

## ПРИЛОЖЕНИЕ

УТВЕРЖДЕНО  
приказом КАУ «АЦКР»  
от «30» сентября 2019 года № 77

## ПОЛОЖЕНИЕ

о I краевой студенческой деловой игре по бережливому производству

## 1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет цели, задачи, условия, порядок организации и проведения I краевой студенческой деловой игры по бережливому производству (далее – «Деловая игра»).

1.2. Целью Деловой игры является популяризация принципов бережливого производства, распространение знаний в области повышения производительности труда в рамках реализации национального проекта «Производительность труда и поддержка занятости».

1.3. Основные задачи Деловой игры:

проверка знаний студентов высших учебных заведений Алтайского края по основам и инструментам бережливого производства;

повышение уровня компетенций обучающихся в высших учебных заведениях региона в области применения бережливых технологий, в том числе путем обмена передовым производственным опытом;

совершенствование навыков студентов по выявлению и устранению потерь, развитие бережливого мышления;

стимулирование студенческой молодежи к формированию новой культуры производительности труда;

развитие познавательных форм работы со студентами.

1.4. Организаторы Деловой игры – Краевое автономное учреждение «Алтайский центр кластерного развития» и Министерство экономического развития Алтайского края.

Ответственные представители по вопросам проведения Деловой игры – Гурьева Елена Александровна, телефон: (3852) 35-48-20, e-mail: ea.guryeva@alregn.ru, Богданова Татьяна Викторовна, Агошкова Наталья Анатольевна, телефон: (3852) 36-74-59, e-mail: innov@alregn.ru.

1.5. Деловая игра проводится в соответствии с требованиями, определенными настоящим положением.

## 2. Участники Деловой игры

2.1. Участниками Деловой игры являются студенты высших учебных заведений Алтайского края очной формы обучения.

2.2. Для участия в Деловой игре высшим учебным заведением региона

формируется одна команда в составе пяти человек. Команду сопровождает преподаватель – наставник команды.

Заявка на участие в Деловой игре (приложение к настоящему положению) представляется высшим учебным заведением в Минэкономразвития Алтайского края.

2.3. Участие в Деловой игре бесплатное.

### 3. Порядок организации и проведения Деловой игры

3.1. Для организации и проведения Деловой игры создается организационный комитет из представителей организаторов Деловой игры.

3.2. Организационный комитет выполняет следующие функции:  
информирует студенческое сообщество о проведении Деловой игры;  
определяет форму, порядок, место и дату проведения Деловой игры;  
разрабатывает содержание заданий этапов Деловой игры, критерии их оценки;

осуществляет общее руководство организацией и проведением Деловой игры;

определяет состав жюри и организует его работу;

взаимодействует с представителями средств массовой информации;

привлекает партнеров и спонсоров;

анализирует и обобщает итоги Деловой игры;

готовит отчет о проведении Деловой игры.

3.3. Жюри формируется из представителей организаторов Деловой игры, региональных институтов инновационного развития, общественных объединений предпринимателей Алтайского края, предприятий – участников национального проекта «Производительность труда и поддержка занятости» и других. Работу жюри возглавляет председатель.

Жюри выполняет следующие функции:

оценивает процесс и результаты выполнения заданий участниками Деловой игры;

подводит итоги каждого этапа;

определяет победителя Деловой игры.

3.4. Деловая игра представляет собой соревнование, предусматривающее выполнение практико-ориентированных заданий. В программу Деловой игры может быть включено проведение лекции по теме бережливого производства.

3.5. Этап № 1 «Домашнее задание – подготовка презентации инструмента бережливого производства».

Каждая команда готовит и представляет презентацию по одному из инструментов бережливого производства: 5S, выявление видов потерь на производстве, SMED (быстра переналадка), стандартизированная работа, картирование, производственный анализ.

Инструмент бережливого производства, презентуемый командой, определяется в процессе жеребьевки, которая проводится не позднее, чем за

14 дней до даты проведения Деловой игры.

Требования к оформлению презентации:

создается в программе Microsoft Power Point;

количество слайдов – не менее 7 и не более 10;

первый слайд (титульный) должен содержать тему, название высшего учебного заведения и команды, Ф.И.О. наставника, город, дату выполнения;

при характеристике инструмента бережливого производства рекомендуется использовать графические элементы и средства визуализации (схемы, графики, фотографии, изображения и другие, в том числе разработанные командой самостоятельно);

представление презентации сопровождается докладом продолжительностью не более 7 минут.

Содержание презентации должно обязательно включать:

суть инструмента бережливого производства – определение;

цель и описание практического применения инструмента бережливого производства;

возможное влияние инструмента бережливого производства на процессы, протекающие на предприятии.

3.6. Этап № 2 «Викторина на знание основ бережливого производства».

Викторина проводится в интерактивной форме в режиме реального времени. Каждой команде требуется 1 смартфон с возможностью выхода в информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет».

Каждая команда отвечает на 20 вопросов викторины, имеющих 4 варианта ответа, из которых 1 верный. Общее время на заслушивание вопросов, обдумывание и представление ответов – 10 минут.

