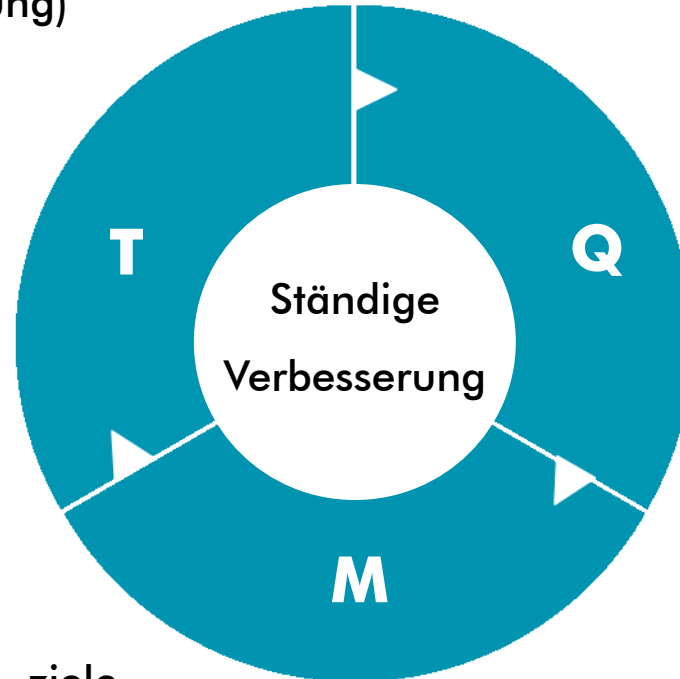




Unternehmensplanspiel Q-Key2

Umfassendes Qualitätsmanagement
spielend lernen

- Bereichs- und Funktionsübergreifend
- Partnerschaftliche Kommunikation mit dem Kunden (Kundenorientierung)
- Mitarbeiterorientierung



- Qualität der Arbeit
- Qualität der Prozesse
- Qualität der Produkte
- Qualität der Weiterbildung

- Qualitätspolitik und -ziele
- Team- und Lernfähigkeit
- Führungsqualität (Vorbildfunktion)

Vor der Einführung	Im Einführungsprozess	Nach der Einführung
<ul style="list-style-type: none">• Verständnislücken• Sinn-Defizite• Vorurteile / negative Erwartungen• Zu wenig Überzeugungskraft bei Führungskräften	<ul style="list-style-type: none">• Zu wenig Beteiligung der Mitarbeiter• Zu wenig inhaltliche Auseinandersetzung	<ul style="list-style-type: none">• Zu wenig Konsequenz bei der Umsetzung• Zu wenig Demonstration von Erfolgen• Zu wenig Arbeit an Verbesserungen des QMS



