HaLe



Denkwerkzeuge
für Moderatoren
Thinktools
for facilitators

Information zum Dokument:

Datei: 01_EVI_ModulBasis_01_02 de-DE.docx
Name: Bernd Haussmann
Erstellt: 22-07-05 Gedruckt: 24-07-26
Version: 01.02 Status: A Seite 1/21
Verteiler: Download – Kundenbereich

Inhalt

1 EINLEITUNG 3
1.1 GRUNDSÄTZLICHES 3
1.2 STARTSEITE 4
1.2.1 Die Kopfleiste 4
1.2.2 Die Navigationsleiste 5
2 ORGANISATION 6
2.1 ORGANISATION 6
2.2 MITARBEITER 7
2.3 BERECHTIGUNGEN 7
2.3.1 Stammdaten – Rollen 7
2.3.2 Stammdaten – Währungen 7
3 PROJEKTLISTE 8
3.1 PROJEKTORGANISATION 8
3.1.1 Projekte importieren und exportieren 9
4 PROJEKTE 10
4.1 INDUSTRIELLE BASISDATEN 10
4.2 TEAM UND MILESTONE/GATES 11
4.3 IDEEN 13
4.3.1 Ideen duplizieren, Kopieren, Import-/Export 14
4.3.2 Ideenbearbeitung 15
4.4 STATUS 17
5 IDEENLISTE 18
6 TASKLISTE 19
6.1 VERZWEIGEN IN ANDERE OBJEKTE 19
6.2 RÜCKMELDUNG EINES TASKS 19
7 DEMO MANDANT 20
8 VERZEICHNISSE 21
8.1 BILDVERZEICHNIS 21

1 Einleitung

Produkt- und Kostenoptimierung ist elementarer Bestandteil jeder Produktstrategie. Wie kann diese Strategie jedoch in die Entwicklungsphase integriert werden?

Für VAVE/ TRIZ/LEAN oder DFMA-Anwender ist diese Frage bereits für die Produkt-Optimierung beantwortet. Durch systematische Team-Events werden Ideen generiert, die bewertet werden und in verschiedene Kategorien eingeordnet werden.

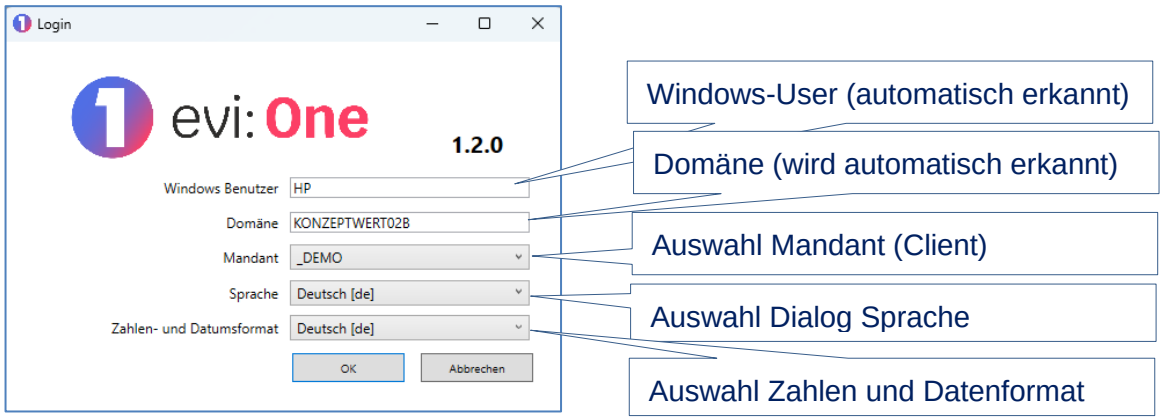
Im weiteren Projektverlauf werden diese Ideen weiter verfeinert, umgesetzt oder ergänzt. Es entsteht ein Schatz an Ideen der innerhalb des Unternehmens Verwendung findet, aber auch Hinweise darauf geben kann, wo weiterentwickelt und geforscht werden sollte, um weitere Optimierungen zu ermöglichen.

Um dieses Vorgehen zu unterstützen, dem Moderator ein leistungsfähiges und doch einfach zu bedienendes Werkzeug zur Verfügung zu stellen und die Teamleistung darstellen zu können wird EVI:ONE in der Teamarbeit angewendet.

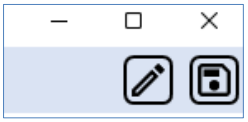
1.1 Grundsätzliches

EVI:ONE ist, um international einsatzbar sein zu können, multilingual. Des Weiteren können mehrere Mandanten (Klienten) verwaltet werden.

Dies bedeutet, dass sowohl der Mittelstand mit einer Entwicklungsabteilung als auch der international agierende OEM mit verschiedenen Entwicklungsstandorten die Fortschritte in der Ideenfindung fördern und verwalten kann.



Die Dialoge sind grundsätzlich zur Bearbeitung gesperrt. Um die Daten zu bearbeiten, gibt



es unterhalb des Menüs zwei Schaltflächen zum Editieren und zum Speichern.

1.2 Startseite

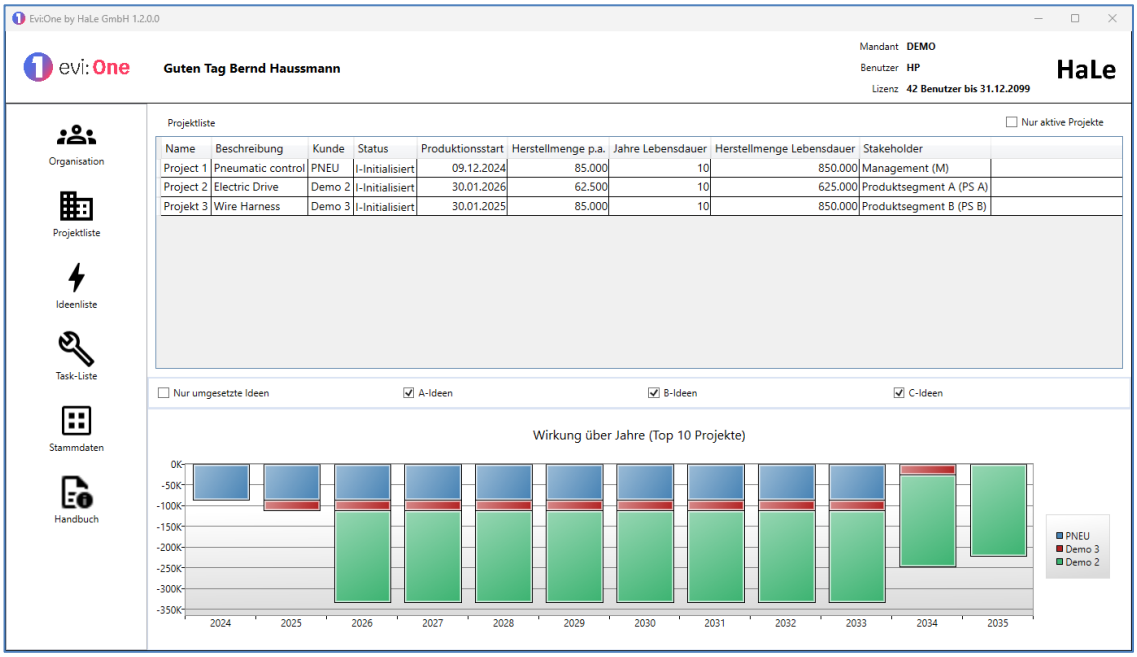


Abbildung 1-1 Startseite

Die Startseite zeigt vier Bereiche

- Die Kopfleiste oben
- Die Projektliste
- Die Navigationsleiste links
- Die Wirkungsgrafik

1.2.1 Die Kopfleiste



Abbildung 1-2 Kopfleiste

1.2.1.1 LOGO (Admin Funktion)

Hinter dem EVI:ONE-Logo verbirgt sich eine Funktion für Administratoren oder für Situationen bei der in der Fernwartung auf mögliche Fehlermeldungen zugegriffen werden muss. Für den User sollte diese Funktionalität im täglichen Gebrauch keine Rolle spielen.

