

Knowledge Work Game

Knowledge Work Interruptions

Ville Isoherranen, Hanna Kropsu-Vehkaperä
University of Oulu

„Innovative læringsmetoder for implementering av Lean-tenkning for å forbedre produktiviteten ved kontor- og kunnskapsarbeid”

ILA-LEAN Project No 2016-1-PL01-KA203-026293
2016-2018

2018





Prosjektstittel



Innovative Læringsmetoder for Implementering av Lean-Tenkning for å Forbedre Produktivitet ved Kontor- og Kunnskapsarbeid

Prosjektnummerr: 2016-1-PL01-KA203-026293

Ansvarsfraskrivelse:

Dette prosjektet er medfinansiert med støtte fra EU-kommisjonen. Denne publikasjonen gjenspeiler kun forfatterens syn, og kommisjonen kan ikke holdes ansvarlig for bruk som kan bli gjort av informasjonen deifra.

2

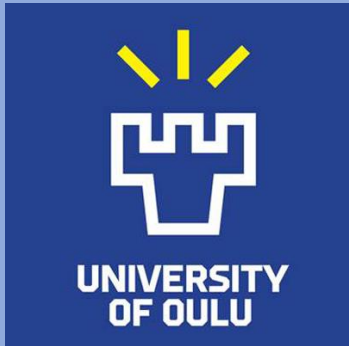


Denne publikasjonen er lisensiert under Creative Commons [Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) (CC BY-SA 4.0).



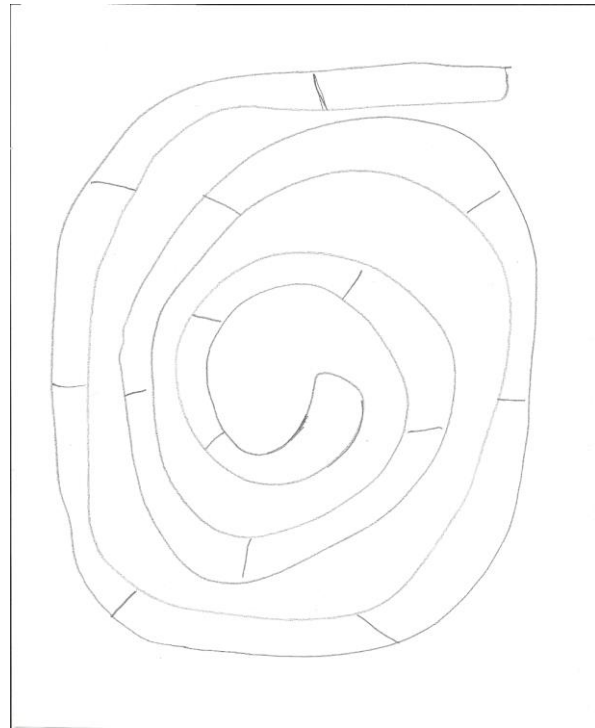
Formålet med spillet

- Introdusere aktører av dagens produktivitet utfordringer i kontor- og kunnskapsarbeid.
- Fasilitere for diskusjon om bruk av Lean i kontor- og kunnskapsarbeid.



Formålet med spillet

- Spillet handler om å skjære blokker manuelt ut av malen
- Deltakerne må følge arbeidsinstruksene
- Den raskeste spilleren vinner!



ARBEIDSINSTRUKSER:

Riv opp papiret med hendene. Start med jobb nummer 1 og blokk nummer 1 – følg linjene.

Deretter fortsetter du med jobb nummer 2 og skjærer ut blokk nummer 1. Flytt deg så tilbake til jobb nummer 1 og skjær ut blokk nummer 2 osv.

→ Sett blokkene i to stabler

- Når en deltaker er ferdig, må man registrere tiden sin og telle antall produserte papirstykker. Det skal være totalt 30 (15+15).

På tide å starte å starte første runde!

