

TCW Planspiele

TCW

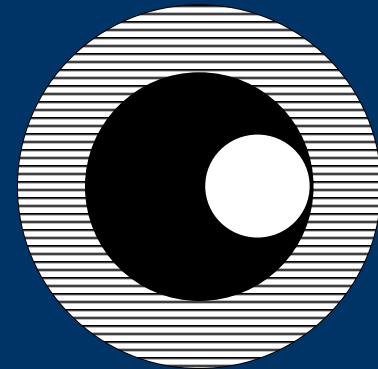
**Transfer-Centrum für Produktions-Logistik
und Technologie-Management
GmbH & Co. KG**

Leopoldstr. 145, 80804 München

Tel.: 089 / 36 05 23 - 0, Fax: 089 / 36 10 23 20

e-Mail: Mail@tcw.de

Internet-Adresse: www.tcw.de



Transferorientierte Aus- und Weiterbildung ...



Planspiele ...

- zu Just-In-Time (Schiffchenspiel),
- zur Simulation von PUSH und PULL,
- zur Reorganisation von Geschäftsprozessen (Getriebespiel),
- zur Simulation der Produktionsgestaltung (Line Balancing),
- zum Variantenmanagement,
- zum Supply Chain Management,
- zum Value Stream Mapping,
- zur Fremdproduktanalyse,
- zur Conjoint Analyse
- zur Einkaufspotenzialanalyse,
- zum Finance im Einkauf / Risikomanagement,
- zur Einkaufspreisanalyse im Einkauf (LPP) und Total Cost of Ownership im Einkauf.



... durch den Einsatz von Planspielen.

Planspiel zu Just-In-Time

Lernziele

Die Teilnehmer lernen unterschiedliche Steuerungsprinzipien der Produktion und ihre Auswirkungen auf charakteristische Kennzahlen wie z.B. Bestände, Durchlaufzeit kennen. Das Planspiel hat zum Ziel, die Stärken und Schwächen des Bring- und Holprinzips zu verdeutlichen.

Stichworte

- Planspiel „Schiffsbau“
- Zielsetzung einer Just-In-Time-Produktion
- Bring-/Holprinzip
- Aufnahme charakteristischer Produktionskennzahlen
- Argumentenbilanz Steuerungsprinzipien

Organisation

- Dauer: 2 - 3 h
- Teilnehmerzahl: 12 - 15

Lehrmethoden

- Spielablauf in 2 Runden
- Gruppenarbeit
- Spielleiter als Moderator
- Kurzgefasste Trainerinputs
- Diskussion

Planspiel zur Simulation von PUSH und PULL

Lernziele

Die Teilnehmer lernen unterschiedliche Steuerungsprinzipien der Produktion und ihre Auswirkungen auf charakteristische Kennzahlen wie z.B. Bestände, Durchlaufzeit, Kundenzufriedenheit, Produktivität kennen. Das Planspiel hat zum Ziel, die Stärken und Schwächen des PUSH- und PULL-Prinzips zu verdeutlichen.

Organisation

- Dauer: 2 h
- Teilnehmerzahl: 7 + 1 Moderator

Stichworte

- „LEGO Spiel“
- Simulation von PUSH und PULL Produktion
- Selbständiges erarbeiten von Stärken und Schwächen
- Aufnahme charakteristischer Produktionskennzahlen
- Argumentenbilanz Steuerungsprinzipien

Lehrmethoden

- Spielablauf in 4 Runden
- Gruppenarbeit
- Spielleiter als Moderator
- Kurzgefasste Trainerinputs
- Diskussion

Planspiel zur Reorganisation von Geschäftsprozessen

Lernziele

Die Teilnehmer lernen an einem exemplarisch abgebildeten kompletten Fabrikbetrieb Einsatzmöglichkeiten und Wirkungen von Reorganisations-Konzepten für Geschäftsprozesse und Organisationsstrukturen. Als Referenzmodell zur Analyse und Gestaltung dient der Material- und Informationsfluss entlang der gesamten Wertschöpfungskette.

Organisation

- Dauer: 2 - 3 h
- Teilnehmerzahl: 20 - 25

Stichworte

- „Modellhafte Abbildung eines Fertigungsbetriebes (Getriebehersteller)
- Funktionsintegration und Veränderung der Arbeitsinhalte
- Rationalisierung von Material-/ Informationsfluss
- Mögliche Methoden der Materialsteuerung
- Aufzeigen von Optimierungseffekten

Lehrmethoden

- 2 Spielrunden; Spielbasis: Fisher-Technik
- Gruppenarbeit
- Spielleiter als Moderatoren
- Kurzgefasste Trainerinputs
- Diskussion

Planspiel zur Simulation der Produktionsgestaltung

Lernziele

Die Teilnehmer lernen unterschiedliche Gestaltungsprinzipien der Produktion und ihre Auswirkungen auf charakteristische Kennzahlen wie z.B. Produktivität, MA-Anzahl, Durchlaufzeit, WIP kennen. Ziel des Planspiels ist die Verdeutlichung der Vorteile gleichmäßiger Arbeitsplatzauslastung bei unterschiedlichen Losgrößen und unterschiedlicher Bauplatzanzahl.