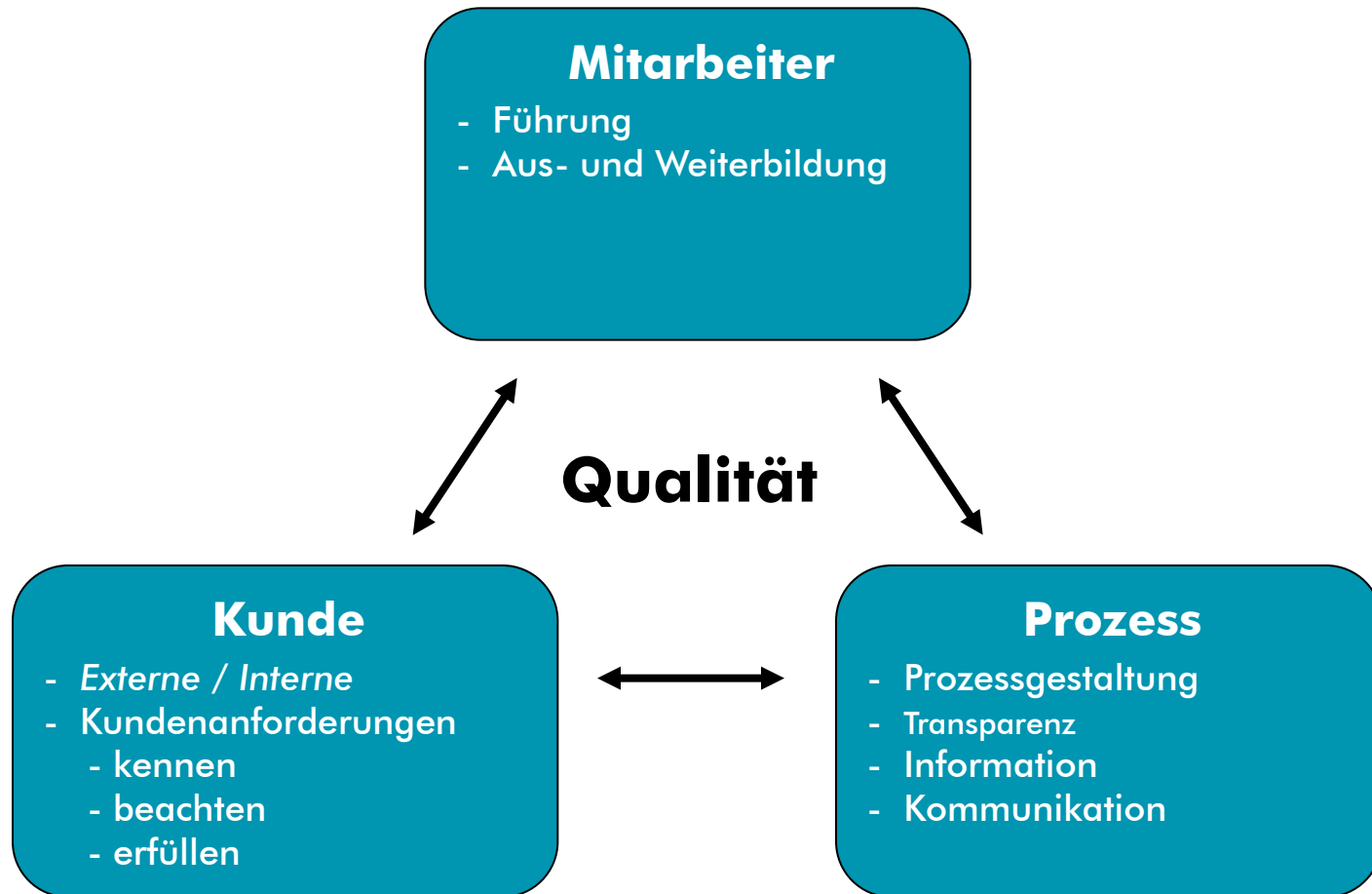
Widerstände

1. Ebene: Qualifizierung von Mitarbeitern

- Kerngedanken von TQM und EFQM, ISO/TS 16949 (VDA6.1, QS-9000)
- Präventives Verhalten lernen
- Kontinuierliche Verbesserung lernen
- (interne / externe) Kundenorientierung lernen
- Prozessdenken lernen

2. Ebene: Identifizierung der Mitarbeiter mit den Elementen des TQMs

- TQM Gedanken verstehen und annehmen
- Ängste abbauen
- Interne Netzwerke fördern



- 5 Abteilungen, 1 Spielleiter
- Spielsteine (Produkte) müssen an nachfolgende Abteilung übergeben werden
- Ereignisse treffen eine oder alle Abteilungen
- Qualitätsfördernde Maßnahmen wehren negative Ereignisse für die Abteilung ab
- Interaktionsspiele können das Unternehmen vor negativen Ereignissen schützen
- Übergebene Produkte bringen Geld ein
- Es werden ca. 2x7 Runden gespielt



Wer sollte Q-Key2 spielen?

- In der Standardvariante ist Q-Key2 für Mitarbeiter mit geringer bis mittlerer Vorbildung im Bereich QM vorgesehen.
- Gespielt werden kann die Standardvariante von der Gruppen/Teamleiter Position bis zum mittleren/ gehobenen Management.
- Mit leichten Anpassungen kann das Spiel auch von neuen Mitarbeitern und Azubis gespielt werden.
- Weitere Anpassungen (Branche/ Unternehmen/ Seminarthemen/ Mitarbeitergruppen)
- sind aufgrund des Modularen Aufbaus des Spiels mit vertretbarem Aufwand möglich.



- Einleitung, Vorstellung, allgemeine Erläuterungen zum Unternehmensspiel (ca. 15 min)
- Planspiel 1. Teil, Konkurrenzsituation (ca. 60 min)
- kurze Erholungspause, Auswertung des 1. Teils (ca. 15 min)
- Einleitung in den 2. Teil, Abrechnung und Vergleich (ca. 15 min)
- Spiel 2. Teil, Kooperationssituation (ca. 60 min)
- Abrechnung und Vergleich, Diskussion (ca. 45 min)



➔ **Zeitbedarf insgesamt ca. 3 Stunden**

Prozessinternes Ereignis MA19

Ihnen fällt kurzfristig ein Mitarbeiter aus. Dadurch können Sie die neuen Analysen der Kundenanforderungen nicht rechtzeitig fertig stellen. Wie reagieren Sie?

