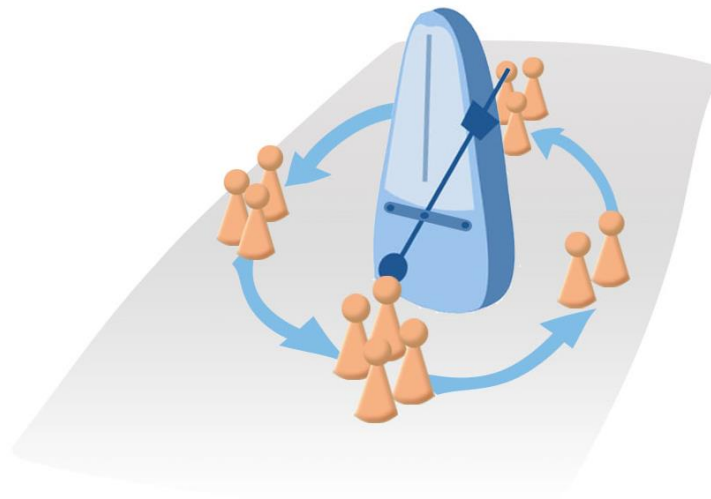

Planspiel

„Synchronisation und Taktung in der Produktentwicklung“



Das Planspiel verdeutlicht die Wirkung von Synchronisation und Taktung auf die Effizienz eines Entwicklungsprozesses

Ziel des Spiels

- Aufzeigen der Wirkungsweise von Synchronisation und Taktung in der Produktentwicklung auf die Effizienz des Prozesses in Form von Durchlaufzeit und Planungsgüte

Lerneffekte

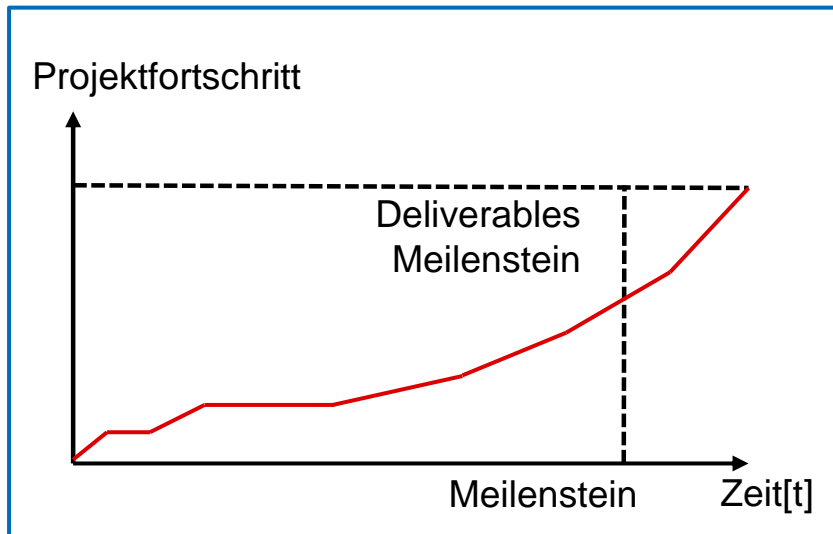
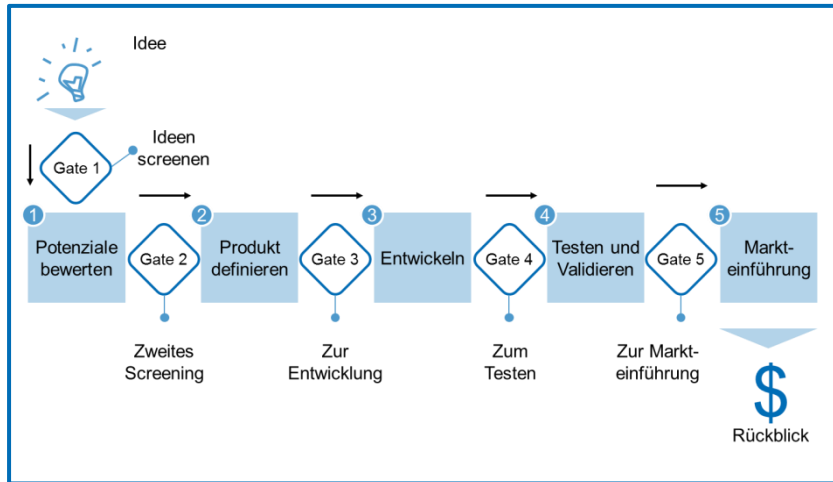
- Förderung des Prozessdenkens und der Interdisziplinarität
- Nutzung von Synchronisationspunkten zur Strukturierung des kritischen Pfads
- Nutzung des Task-Boards zur Taktung der Tätigkeiten zwischen den Synchronisationspunkten