Beim Klick auf das Logo öffnet sich eine Listung verschiedener Meldungen, die im laufenden Betrieb gesammelt wurden. Die Liste lässt sich nach Benutzer, Computer und Datum filtern, um zielgerichtet möglichen Fehlern auf die Spur zu kommen.

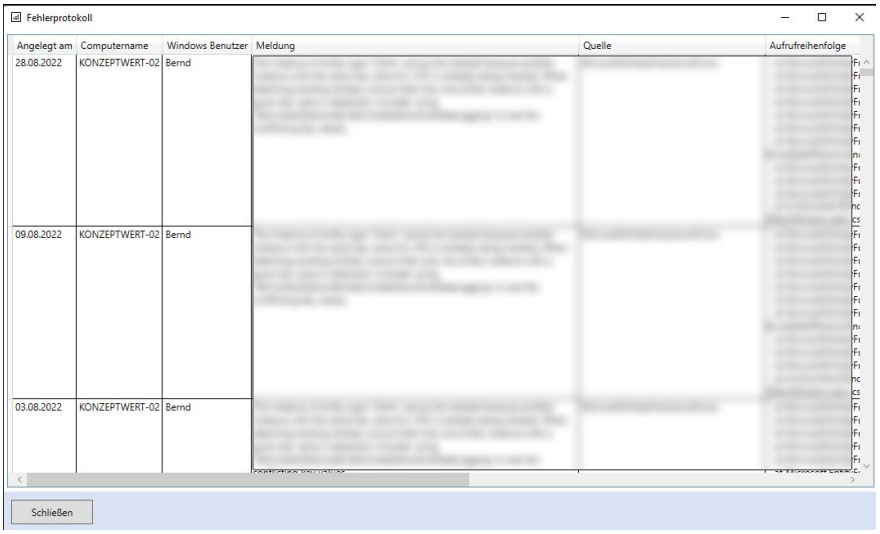


Abbildung 1-3 Fehlerlistung

1.2.1.2 Die Statusanzeige



In der Statusanzeige wird der aktuelle Mandant und der aktuelle User angezeigt. Des Weiteren die aktuelle Lizenzsituation (im Beispiel sind 5 Benutzer bis einschließlich 30.09.2022 lizenziert)

1.2.2 Die Navigationsleiste



Die Navigationsleiste unterstützt den Anwender beim direkten Zugriff auf die für die Projektarbeit notwendigen Dialoge. Die einzelnen Dialoge werden im Anschluss erläutert.

Die für den Anwender wichtigsten Dialoge sind die Projektliste, die Ideenliste und die Taskliste.

Die Organisation und die Stammdaten sind vzgw. für Keyuser oder Administratoren, da diese Datensätze für alle Projekte gleichermaßen Auswirkungen haben.

2 Organisation

Um mit EVI:ONE schnell zu arbeiten ist es sinnvoll, die wichtigsten Projektteilnehmer schrittweise, idealerweise als Vorbereitung zu einem Workshop zu erfassen. Alternativ könnte ein vorbereitetes Vorlagenprojekt importiert werden.

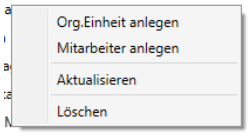
Die Organisation (incl. Logo) lässt sich so schrittweise darstellen und die jeweiligen Mitarbeiter zu den Organisationseinheiten zuordnen.

Auch die Rechtevergabe wird im weiteren Verlauf über die Organisation geregelt.



Abbildung 2-1 Organisation

2.1 Organisation



Die Organisation kann über den Organisationsbaum per rechter Maustaste angelegt, erweitert oder verändert werden. Eine Organisationseinheit (OE) wird immer unterhalb der OE angelegt, die aktuell markiert ist. Sollte noch keine OE existieren, wird der Kopf angelegt.

Innerhalb der Organisation sollte auch die Stakeholder für Projekte berücksichtigt werden, da zu jedem Projekt (Siehe 4.1 Industrielle Basisdaten Seite 10) auch der Stakeholder abgefragt wird.

Für jede Organisationseinheit kann auch die postalische Adresse angegeben werden. Dies ermöglicht das Reporting aufgeteilt nach geografischem Attribut (z.B. Potenziale aller Nordwerke o.ä.)

Das Logo lässt sich per Dateiauswahl (rechte Maustaste) aus einer üblichen Grafikdatei importieren.

2.2 Mitarbeiter

Innerhalb der OE werden die Mitarbeiter angelegt. (rechte Maustaste)

Mitarbeiter können frei benamst werden, einzig das Feld Windows Benutzer muss dem Login des Windowssystem entsprechen, um die Rechtevergabe zu steuern.

Da die meisten Mitarbeiterdaten in anderen System gepflegt werden, empfiehlt es sich, so wenig wie möglich und so viel wie nötig.

2.3 Berechtigungen

Jedem Mitarbeiter können ein oder mehrere Rollen zugeordnet werden. Jede Rolle enthält spezifische Rechte zu einzelnen Dialogobjekten.

So hat z.B. der Mitarbeiter im Bild („Egon Toller“) die Rechte *Engineer* und *Task-Response* erhalten, um in den verschiedenen Bereichen jeweils zugreifen, lesen und/oder schreiben zu können.

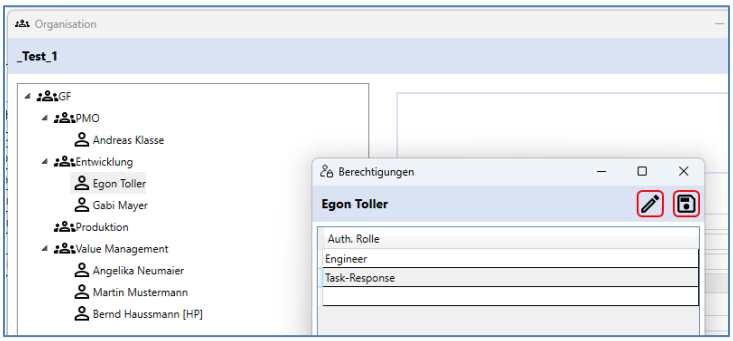


Abbildung 2-2 Berechtigungen

Berechtigungen und Rollen können nur vom Administrator erstellt / vergeben werden.

2.3.1 Stammdaten – Rollen

[nur für Administratoren]

Im Bereich Stammdaten, Tab „Auth. Rolle“ können die Rollen definiert werden. Jede Rolle beschreibt den Zugriff auf ein Auth. Objekt (AO) und die entsprechende Aktivität (AA) dazu.