Organisation

- Dauer: 2 h
- Teilnehmerzahl: 4 + 1 Moderator

Stichworte

- „Flugzeug-LEGO-Spiel“ (Line Balancing)
- Simulation der Arbeitsplatzauslastung bei unterschiedlichen Losgrößen und unterschiedlicher Bauplatzanzahl
- Selbständiges erarbeiten von Stärken und Schwächen
- Aufnahme charakteristischer Produktionskennzahlen

Lehrmethoden

- Spielablauf in 3 Runden
- Gruppenarbeit
- Spielleiter als Moderatoren
- Kurzgefasste Trainerinputs
- Diskussion

Planspiel zum Variantenmanagement

Lernziele

Die Teilnehmer lernen Methoden eines effizienten Variantenmanagements anhand einer Fallsimulation kennen, um die varianteninduzierte Komplexität nachhaltig zu reduzieren, zu beherrschen sowie zu vermeiden.

Organisation

- Dauer: 2 - 3 h
- Teilnehmerzahl: 8 - 15

Stichworte

- Fallbeispiel: Hersteller von Antrieben
- Variantenanalyse
- Ermittlung kritischer Produkt-/ Kundenkombinationen
- Identifizierung des Standardisierungspotenzials
- DB-/ Kostenanalysen
- Ermittlung der Optimierungseffekte

Lehrmethoden

- Spielbasis: Fisher-Technik
- Gruppenarbeit
- Spielleiter als Moderatoren
- Kurzgefasste Trainerinputs
- Diskussion

Planspiel zum Supply Chain Management

Lernziele

Ziel des Spieles ist es, zu verdeutlichen, dass bei unsicherer Nachfrage die Minimierung der Lagerkosten bei gleichzeitiger Einhaltung des Liefergrades schwierig wird. Anhand charakteristischer Kennzahlen wird den Teilnehmern deutlich gemacht, welchen Vorteil die zwischenbetriebliche Weitergabe von Info's entlang der Supply Chain hat.

Organisation

- Dauer: 2 - 3 h
- Teilnehmerzahl: 10 - 15

Stichworte

- Abbildung einer unternehmensübergreifenden Lieferkette
- Beteiligte Stellen: Rohstofflieferant, Bauteil-Lieferant, Produzent, Logistikdienstleister, Großhändler, Einzelhändler, Endkunde
- Spielablauf mit unterbrochenem/ durchgehendem Informationsfluss
- Ziel: Minimierung der individuellen Kosten

Lehrmethoden

- 2 Spielabläufe
- Gruppenarbeit
- Spielleiter als Moderatoren
- Kurzgefasste Trainerinputs
- Diskussion

Planspiel zum Value Stream Mapping

Lernziele

Die Teilnehmer lernen die Ziele, Potenziale sowie die Vorgehensweise des Value Stream Mapping (Wertstromdesigns) kennen. An einem praktischen Beispiel wird die Wertstromanalyse durchgeführt und die Optimierung des Wertstroms durch Einsatz verschiedener Methoden aufgezeigt.

Organisation

- Dauer: 2 - 3 h
- Teilnehmerzahl: 15 - 20

Stichworte

- Grundlagen des Value Stream Mapping
- Fallstudie zur Wertstromanalyse
- Aufnahme des Wertstroms durch Einsatz eines standardisierten Instrumentariums
- Wertstromanalyse durch Kennzahlenerhebung und -auswertung
- Optimierung des Wertstroms und Potenzialermittlung

Lehrmethoden

- 2 Spielabläufe
- Gruppenarbeit
- Spielleiter als Moderatoren
- Kurzgefasste Trainerinputs
- Diskussion

Planspiel zur Fremdproduktanalyse

Lernziele

Das Planspiel vermittelt den Teilnehmern, welche Hebel zur Produktkostenoptimierung insbesondere in der späten Phase des Produktentstehungsprozesses bedient werden können.

Zielgrößen sind zum einen eine Reduzierung der Produktkosten, zum anderen die Verbesserung der eigenen Produkte in Bezug auf Auswahl kundenrelevanter Produktfunktionen und deren technische Realisierung. Lernpotenzial bieten dabei vor allem die Wettbewerbsprodukte.

Stichworte

- Technische Änderungen, Änderungskosten
- Wettbewerbsproduktvergleich
- Kosten-Technik-Optimierung
- funktionales und qualitatives Overengineering
- Produktfunktionen und Leistungsparameter
- Kosten einer Produktfunktion

Organisation

- Dauer: 2 - 3 h
- Teilnehmerzahl: ab 5 Personen

Lehrmethoden

- Kurzeinführung durch Moderator
- Durchführung des Spiels in 9 Schritten unter Einbeziehung der Teilnehmer
- Kartenabfragen
- mündliche Beteiligung
- moderierte Diskussion

Planspiel zur Conjoint Analyse

Lernziele

Die Teilnehmer lernen zunächst die theoretischen Grundlagen zur Marktforschung im Allgemeinen und zur Conjoint Analyse (CA) im Speziellen. Dazu wird insbesondere auf die verschiedenen Typen und Formen sowie die praktischen Einsatzgebiete der CA eingegangen. Im Rahmen der Erörterungen führen die Teilnehmer dann eine Conjoint Analyse als Probanden durch, deren Ergebnisse direkt vor Ort gezeigt und diskutiert werden. Auf Wunsch werden reale Praxisbeispiele insb. Internet-basierter Art gezeigt.

