

FORMATION J.A.T KANBAN

Objectifs :

- Identifier le Juste à Temps comme une démarche de progrès
- Repérer les outils de progrès
- Situer le KANBAN dans la démarche de progrès J.A.T
- Savoir paramétrer et mettre en oeuvre le KANBAN

Contenu :

Jeu pédagogique : Le KANBAN

Le jeu du Kanban permet l'initiation ou l'approfondissement des concepts fondamentaux de la production : rôle des stocks et des délais, distinction entre flux poussés et flux tirés. Le jeu montre la nécessité, pour appliquer le Juste à Temps, de résoudre des problèmes variés tels que : changements rapides d'outils, diminution des pannes et des retards des fournisseurs, polyvalence du personnel, ...

Au cours de la formation, plusieurs concepts sont évoqués :

- flexibilité (changements rapides de fabrication)
- fiabilité des moyens (AMDEC, TPM, TRS)
- notion de clients fournisseurs (internes et externes), rigueur
- communication,
- absentéisme
- partenariat avec les fournisseurs, ...

A l'issue de la formation, les participants auront compris :

- le fonctionnement d'un atelier de production en juste à temps
- le principe de mise en place du système kanban
- pris conscience de l'impact sur les stocks des différents événements qui affectent la vie d'un atelier.

LE JUSTE A TEMPS :

Les Objectifs de Juste à Temps

- La lutte contre les gaspillages,
- La satisfaction du client,
- L'engagement de l'entreprise dans une démarche de progrès.

Les Principes du Juste à Temps

- Les différents gaspillages (stocks, attentes, rebuts, pannes, transports),
- Lutte contre les gaspillages.
- Le flux tiré, le flux tendu, la réduction de la taille des lots, ...

Les Points Clés de la Mise en Place du Juste à Temps

- La participation du personnel, le changement des habitudes, la rigueur.

Les Actions à mener

- La simplification et la standardisation des produits,
- Actions sur les équipements (maintenance préventive, réimplantation, ...),
- Le partenariat avec les fournisseurs et les clients.
- ...

LE KANBAN :

- Le principe et la définition de la boucle,
- La définition du matériel (étiquette, conteneurs, ...),
- Les différentes méthodes KANBAN :

- KANBAN spécifique multicartes sur alerte :

- . définition taille des conteneurs, calcul du nombre de cartes, calcul des index
- . coût de stockage associé à la méthode

- KANBAN spécifique de rechargement :

- . définition taille des conteneurs
- . calcul du niveau de rechargement, calcul du nombre de cartes ou conteneurs
- . coût de stockage associé à la méthode

- Le KANBAN spécifique sans étiquette :

- . les différentes possibilités de KANBAN sans carte

- Le KANBAN générique :

- . principe de fonctionnement, situations d'emploi.

Les avantages du KANBAN

Les conditions de réussite du KANBAN

KANBAN et amélioration continue.

Pédagogie :

- Jeux pédagogique
- Présentation théorique des concepts et des méthodes de calcul
- Etudes de cas

Durée :

2 journées