Es gibt vier AOs („Project“, „Idea“, „Task”, “Organization”) und zwei AAs („Edit“, „Display”).

Die individuellen Rechte eines Mitarbeiters ergeben sich aus der Zuordnung dieser Rollen zu seinem Berechtigungsprofil.

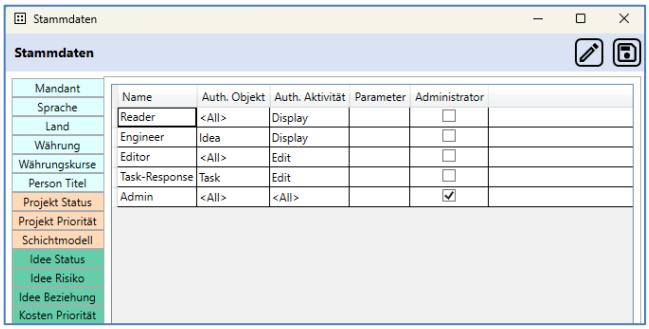
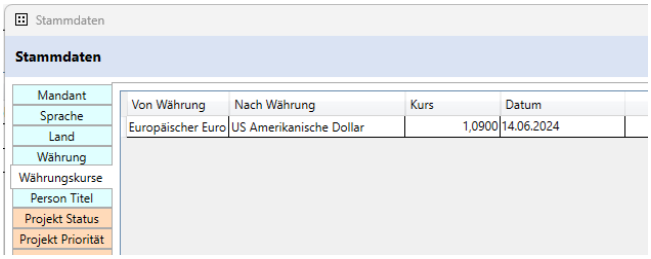


Abbildung 2-3 Stammdaten Berechtigungen

2.3.2 Stammdaten – Währungen

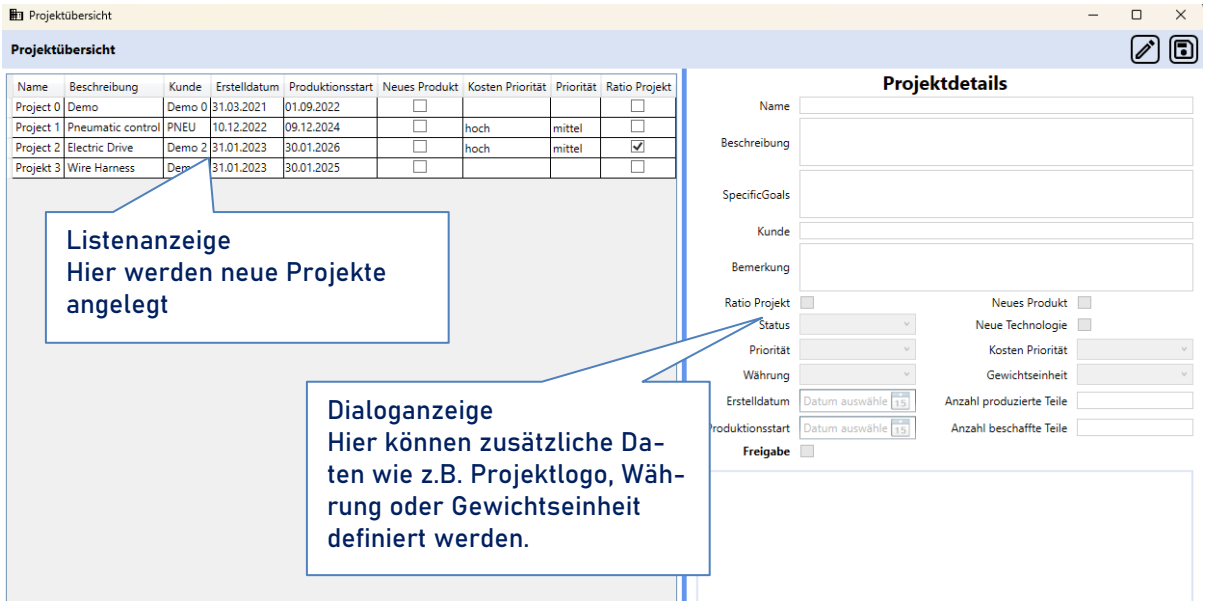
Um Projekte in verschiedenen Währungen realisieren zu können, gibt es eine Umrechnungstabelle. Diese Einträge sollten von entsprechend geschulten Mitarbeitern gepflegt werden.



3 Projektliste

3.1 Projektorganisation

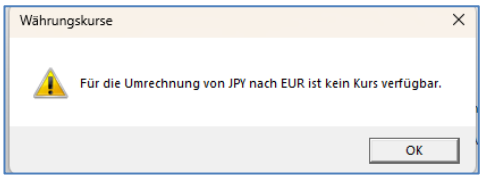
Jede Organisation führt verschiedene Projekt in verschiedenen Prioritäten durch. Um die Prioritäten abgestimmt darzustellen und die weitere Projektplanung vorzunehmen, werden die aktiven Projekte in einer Liste und mittels Detaildaten dargestellt.



Diese Anwendung verhilft dem Projektkoordinator oder Steuergremium die Moderatoren und Experten den Projekten zuzuordnen. Jedes Projekt wird mit signifikanten Kennzahlen beschrieben, um den Moderatoren und Experten den Einstieg ins Projekt zu erleichtern und die Abschätzung der Team-Event Dauer zu ermöglichen.

Ebenso werden Detaileinstellungen wie Gewichtseinheit und Währung in der Projektübersicht eingestellt.

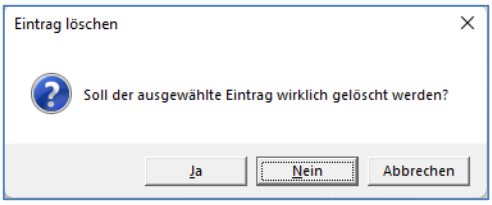
- ⇨ Ein Projekt kann in einer beliebigen Fremdwährung angelegt werden. Die Umrechnung erfolgt durch einen Eintrag in den Stammdaten.
- ⇨ Sollte im Projekt eine Währung ohne Umrechnung selektiert werden, bekommt der Anwender eine entsprechende Meldung



- ⇨ Sollte die Währung des Projekt zu einem späteren Zeitpunkt geändert werden, erfolgt jedoch keine Umrechnung. Deshalb bitte vorsichtig mit dieser Einstellung umgehen.
- ⇨ Sollte die Gewichtseinheit während des Projekts geändert werden, erfolgt ebenso keine Umrechnung.

Per Doppelklick auf den Projekteintrag in der Liste kann direkt in das jeweilige Projekt verzweigt werden.

Ebenso kann hier ein Projekt gelöscht werden. Es erfolgt eine Warnung, nach dieser werden alle mit dem Projekt in Verbindung stehenden Elemente gelöscht.



Je nach Lizenzierung Einträge wie Ideen, Projekt-FMEAs, Produkt-FMEAs, damit in Verbindung stehende Aktionen etc.

3.1.1 Projekte importieren und exportieren

In diesem Dialog ist es ebenso möglich, Projekte zu importieren oder exportieren. Diese Funktion kann z.B. beim Vorbereiten oder Anwenden von sogenannten Vorlagenprojekten hilfreich sein.