Zielgruppe

- Unternehmen, die Lean Innovation implementieren möchten
- Bei der Produktentwicklung beteiligte Führungskräfte und Mitarbeiter



Die ausschließliche Planung auf Basis von Meilensteinen führt häufig zu einer unzureichenden Termineinhaltung bei Entwicklungsprojekten

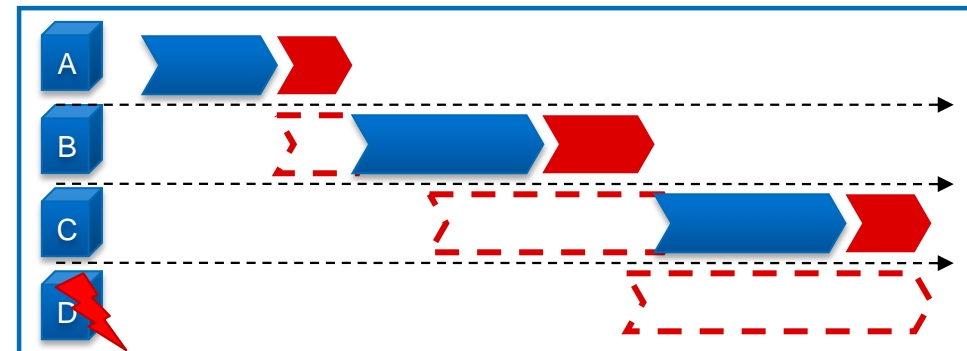
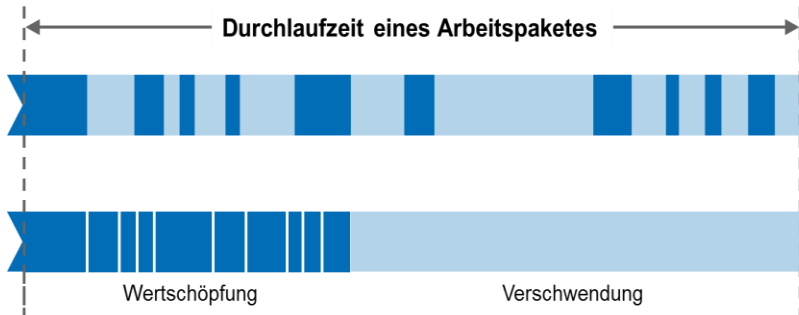
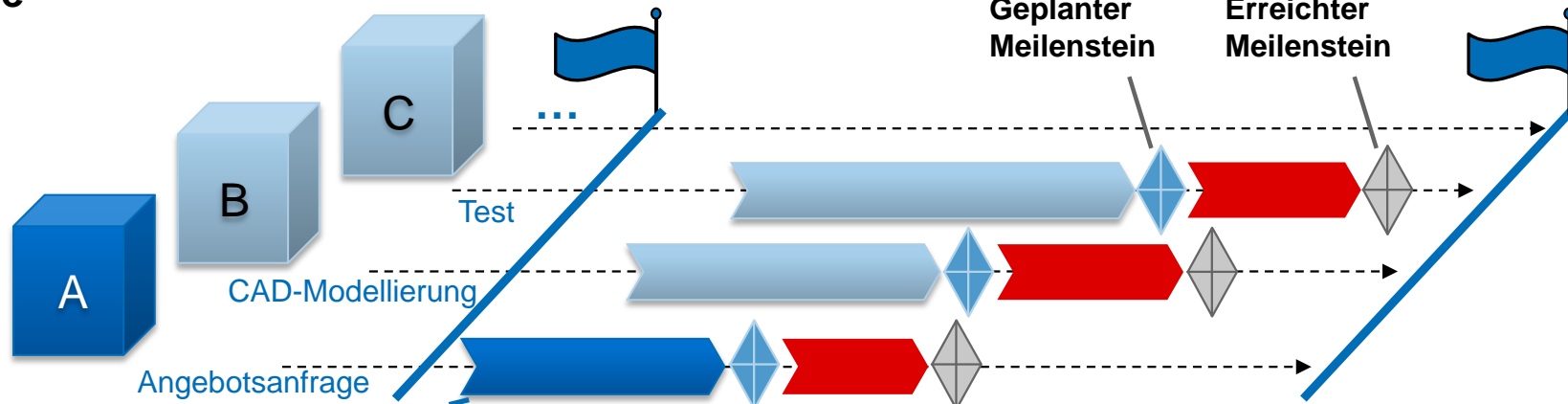


