lo tanto, las discusiones, incluso rebatiendo las ideas presentadas por el profesor, son altamente esperadas por parte de todos los alumnos.

6. Programa

DEFINICIÓN PROCESOS

Bloque 1	1 horas	<ul style="list-style-type: none"> JUEGO LEAN: SIMULACIÓN 1 <p><i>*INCLUYE PRÁCTICA EN FÁBRICA DE APRENDIZAJE (Juego de los enchufes)</i></p>
Bloque 2	1 horas	<p>Historia de la productividad</p> <ul style="list-style-type: none"> Vestigios históricos de Lean. Historia de la productividad To Lean or not to lean. Principios básicos de lean Qué es y qué no es LEAN: principios, métodos y herramientas
Bloque 3	4-6 horas	<p>Introducción a VSM (Value Stream Mapping: PRESENTE)</p> <ul style="list-style-type: none"> JUEGO LEAN: SIMULACIÓN 2 Takt-time Familias de producto-proceso Lead-time, one-piece-flow Valor Añadido vs. Despilfarro Mejora continua, Kaizen Flujo de materiales y flujo de información (y flujo monetario) <p><i>*INCLUYE PRÁCTICA EN FÁBRICA DE APRENDIZAJE (Juego de los enchufes)</i></p>
Bloque 4	4-6 horas	<p>Introducción a VSD (Value Stream Design: FUTURO)</p> <ul style="list-style-type: none"> JUEGO LEAN: SIMULACIÓN 3 Equilibrado: capacidad vs. Carga Cuello de botella Concepto de Célula <p><i>*INCLUYE PRÁCTICA EN FÁBRICA DE APRENDIZAJE (Juego de los enchufes)</i></p>
Bloque 5	4-6 horas	<p>Introducción a VSD (Value Stream Design: FUTURO)</p> <ul style="list-style-type: none"> JUEGO LEAN: SIMULACIÓN 4 Tipos de demanda: ABC & XYZ Tipología de respuesta a la demanda: JIT vs. Kanban vs. MRP vs. C-Part Management vs. VMI (y otros) Introducción a diseño de Kanban <p><i>*INCLUYE PRÁCTICA EN FÁBRICA DE APRENDIZAJE (Juego de los enchufes)</i></p>