Ein Vorlagenprojekte kann z.B. mit typischen Teamkollegen oder Besprechungssequenzen vorausgefüllt sein, die dann lediglich auf die Zeitschiene angepasst werden sollten.

4 Projekte

Die Basis von EVI:ONE ist das Projekt.

Jedes Projekt sammelt die relevanten Optimierungsdaten für die Bearbeitung, und die spätere Nachverfolgung offener Aktionen zu Ideen oder Risiken.

4.1 Industrielle Basisdaten

Jedes industrielle Projekt hat spezifische Kennzahlen, die Einfluss darauf nehmen, wie die kommenden «Entscheidungen», die vom Projekt-Team bzw. dem Projektleiter getroffen werden müssen/dürfen , ausfallen.

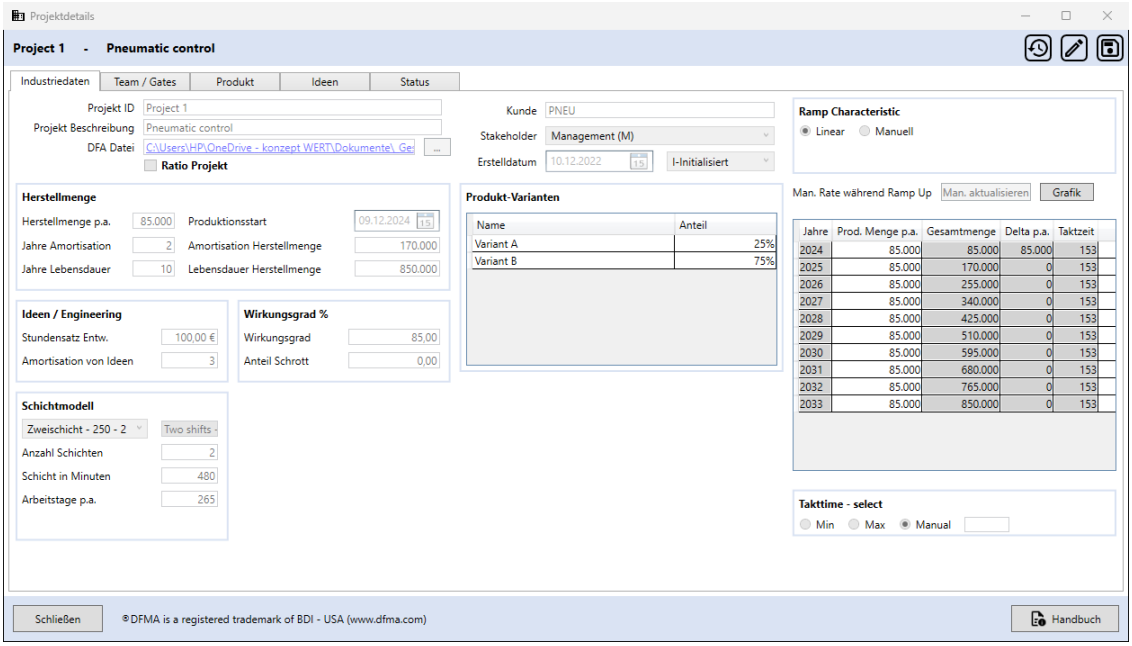
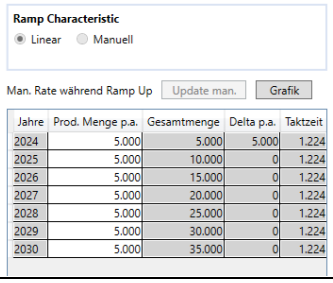
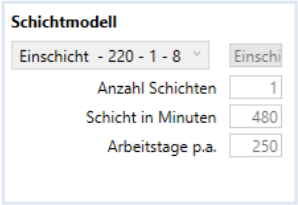
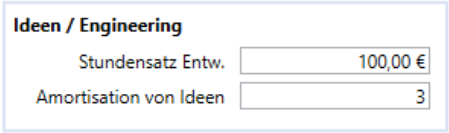
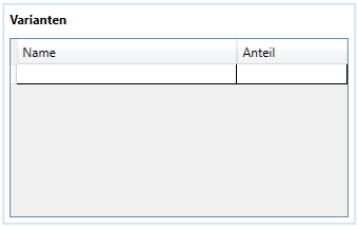


Abbildung 4-1 Projektdetails - Industriedaten

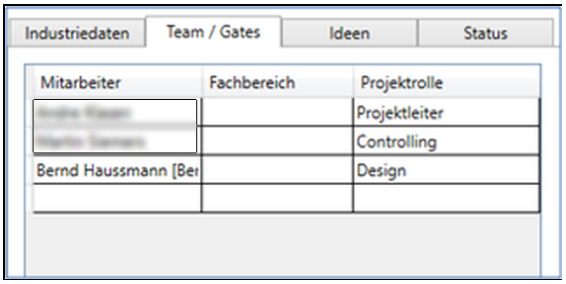
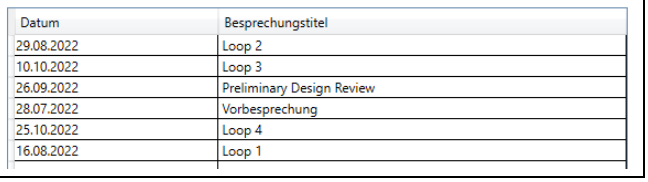
Für kostenrelevanten Entscheidungen sind u.a. wichtig.

a) die Herstellmengen des Produkts, über den Lebenszyklus, aber auch über die Amortisationszeit.	
b) Die Verteilung der Stückzahlen über die Lebenszeit zur Abschätzung der Kunden-Taktzeit (in Sekunden)	

c) Das Schichtmodell und die Effizienz des Produktionssystems (für die Ermittlung der Taktzeit) Es stehen drei Modell zur Verfügung, die manuell angepasst werden können.	 *Abbildung 4-2 Schichtmodell*
d) Der Stundensatz für notwendige ungeplante Anpassung für die Realisierung von Ideen	 *Abbildung 4-3 Basisdaten Entwicklung*
e) Eine Variantenbeschreibung, um die Ideen / Szenarien ggf. einer oder mehreren Varianten zuordnen zu können. z.B. „Marktanteile“ oder bei Automobilen der Anteil „Rechtslenker“ Es findet keine Plausibilitätsprüfung statt..	 *Abbildung 4-4 Varianten*

4.2 Team und Milestone/Gates

Jedes Projekt wird durch Menschen durchgeführt. Jedes Projektmitglied füllt eine spezifische Rolle aus, bringt Kompetenzen und Erfahrungen mit und verantwortet die ein oder andere spezifische Entscheidungen.

f) Es können für Projekte spezifische Mitgliedslisten angelegt werden. Zur namentlichen Benennung der Mitglieder kann deren Funktion/Rolle festgelegt werden.	 *Abbildung 4-5 Teammitglieder/Rollen*
g) Projektrollen kommen in anderen Modulen zur Anwendung	
h) Jede Teamsitzung wird mit Datum und Titel dokumentiert.	

i) Per Doppelklick auf einen einzelnen Eintrag gibt es weitere Dokumentationsmöglichkeiten, um die Projekte ideal moderieren zu können.
   j) Teilnehmer
   k) Agenda
   l) Erwartungen
   m) Feedback
   n) Tasks zur Besprechung
   o) Ideenstatus
   p) Lessons Learned

