

## Mettre en œuvre les outils du juste-à-temps

### ■ OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

- Participer à un projet de mise en œuvre du juste à temps

### ■ OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- À l'issue de cette formation, le stagiaire sera capable de :
- Comprendre les points fondamentaux du juste à temps
  - Dégager les enseignements essentiels
  - Appliquer ces enseignements à leur propre environnement

### ■ PUBLICS VISÉS

Employés, Maîtrise,  
Encadrement

### ■ PRÉREQUIS

Aucun prérequis

### ■ DURÉE

4 heures (variable en  
fonction des objectifs)

### ■ MODALITÉS

Intra, présentiel

### ■ PROGRAMME DÉTAILLÉ DE LA FORMATION

La formation s'organise autour du cas pratique en 3 temps principaux :

Présentation du jeu + préparation du planning de production

#### **Simulation 1 : fonctionnement en flux poussé**

- réalisation de la production en flux poussé :
  - gestion des aléas
  - livraison des commandes
- analyse de la première simulation :
  - stock
  - efficacité
  - taux de service

#### **Préparation simulation 2 : mise en place des tickets kanban**

#### **Simulation 2 : 1<sup>ère</sup> simulation Kanban avec un flux peu tendu**

- décision des plans de progrès pour accompagner la mise en place du Kanban :
  - réduction des temps de changement de série
  - Fiabilisation des équipements
- réduction des niveaux de stock

#### **Simulation 3 : 2<sup>ème</sup> simulation Kanban avec un flux peu tendu**

- décision des plans de progrès pour accompagner la mise en place du Kanban :
  - réduction des temps de changement de série
  - fiabilisation des équipements
- résultats et synthèse

#### **Conclusion**

- zoom sur les notions clés

## ■ MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

La formation est articulée autour du Jeu du Kanban®. Il s'agit d'un jeu d'entreprise permettant aux participants de se prendre au jeu en imaginant très vite comment appliquer ces enseignements à leur propre environnement.

Le jeu du Kanban®, permet de simuler le passage d'une organisation en flux poussé vers une organisation en flux tiré et aide à découvrir les messages-clés du juste à temps.

Les participants se prennent au jeu et imaginent très vite comment appliquer les enseignements à leur propre entreprise.

L'approfondissement des concepts se fait à partir d'exemples concrets d'entreprises ayant mis en œuvre de cette démarche avec succès.



## ■ SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

*(liste non exhaustive)*

- Affiches
- Tapis de jeu
- Cartes
- Jetons, dés, pièces spécifiques
- Livret pédagogique (format électronique)

## ■ VALIDATION DE LA FORMATION

- Attestation de stage

## ■ ÉVALUATION DE LA FORMATION :

- Questionnaire de satisfaction (réponse aux attentes), en salle
- Évaluation à chaud (quiz de validation des acquis), en salle
- Évaluation à froid sous la forme d'un questionnaire, par entretien téléphonique ou sur site (sur demande)

## ■ PERSONNALISATION DE LA FORMATION

- Selon objectifs et éléments fournis par l'entreprise