- Bei der Planung eines Entwicklungsprojekts allein auf Basis des Stage-Gate Prozesses werden die gesetzten Meilensteine oftmals verpasst
- Die Planung auf der Arbeitspakete-Ebene bedeutet eine Planung auf eine nicht zu erreichende **theoretisch** minimale Durchlaufzeit
- Oftmals wird der Projektfortschritt nicht kontinuierlich sondern erst zum Ende eines Meilensteins erreicht und so die Termine nicht eingehalten

Durch die Verzögerungen in einzelnen Arbeitspaketen werden oftmals anderen Abteilungen und Arbeitspakete mit beeinflusst

Arbeitspaketebene

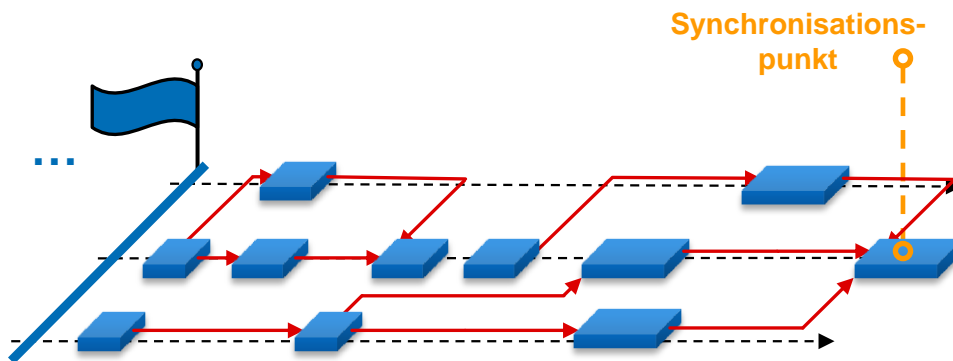
Planung auf Arbeitspaketebene bedeutet Planung auf eine nicht zu erreichende **theoretisch** minimale Durchlaufzeit



Durch die Implementierung von Synchronisation und Taktung wird der kritische Pfad aufgedeckt und die Termintreue erhöht

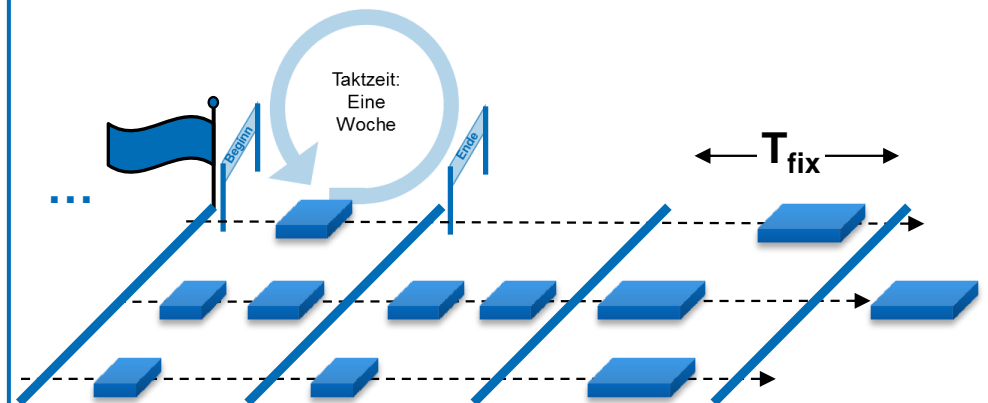
1. Synchronisation

- Synchronisation ist die zeitliche Abstimmung und inhaltliche Koordination von Vorgängen
- Identifikation von Synchronisationspunkten durch Bestimmung von Kardinalitäten und/oder zeitlichen Restriktionen