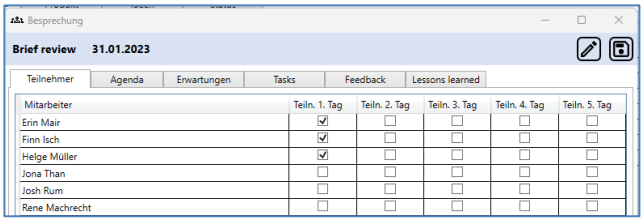


Abbildung 4-6 Besprechungsdetails Teilnehmer

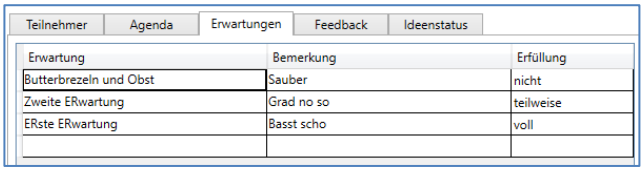


Abbildung 4-7 Besprechungsdetails Erwartungen

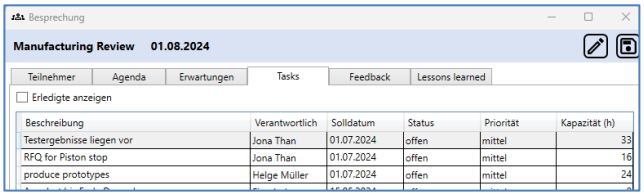


Abbildung 4-8 Besprechungsdetails Tasks

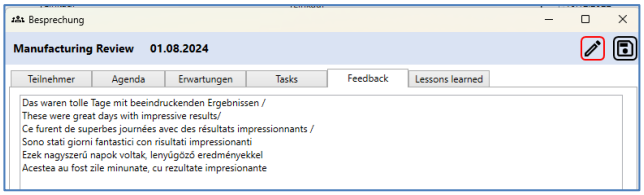


Abbildung 4-9 Besprechungsdetails Feedback

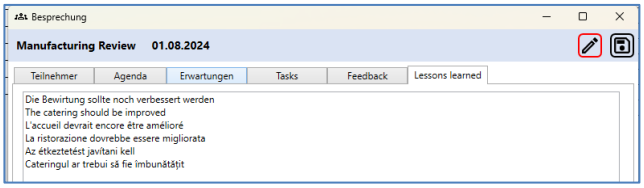


Abbildung 4-10 Besprechungsdetail Lessons learnt

Die Besprechungsdetails Lessons learnt werden in keinem Bericht ausgegeben. Sie sind lediglich zur Reflexion des Moderator(-teams).

4.3 Ideen

Der eigentliche Kern eines jeden Workshops ist das Generieren von Ideen. Es ist sekundär, wie diese Ideen entstehen. Für die Produkt- und Kostenoptimierung können die Ideen z.B. aus den Fragen der DFMA-Methodik generiert werden.

In EVI:ONE können Ideen dokumentiert, ausgearbeitet und verwaltet werden. Innerhalb eines Projekts gibt es zur Ideenbearbeitung das Register „Ideen“.

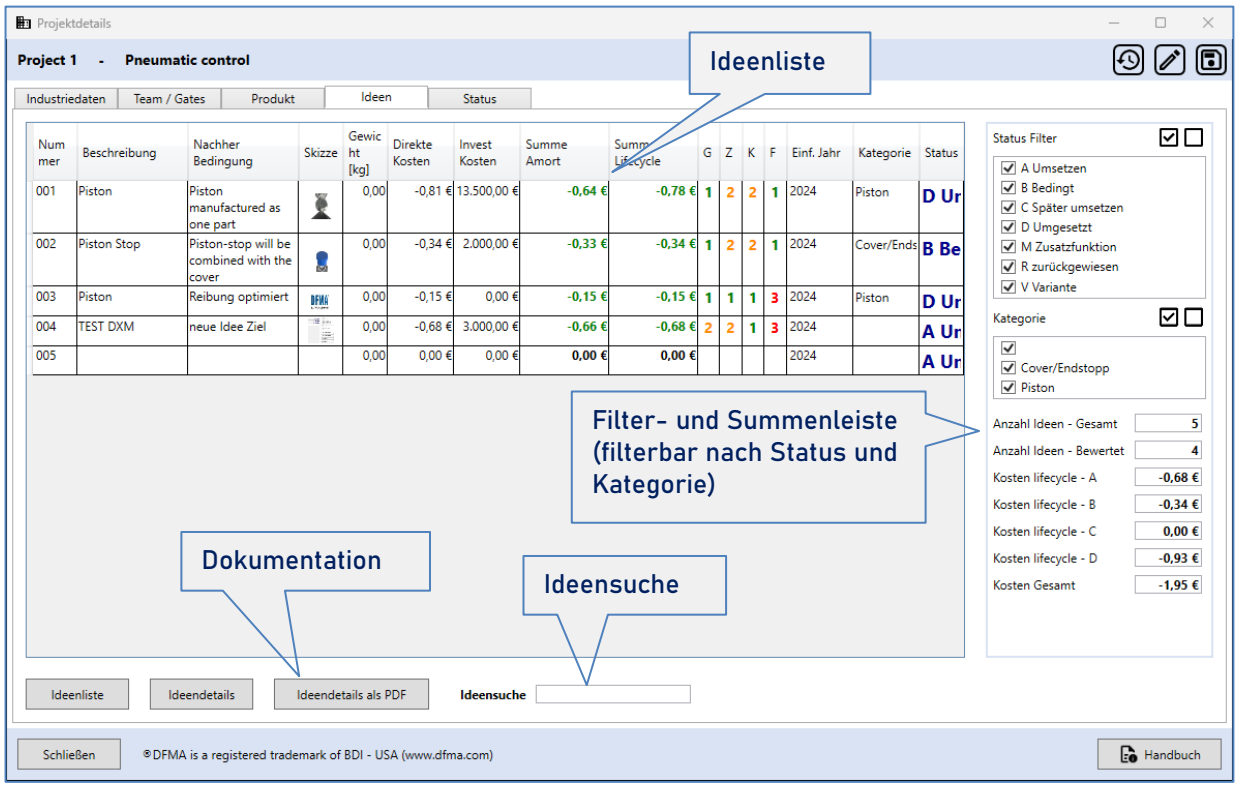


Abbildung 4-11 Ideenlistung im Projekt

Jede Idee kann entweder als einfacher Eintrag in die Ideenliste aufgenommen werden, oder detailliert ausgearbeitet werden.

Zum einfachen Eintrag gehören folgende Informationen:

- Nummer (empf. Fortlaufend)
- Vorher
- Gewichtsänderung
- Änderung Invest Kosten
- Status
- Beschreibung (der Idee)
- Nachher
- Änderung Direkte Kosten
- Einführungsjahr

Die Felder Summe Amort und Summe Lifecycle werden automatisch generiert

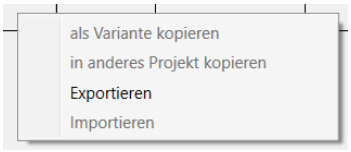
Die Felder zur Risikoabschätzung G (=Gewicht), K (=Kosten), Z (=Zeit), F (=Funktion) stehen bei der detaillierten Ideenbearbeitung zur Verfügung

Per Doppelklick auf einen Eintrag der Ideenliste wird das Bearbeitungsfenster zur detaillierten Ausarbeitung der Idee geöffnet.