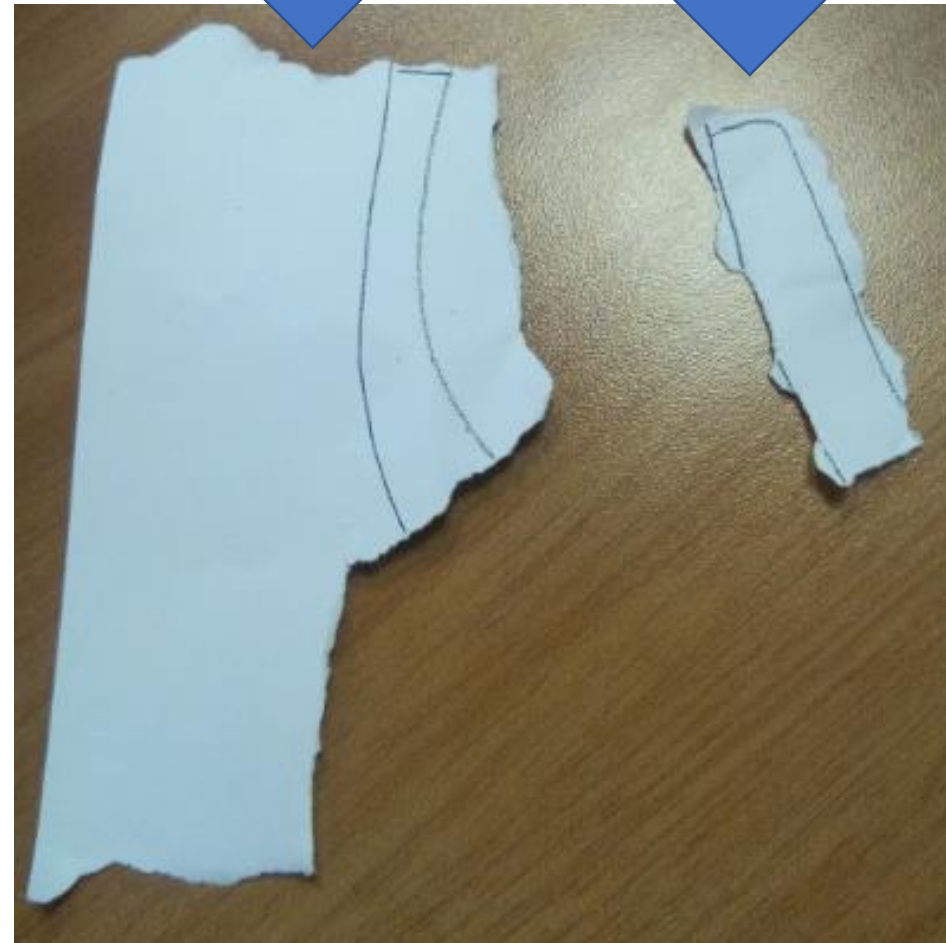
Eksempler



IKKE OK



OK





LA OSS SPILLE!



Resultat

Navn	Runde 1 Td	Antall	Forstyrrelser	Runde 2 Tid	Antall	Forstyrrelser
N.N.		Jobb 1: 13/15 Jobb 2: 14/15	1 email		Jobb 1: 15/15 Jobb 2 15/15	-
		Jobb 1: 16/15 Jobb 2 17/15	1 email 1 telefonsamtale		Jobb 1: 15/15 Jobb 2 15/15	-





Diskusjon etter runde 1



Diskusjon

Finnes det en mer produktiv måte å utføre arbeidet på?

- Hvordan kan man minimere kunnskapsarbeid-avbrytelser?
- Hvordan kan man minimere multitasking?
- Hva er verdiskapende arbeid?
- Hva er ikke verdiskapende arbeid?
- Hvordan øke verdiskapende tid?

**Gjøre én oppgave om gangen*

**Telefoner i stillemodus?*

**Sette E-posten til Avkoblet?*

**Gjemme pop-up vinduer?*

Hva er mulig?

Hvem bestemmer hva som er mulig?

Hva betyr Lean for kunnskapsarbeideren?



10



Kunnskapsarbeidsforstyrrelser

på kontoret som fører til multitasking



- E-post
- Skypemeldinger
- Chatmeldinger
- Telefonsamtaler
- Besøk av kollegaer
- Hva mer?