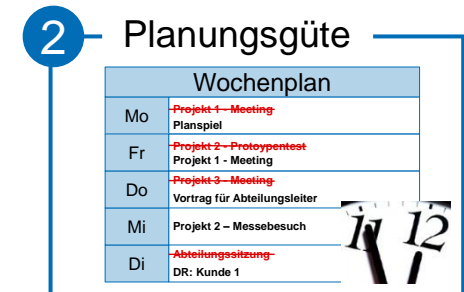
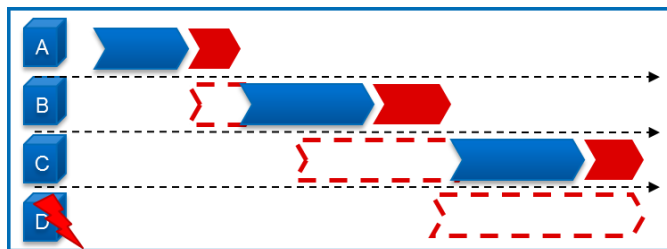
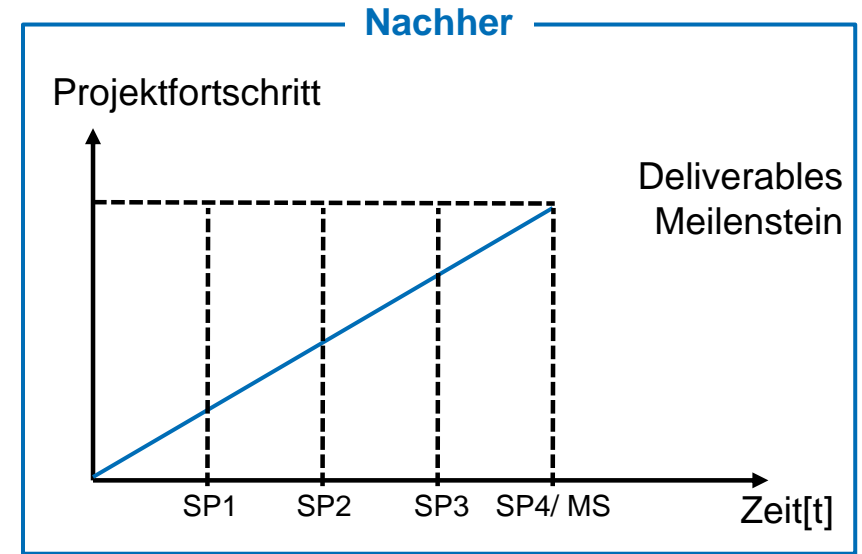
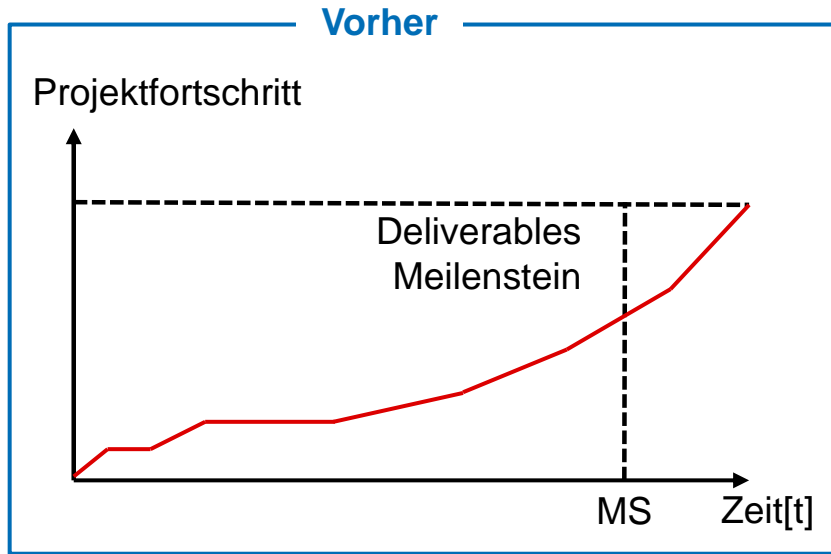
2. Taktung

- Taktung ist die Unterteilung des fixen Zeitraums zwischen zwei Meilensteinen in einheitliche Zeiteinheiten
- Abteilungsübergreifende Planung der Teilaufgaben für die einzelnen Takte



Als „Aha-Effekte“ des Planspiels stellen sich eine kürzere Durchlaufzeit des Projektabschnitts sowie eine höhere Planungsgüte ein

„Vergleich“ der Theorie und deren Umsetzung im Planspiel



Legende: SP = Synchronisationspunkt; MS = Meilenstein

Überblick über das Planspiel „Synchronisation und Taktung in der Produktentwicklung“

Spielsituation	Auszugs eines fiktiven Entwicklungsprojekts eines Staubsaugers
Spieranzahl	4 – 8 Personen; idealerweise 7 Personen
Dauer	Spielzeit 5 Stunden inklusive Reflexion
Moderation	Erfahrene Mitarbeiter der Abteilung Innovationsmanagement des WZL der RWTH Aachen
Spezifische Voraussetzungen	Es sind keine fachspezifischen Voraussetzungen der Spieler notwendig. Praktische Erfahrung im Bereich/ Mitarbeit in Entwicklungsprojekten und Multiprojektsituationen wünschenswert.

Haben Sie Interesse an der Durchführung des Planspiels in Ihrem Unternehmen?

Dann kontaktieren Sie uns:



Dipl.-Ing. Dipl.-Wirt. Ing. Stefan Rudolf, M.Eng.

Abteilungsleiter Innovationsmanagement
Werkzeugmaschinenlabor WZL der RWTH Aachen
Steinbachstraße 19, 52074 Aachen

Tel.: 0 241/ 80 273 79

Mobil: 0 173/ 5209 489

Fax: 0 241/ 80 627 379

Mail: s.rudolf@wzl.rwth-aachen.de