Wenn Ideen gesucht oder gefiltert werden sollen, stehen die Auswahlliste rechts und die Freitext-Suche zur Verfügung. Diese Funktionalität arbeitet interaktiv, d.h. es ist möglich erst zu filtern und dann zu suchen.

Die Summenleiste wird durch die Kategorien gesteuert.

4.3.1 Ideen duplizieren, Kopieren, Import-/Export



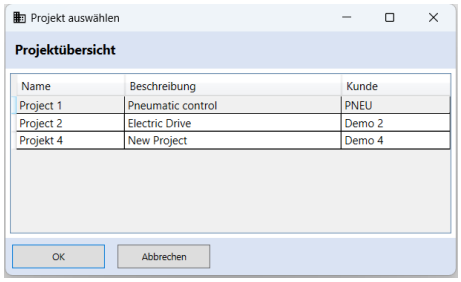
Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf einer Idee ist es möglich, diese als Variante zu duplizieren, in ein anderes Projekt zu kopieren, oder zu exportieren.

Auch der Import von anderen Ideen wird hier initiiert.

a) Als Variante kopieren
Wird mit der Meldung beendet, die Kopie der Idee erhält in der Beschreibung die Ergänzung „(Kopie)“



b) In ein anderes Projekt kopieren
Wird mit dem Auswahlfeld der anderen aktiven Projekte beantwortet:



Durch Markieren und mittels OK wird die Idee in das selektierte Projekt kopiert.

c) Exportieren
Beim Klicken auf Exportieren wird der Windows-Dialog „Speicher unter“ geöffnet.. durch Auswahl des Verzeichnisses und Benennen der Idee ist diese dann als XML-File verfügbar.

d) Importieren
Beim Klicken auf Importieren wird der Windows-Dialog „Öffnen“ geöffnet. Die Dateiendung ist auf XML eingestellt. Es können dann einzelne Ideen ausgewählt und importiert werden.

4.3.2 Ideenbearbeitung

4.3.2.1 Detaillierte Ideenausarbeitung

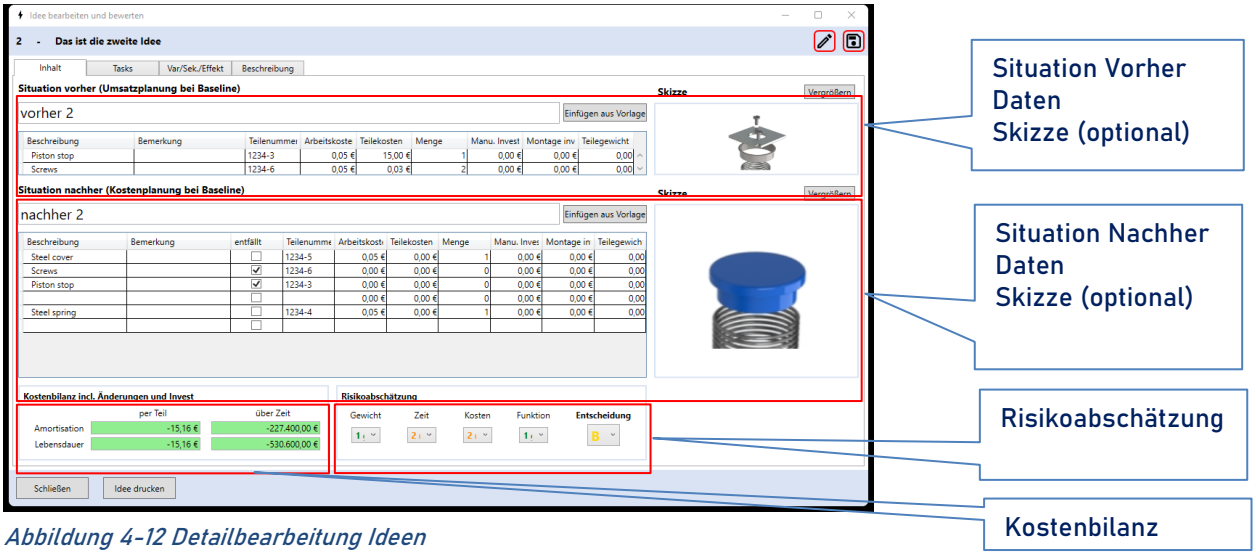


Abbildung 4-12 Detailbearbeitung Ideen

4.3.2.2 Tasks zur Idee

Wir wollen kein Mikromanagement betreiben.

Tasks sollten mit dem Verantwortlichen festgehalten werden können, um den Fortschritt im Auge zu behalten und bei besonderen Begebenheiten (Krankheit, Wechsel, Kündigung etc.) die Tasks verwalten zu können.

Wenn die notwendige Kapazität für einen Task abgeschätzt wird, geht es darum, die verantwortliche Person nicht zu überlasten.

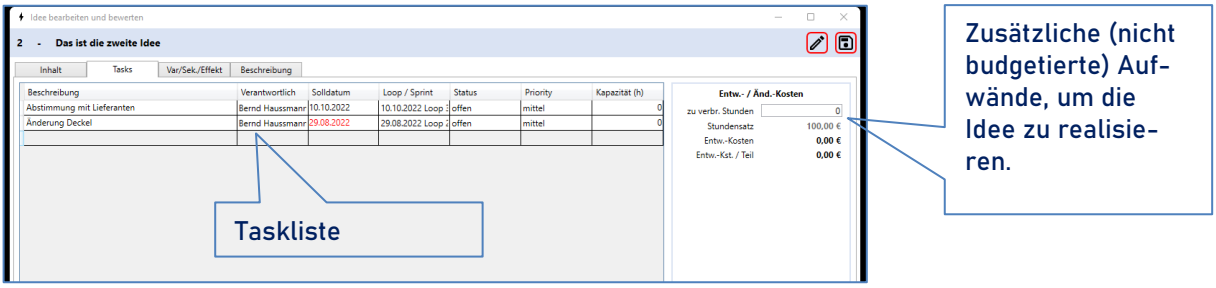


Abbildung 4-13 Tasks zur Idee

4.3.2.3 Varianten / Sekundäre Effekte

Bei der Ausarbeitung von Ideen kann es drei Möglichkeiten geben.

1) Die Idee ist für den gesamten Projektumfang anwendbar
2) Die Idee ist nur für einen definierten Anteil des Projektumfangs anwendbar (entweder den definierten Varianten oder einer frei definierbaren Einschränkung)
3) Die Idee ist für zusätzliche (über den Projektumfang hinausgehend) Produkte anwendbar.