- A) Gar nicht. Bei Lean-Management passiert das halt.
Das ist das Risiko.
- B) Sie ordnen Überstunden an.
- C) Sie machen die Arbeit selber.

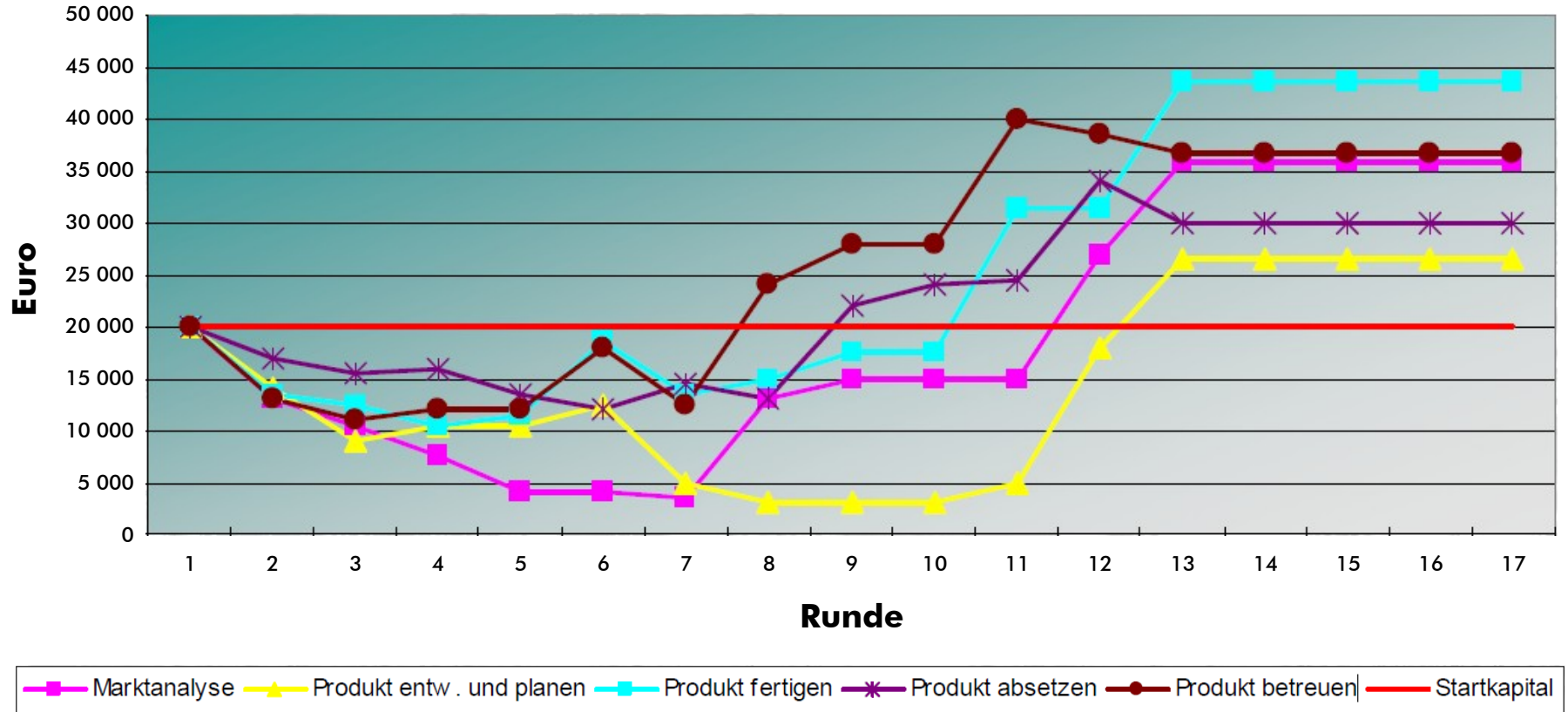
Wenn Sie im Besitz des Mitarbeiterjokers sind, so ist ein anderer Mitarbeiter soweit mit dem Projekt vertraut, dass er es ohne Reibungsverluste zu Ende führen kann.

