

COMPETIÇÃO DE PRODUÇÃO –2019 / 1

LEAN BOARD GAME

APRESENTAÇÃO

Diante de um mercado altamente competitivo e globalizado, as empresas buscam manter-se na vanguarda em constante atualização de suas estratégias de gestão. Para isso considera trazer maior eficiência em seus sistemas produtivos influenciando positivamente os fatores de desempenho como: custo, processos, qualidade, flexibilidade, inovação, logística e desenvolvimento de novos produtos (ANTUNES, 2008).

O Lean Manufacturing cujo objetivo visa à eliminação das perdas do processo produtivo torna-se um sistema de produção completo sendo referência em eficiência e eficácia, trazendo redução de custos, maior produtividade e qualidade no processo de produção, garantindo a sobrevivência das empresas.

O *Lean Manufacturing* é o nome que se dá ao Sistema Toyota de Produção, que se baseia numa abordagem sistemática para identificar e eliminar o desperdício (aquilo que não agrega valor) através da melhoria contínua, com fluxo de material puxado, buscando qualidade total. E esse contexto de desafios e mudanças requer funcionários motivados, satisfeitos e comprometidos, uma vez que eles são fundamentais no processo de desenvolvimento organizacional.

Com o objetivo de auxiliar os alunos no aprendizado dos conceitos do Lean foi criado o Lean Board Game.

O Lean Board Game é uma ferramenta de ensino de Lean, Gestão Industrial, Manufatura e Engenharia de Produção, baseada na metodologia PBL – ProblemBased Learning – Aprendizado por meio de Problemas. Os participantes são desafiados a melhorar o desempenho de uma fábrica,

identificando gargalos, restrições e desperdícios, propondo e implementando melhorias nos processos. A Dinâmica ocorre em um tabuleiro, onde estão o chão de fábrica, as informações necessárias e os indicadores de desempenho. Ao longo do jogo, são introduzidos os conceitos e ferramentas da Produção Enxuta (Lean Manufacturing), permitindo aos jogadores melhorarem os processos e medirem os resultados obtidos.

TEMA: Lean Board Game

REGULAMENTO

R1: O desafio é aberto a todos os alunos do Instituto de Ciências Exatas da faculdade Newton Paiva

R2: A competição será realizada no dia **29/05/19** das 19:00 às 22:00 horas.

R3: Antes do dia da competição será realizada uma reunião com as equipes para explicar as regras do jogo, a mesma será realizada no dia **22/05/19** às 18:00h.

R4: Serão formadas **DUAS** equipes. As equipes deverão ter, obrigatoriamente, **5 participantes**, onde cada equipe terá que definir melhorias para o fluxo de produção apresentado como base para a competição.

R5: Os participantes da equipe vencedora ganharão 30 horas complementares. Os demais participantes 20 horas complementares.

R6: A inscrição deverá ser feita via site:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe8vzDmZQxdC2sGxa1N2mBCrfqOT80pBz_eKrPKW1etl_vKuQ/viewform?vc=0&c=0&w=1

R7: A data limite de inscrição é **15 de maio de 2019**.

R8: Não será permitido a substituição de alunos inscritos durante o desafio.

R9: Não será permitida a troca de integrantes entre equipes.

R10: Haverá premiação para o primeiro lugar. A premiação será divulgada posteriormente.

REGRAS DO JOGO

O jogo terá a duração de dois dias. No primeiro dia será apresentado o Lean Board Game mostrando as suas características, funcionamento e cálculos. Posteriormente será apresentado o case que será utilizado na competição. Após a apresentação os alunos terão que montar o case inicial no tabuleiro e realizar os primeiros cálculos. O desafio será lançado e os alunos terão que apresentar as modificações e por consequência as possíveis melhorias.

No segundo dia cada grupo irá apresentar as modificações criadas no tabuleiro apresentando os resultados. Após as apresentações serão realizadas duas rodadas com a utilização das CartasMurf.

QUEM GANHA O JOGO?

Ganha o jogo a equipe que apresentar melhor desempenho em relação aos seguintes critérios:

- 1 – Maior lucro após as modificações – 1 ponto;
- 2 – Procedimento após as rodadas com Carta Murf
 - 2.1 – Atender a Demanda – 1 ponto por rodada;
 - 2.2 – Lucro por rodada – 0,5 ponto por rodada;

A equipe vencedora será a que obtiver a maior pontuação.