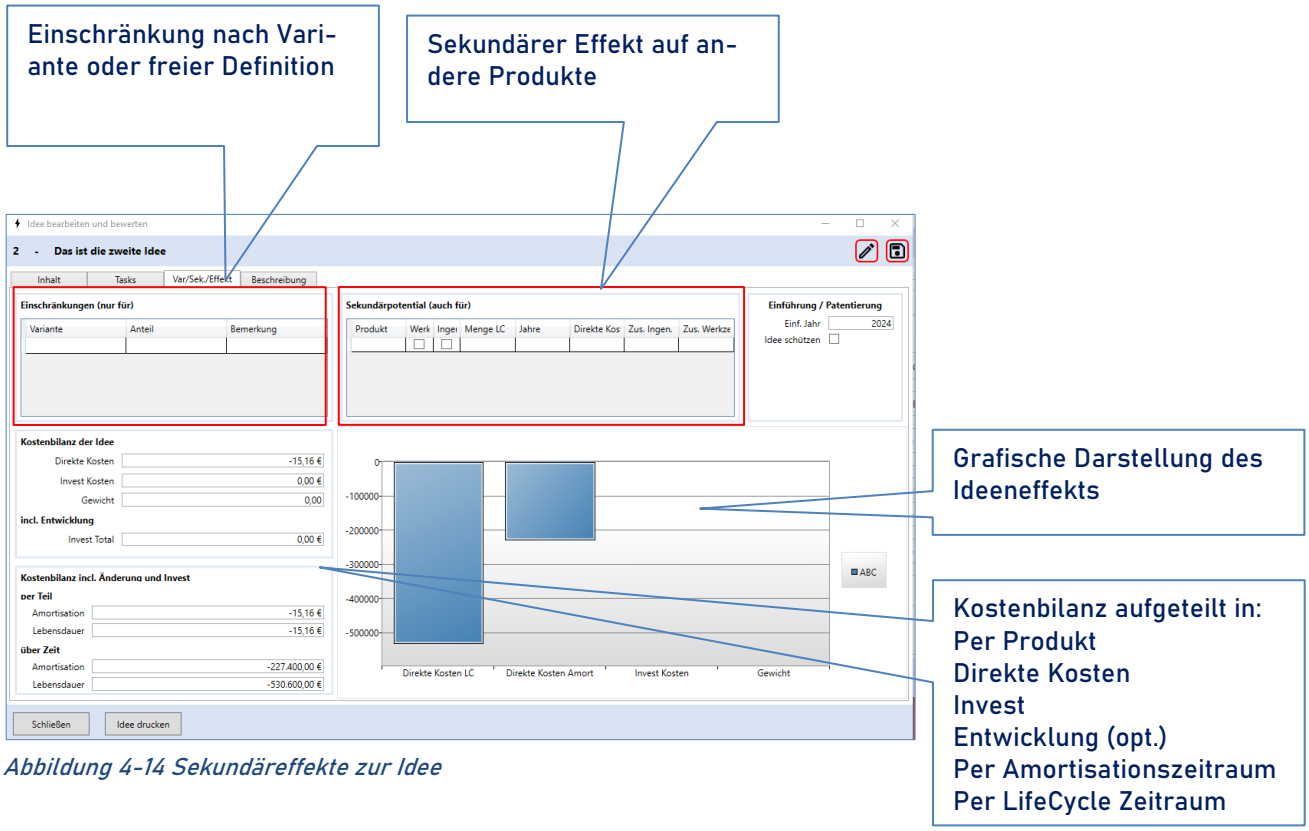


Abbildung 4-14 Sekundäreffekte zur Idee

4.3.2.4 Beschreibung

Im Tab „Beschreibung“ lassen sich für jede Idee noch zusätzliche



- Die Beschreibung lässt sich hier ergänzen
- Kategorie zur Gruppierung der Ideen (freie Einteilung möglich)
- Relation (ist das eine Chance oder ein Risiko)
- Der Projektstatus in der die Idee erfasst wurde (Standardeinstellung ist zunächst I = Initialisiert)
- Erwarteter Abschluss der Idee (bei EVI:ONE-Basis ist dieses Feld offen)

Abbildung 4-15 Beschreibung und Kategorie einer Idee

4.4 Status

Im Laufe der Projektbearbeitung ist für den Projektleiter in aller Regel wichtig, welche Möglichkeiten für sein Projekt noch bestehen. Diese Momentaufnahme ist im Tab „Status“ abrufbar.

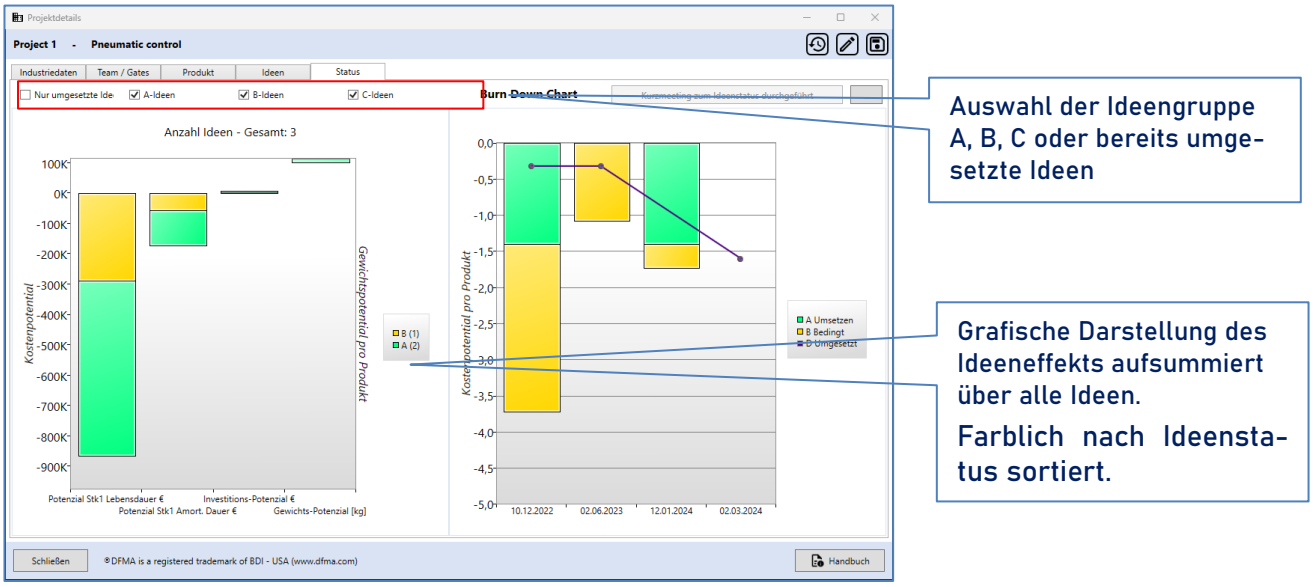


Abbildung 4-16 Ideen-Status eines Projekts

5 Ideenliste

Um das Suchen und die Bearbeitung der Ideen zu ermöglichen, ohne jedes Mal das Projekt zu öffnen, kann dies über die Ideenliste erfolgen.

Vor dem Bearbeiten kommt zunächst die SUCHE.

Die Listung aller Ideen kann effizient mit den folgenden Möglichkeiten durchsucht werden.