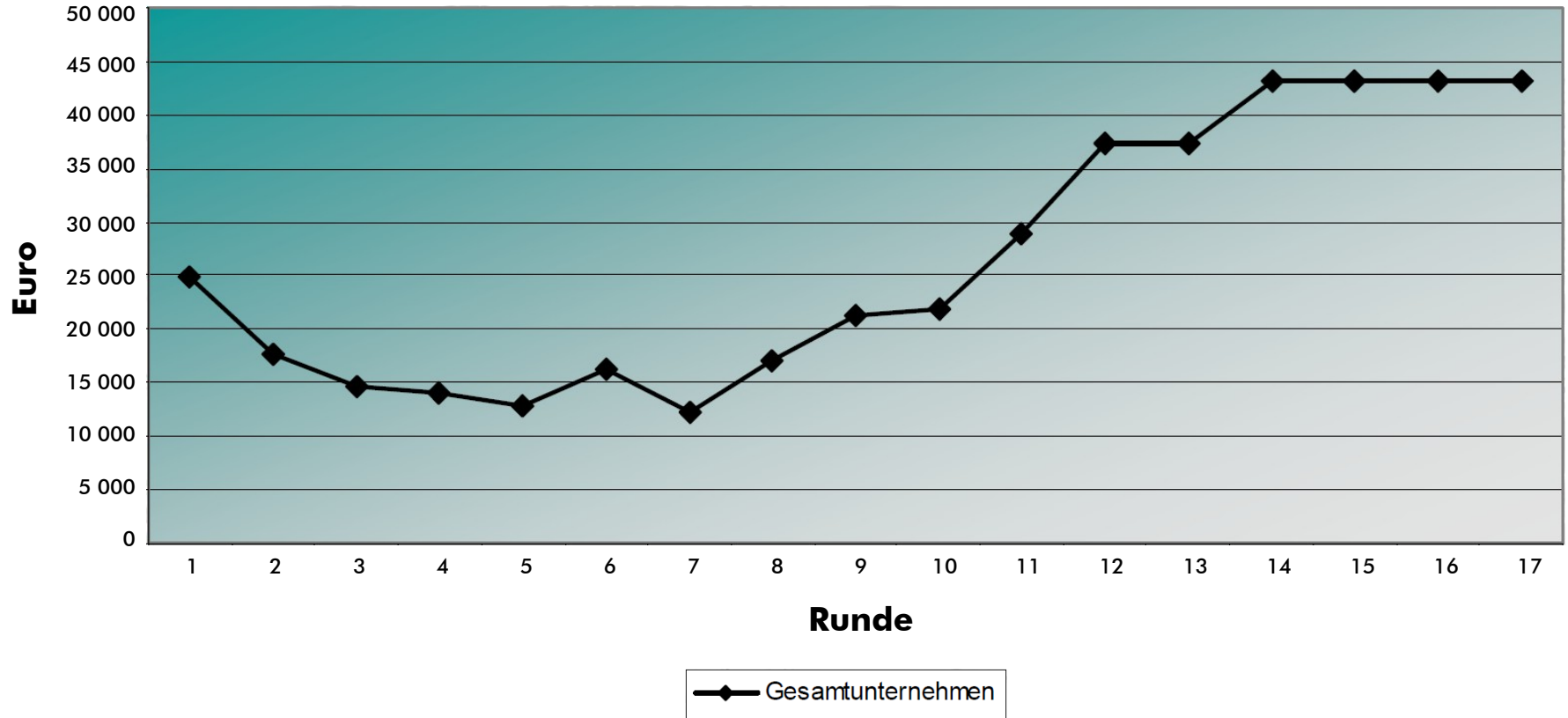
Prozessübergreifendes Ereignis PÜ2

Ihre Mitarbeiter haben den Kontinuierlichen Verbesserungsprozess (KVP) nicht verstanden. Schicken Sie jeweils einen Mitarbeiter zu einer internen Schulung. Dies kostet Sie Zeit.

Gehen Sie alle mit einem Produkt/einer Komponente Ihrer Wahl je zwei Felder zurück.

Gegen dieses Ereignis schützt Sie der rote Mitarbeiterjoker, der grüne Mitarbeiterjoker halbiert die Strafe.





Weitere Informationen zum Planspiel unter:

- <http://www.qkey.de>
- <http://www.tqm-planspiel.de>
(Forschungsseite)