В случае отсутствия технической возможности для проведения викторины в интерактивной форме в режиме реального времени участники отвечают на вопросы письменно.

Для подготовки к участию в викторине рекомендуется использовать следующие информационные источники:

а) Вейдер, М. Инструменты бережливого производства II. Карманное руководство по практике применения Lean [Текст] / М. Вейдер. – Москва: Альпина Паблишер, 2019. – 160 с.

б) Колесников, С. Эффективное производство в России? Да! (ТЕХНОНИКОЛЬ – главная роль. Книга вторая) [Текст] / С. Колесников, И. Альтшуллер, Т. Бертова. – Москва: Альпина Паблишер, 2015. – 256 с.

в) Лайкер, Дж. Практика дао Toyota: Руководство по внедрению принципов менеджмента Toyota [Текст] / Дж. Лайкер, Д. Майер. Пер. с англ. – Москва: Альпина Бизнес Букс, 2016. – 588 с.

г) Оно, Т. Производственная система Тойоты. Уходя от массового производства [текст] / Т. Оно. – Москва: Институт комплексных стратегических исследований, 2008. – 194 с.

д) <http://производительность.рф/ru/>.

3.7. Этап 3 «Разработка решений для бизнес-кейса с применением инструментов бережливого производства».

Каждой команде предлагается решить ситуационную задачу по снижению 7 видов потерь на производстве и сокращению времени протекания процессов.

На ознакомление с условиями задачи, обсуждение и принятие решений отводится 40 минут, на представление принятых решений – не более 5 минут.

3.8. Каждая команда имеет право на одну очную консультацию по теории бережливого производства с отработкой изученного материала на тренажере бережливого производства, которая проводится на площадке, выбранной по согласованию организаторов с участниками, не позднее, чем за 14 дней до даты проведения Деловой игры. Продолжительность консультации составляет не менее 6 часов.

3.9. В случае подачи на участие в Деловой игре более десяти заявок от высших учебных заведений организаторы вправе провести заочный отборочный этап.

3.10. В день проведения Деловой игры:

участники команд проходят регистрацию в соответствии с заявками, поступившими от высших учебных заведений Алтайского края;

проводится жеребьевка команд и при необходимости организационно-ознакомительные мероприятия.

#### 4. Подведение итогов Деловой игры и определение победителей

4.1. Результаты выполнения этапов Деловой игры, указанных в пунктах 4.2 и 4.4 оцениваются членами жюри баллами на основании личных суждений с учетом критериев оценки.

Каждый член жюри заполняет оценочную ведомость выполнения заданий этапов. Максимальная оценка в баллах – 10. Оценочный балл зависит от степени соответствия результатов выполнения заданий установленным критериям. При этом 1 балл соответствует качественной оценке «очень низкий», 10 баллов – «очень высокий».

Итоговый балл, присуждаемый в рамках данных этапов Деловой игры, формируется путем выведения среднего значения от оценок всех членов жюри.

4.2. Этап № 1 «Домашнее задание – подготовка презентации инструмента бережливого производства» оценивается жюри с учетом следующих критериев:

наглядность и эстетическое оформление;

уровень визуализации;

информативность доклада и его соответствие визуальному сопровождению;

полнота раскрытия темы;

соблюдение требований к оформлению и содержанию презентации.

4.3. Этап № 2 «Викторина на знание основ бережливого производства» оценивается в следующем порядке:

в случае проведения викторины в интерактивной форме за каждый

верный ответ команда получает от 1 до 1000 баллов, за неверный ответ – 0 баллов. Баллы за каждый ответ начисляются в автоматическом режиме с учетом правильности и скорости его указания, а далее суммируются. Максимальное количество баллов, набранных командой, – 20000.

Итоговая оценка, присуждаемая в рамках данного этапа, формируется путем умножения набранных командой баллов на коэффициент 0,0005. Максимальная оценка составляет 10 баллов;

в случае проведения викторины в письменной форме за каждый верный ответ команда получает 0,5 балла, за неверный ответ – 0 баллов. Баллы, набранные командой, суммируются. Максимальная оценка, присуждаемая за участие в викторине, – 10 баллов.

4.4. Этап № 3 «Разработка решений для бизнес-кейса с применением инструментов бережливого производства» оценивается жюри с учетом следующих критериев:

- снижение 7 видов потерь в решении команды;
- сокращение времени протекания процессов;
- заполнение и представление всех шаблонов кейса.

4.5. Итоговые баллы по всем этапам Деловой игры заносятся в итоговую ведомость, которую подписывает председатель жюри. На основании суммарного балла, полученного в результате выполнения заданий всех этапов, командам присваивается порядковый номер и составляется итоговый рейтинг. Первое место в Деловой игре занимает команда с наибольшим значением величины суммарного балла.

Если команды набрали одинаковое количество баллов, то более высокую позицию в итоговом рейтинге занимает команда, набравшая наибольшее количество максимальных оценок членов жюри по итогам всех этапов.

4.6. Команда, занявшая первое место в Деловой игре, награждается дипломом победителя, а ее участники – ценными призами. Команды, не ставшие победителем, награждаются дипломами участника.

4.7. Партнеры и спонсоры могут учреждать специальные номинации и призы.