Ein Bild sagt mehr als tausend Worte! Hier finden Sie Fotos von Problemlösungen, pfiffigen Ideen oder Verbesserungen von Zuständen oder Dingen aus Produktion und Administration.

#### **Gute Fotos werden belohnt!**

Schicken Sie uns die Abbildung einer gelungenen Verbesserung – entweder das Ergebnis oder die Dokumentation mit Vorher-Nachher-Bildern und eine kurze Beschreibung dazu. Jede Veröffentlichung wird belohnt mit einem Buch Ihrer Wahl aus dem CETPM-Verlag. Bitte senden Sie Ihre Fotos an: redaktion@yokoten.de.

Ein Fachbuch seiner Wahl erhält für diesen Beitrag Marc Rohleder von der Katek GmbH in Grassau.







Die Tür zum Aushärteschrank lässt sich per Fuß öffnen. Die Hände bleiben frei und das Tablett muss nicht abgesetzt werden.

## Türöffnerprinzip bei PKW abgeschaut und Arbeit erleichtert

Bei der Katek GmbH ist die Philosophie der kontinuierlichen Verbesserung gut verankert. Hier ein Beispiel, wie es gelang, mit einfachen Mitteln Handgriffe zu vermeiden: Für einen Aushärteprozess werden Baugruppen in einen Schrank gegeben. Dabei schiebt man ein Tablett mit Baugruppen, ähnlich wie bei einem Backofen, auf Schienen in den Schrank. Die Krux dabei: das Tablett muss beidhändig eingeschoben werden. Die Idee der Mitarbeiter war, dass dabei die Türen von selbst aufgehen und auch offenstehen sollten. Die Tüftler der Arbeitsplatzkonstruktion haben sich eine kostengünstige Lösung ausgedacht. Abgeschaut beim sensoröffnenden Kofferraum eines Autos, doch mit einfacher Mechanik. Fotos: Katek

# Agile Spiele Agile Estimation nach T-Shirt-Größen



Stations

Stations

Linking

Linking

Contributing

Contribution

Figures

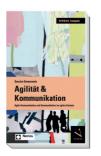
Zum Einstieg in das Thema Lean-Agile kann ein kleines Spiel zum Auftakt als "Eisbrecher" dienen. Heute stellen wir Ihnen das Spiel "Estimation nach T-Shirt-Größen" vor. Aufgabe in diesem Spiel ist es, Ortschaften nach T-Shirt-Größen (S/M/L/XL) zu sortieren – und zwar nach dem Kriterium, wie schwierig es ist, von den zur Wahl stehenden Orten mit öffentlichen Verkehrsmitteln nach Herrieden zu kommen.

Für die Teilnehmenden wird bei diesem Spiel erfahrbar, dass die grobe Einteilung der Ortschaften (oder im Arbeitsalltag von Aufgaben) dabei hilft, diese zu verstehen und vor allem zu erkennen, was man noch nicht verstanden hat. Nicht bekannte Orte landen automatisch in der Kategorie "XL" und müssen anschließend genauer betrachtet werden.

### Kommunikationsbooster

Die Methode der Agile Estimation hilft dabei, Kommunikation in Gang zu bringen und auf die wichtigen Punkte zu fokussieren. Weiter lernen die Teilnehmenden, dass das Streben nach Perfektion viel Zeit kostet, in Fällen von unbekannten Orten (oder in der Realität von undurchschaubaren Aufgaben) aber nicht zu besseren Ergebnissen führt.

## **Buchtipp zum Thema**



Sascha Demarmels: Agilität & Kommunikation. Agile Kommunikation und Kommunikation im agilen Kontext.