➔ Alt dette er ikke sløsing, men sløsing kan oppstå

Spillrunde 2



ARBEIDSINSTRUKSER:

Fokuser kun på å gjøre skjæringen av jobb nummer 1.
Deretter fortsetter du på jobb nummer 2. Ingen multitasking.

→ Sett blokkene i 2 stabler

Når en spiller er ferdig må han/hun registrere tiden sin og telle antall stykker produsert.

På tide å starte andre runde!



Results Table



Navn	Runde 1 Tid	Antall	Forstyrrelser	Runde 2 Tid	Antall	Forstyrrelser
N.N.		Jobb 1: 13/15 Jobb 2: 14/15	1 e-post		Jobb 1: 15/15 Jobb 2 15/15	-
		Jobb 1: 16/15 Jobb 2 17/15	1 e-post 1 telefonsamtale		Jobb 1: 15/15 Jobb 2 15/15	-



LA OSS SPILLE!



Instruktørfiler



Forstyrrelser

Print 10 e-poster

Print 10 Telefonsamtaler



DU HAR FÅTT EN NY E-POST!

Gjør følgende kalkuleringer:

$$7 \times 3 =$$

$$5 \times 4 \times 5 =$$

$$(3+3) \times 5 + 6 / 3 =$$

Deretter fortsetter du med det opprinnelige arbeidet.



DU HAR EN NY TELEFONSAMTALE!

Gjør følgende kalkuleringer:

$$5 \times 3 =$$

$$3 \times 3 \times 1 =$$

$$(3 \times 3) \times 5 + 6 / 3 + 3 + 5 + 1 + 4 =$$

Deretter fortsetter du med det opprinnelige arbeidet.



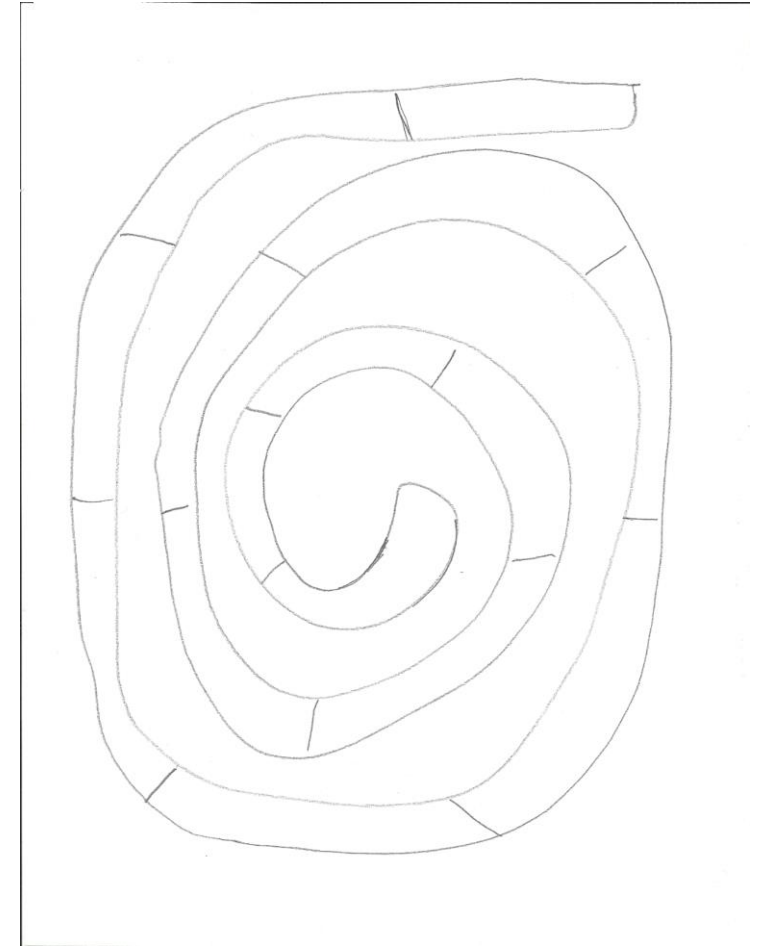
Spillmal for skjæring
Print ut 2 ark for hver
deltaker



➔ Print ut 2 for
hver deltaker



CarvingTemplate
PrintOut





Takk!