Stichworte

- Beispiel: Kfz-AG (Entwicklung Sportwagen)
- Conjoint Analyse
- Leistungstests
- Nutzenmessung anhand von Conjoint Analysen
- Kalkulation der Gesamtnutzenwerte
- Nutzung von Conjoint Ergebnissen im Rahmen des Zielkostenmanagements

Organisation

- Dauer: 2 h
- Teilnehmerzahl: min. 5

Lehrmethoden

- Theoretische Vortrag
- Eigenständige Bewertung der Produktalternativen
- Präsentation der Conjoint Ergebnisse
- Diskussion der Ergebnisse und Vorgehensweisen

Planspiel zur Einkaufspotenzialanalyse

Lernziele

Die Teilnehmer lernen Lieferanten zu klassifizieren und Portfolios zu erstellen, um darauf aufbauend Sourcing-Strategien abzuleiten. Anhand von verschiedenen Kriterien und Diskussionen in den Gruppen sollen Lieferantenauswahlentscheidungen getroffen werden.

Organisation

- Dauer: 2 - 3 h
- Teilnehmerzahl: 8 - 16

Stichworte

- Fallbeispiel: Unternehmen mit verschiedenen Lieferanten
- Portfolioanalyse
- Ermittlung kritischer Bedarfs-/ Lieferantennationen
- Ableitung von Sourcingstrategien
- Ermittlung der Optimierungseffekte
- Lieferantenauswahlverfahren

Lehrmethoden

- Spielbasis: Portfolio-Technik
- Gruppenarbeit
- Spielleiter als Moderatoren
- Kurzgefasste Trainerinputs
- Diskussion

Planspiel zum Finance im Einkauf/ Risikomanagement

Lernziele

Die Teilnehmer lernen Finanzkennzahlen selbst zu berechnen und auch zu interpretieren. Aufgrund der ermittelten Finanzkennzahlen sollen Risikopotenziale verschiedener Lieferanten ermittelt und bewertet werden. Ziel ist der Umgang mit dem Jahresabschluss von Lieferanten anhand einer vereinfachten Excel-Simulation.

Stichworte

- Fallbeispiel: Unternehmen werden bilanztechnisch analysiert und bewertet
- Finanzanalyse von Lieferanten
- Ermittlung Risiken bei Lieferanten
- Ableitung von Handhabungsstrategien
- Berechnung und Interpretation von Finanzkennzahlen

Organisation

- Dauer: 2 - 3 h
- Teilnehmerzahl: 8 - 16

Lehrmethoden

- Spielbasis: Simulation eines Jahresabschlusses
- Gruppenarbeit
- Spielleiter als Moderatoren
- Kurzgefasste Trainerinputs
- Diskussion

Planspiel zur Einkaufspreisanalyse im Einkauf (LPP)

Lernziele

Die Teilnehmer lernen die Preis- und Werttreiber von Bedarfen anhand des Linear Performance Pricings (LPP) im Einkauf zu identifizieren, um darauf aufbauend Einkaufsverhandlungen mit unterschiedlichen Lieferanten vorzubereiten. Ziel ist es einen Best-Practice-Preis zu ermitteln und diesen argumentativ und analytisch zu begründen.

Organisation

- Dauer: 2 - 3 h
- Teilnehmerzahl: 8 - 16

Stichworte

- Fallbeispiel: Verschiedene Preisstrukturen unterschiedlicher Lieferanten werden analysiert
- Einkaufspreisanalyse/ LPP
- Ermittlung von Kostentreibern bei Lieferanten
- Ableitung von Verhandlungsstrategien
- Lieferantenentscheidungen

Lehrmethoden

- Spielbasis: Einkaufspreisanalyse
- Gruppenarbeit
- Spielleiter als Moderatoren
- Kurzgefasste Trainerinputs
- Diskussion

Planspiel zum Total Cost of Ownership im Einkauf

Lernziele

Die Teilnehmer lernen auf Basis der Total Cost of Ownership, alle relevanten Kostenblöcke zu erfassen, zu betrachten und einem Prozessmodell zuzuordnen. Darauf aufbauend gilt es im Rahmen einer Argumentenbilanz, eine Lieferantenauswahlentscheidung zu treffen.

Organisation

- Dauer: 2 - 3 h
- Teilnehmerzahl: 8 - 16

Stichworte

- Fallbeispiel: TCO-Berechnung von verschiedenen Lieferanten
- Argumentenbilanz
- TCO-Analyse
- Global-Sourcing
- Lieferantenentscheidungen

Lehrmethoden

- Spielbasis: Total Cost of Ownership
- Gruppenarbeit
- Spielleiter als Moderatoren
- Kurzgefasste Trainerinputs
- Diskussion