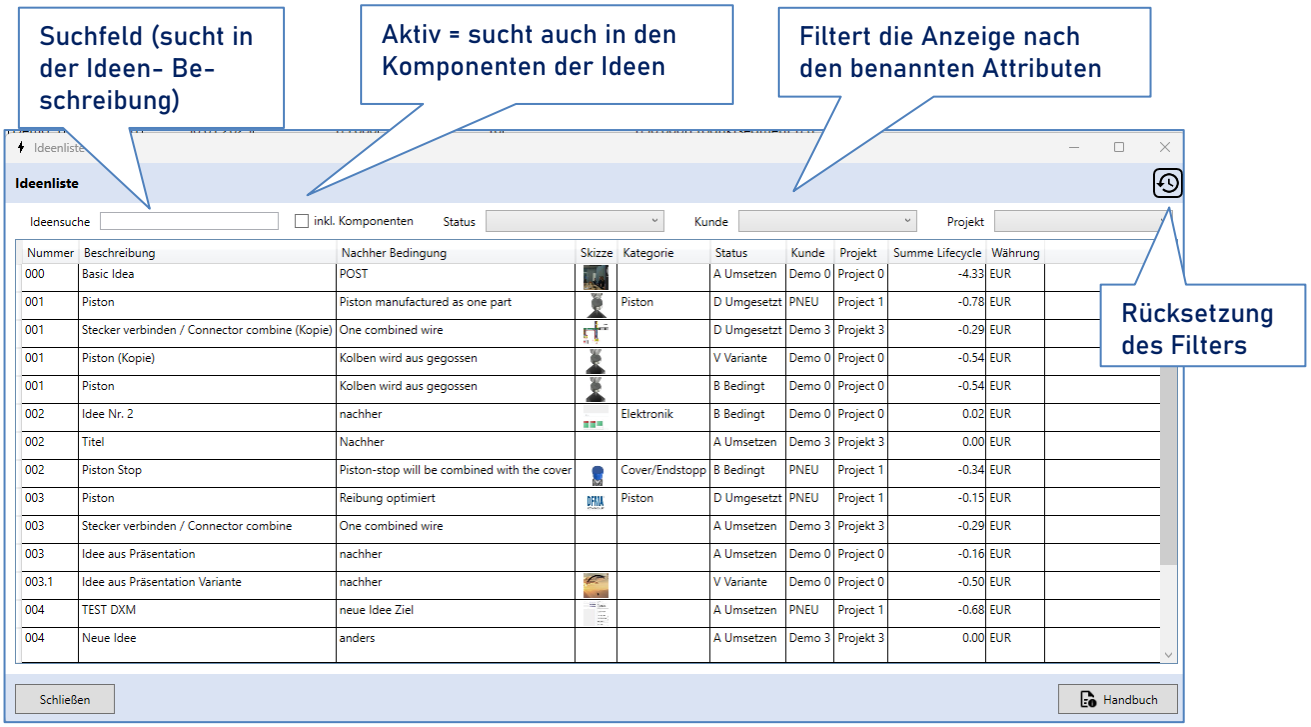


Abbildung 5-1 Ideenliste

Durch Doppelklick auf einen Eintrag wird direkt die selektierte Idee geöffnet.

Über die Zeit entsteht ein Bibliothek an Ideen, die u.a. auch für jüngere Kollegen eine Hilfe darstellt.

6 Taskliste

Um einen Überblick über die zu den Ideen dokumentierten Tasks zu erhalten kann die Task-liste geöffnet werden. Sie unterteilt sich in zwei Bereiche.

Links in den Task-Baum, in dem alle Tasks zu allen Projekten angezeigt werden, und die über die Filterfunktion effizient reduzieren lassen.

Auf der rechten Seite kann der Status des Tasks, das Sollbearbeitungsziel und verschiedenen Dateien als Dokumentation verlinkt werden.

Ebenso erfolgt dort die Rückmeldung.

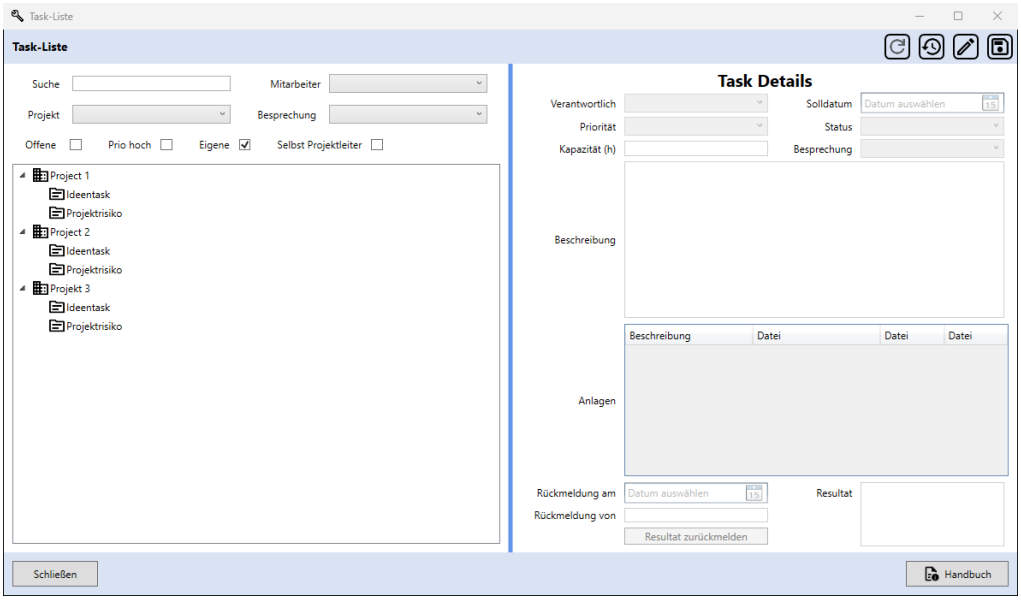


Abbildung 6-1 Taskliste

6.1 Verzweigen in andere Objekte

Durch Selektieren der Idee oder des Projekteintrags mittels der rechten Maustaste erscheint die Möglichkeit direkt in die Idee oder das Projekt zu verzweigen.

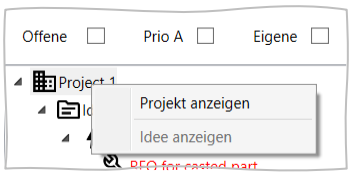


Abbildung 6-2 Verzwei-

6.2 Rückmeldung eines Tasks

Jeder Task wird durch Auswahl des Status „erledigt“, einem Rückmeldekommentar und dem Rückmeldedatum geschlossen.

Es können zu jedem Task Anlagen wie Skizzen, Bilder oder PDFs (z.B. Angebote) angehängt werden.

7 Demo Mandant

Um die verschiedenen Möglichkeiten von EVI:ONE ohne Risiken ausprobieren zu können, wird immer ein DEMO-Mandant mit installiert.

Zum DEMO-Mandanten kommt man über die Anmeldemaske durch Auswahl des entsprechenden Eintrags.

In den Stammdaten wird der Demo-Mandant mit einem Flag versehen.



Abbildung 7-1 Anmeldung Demo-Mandant

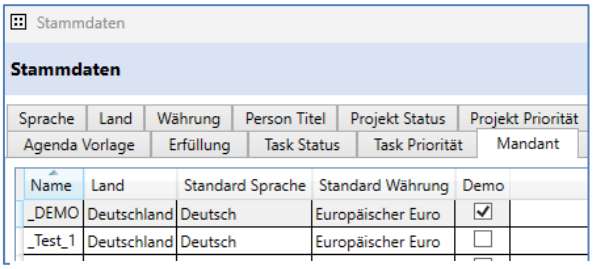


Abbildung 7-2 Kennzeichnung DEMO-Mandant

Im Demo-Mandant sind Projekte mit Ideen und Tasks angelegt, die nach Belieben verändert und gelöscht werden können.

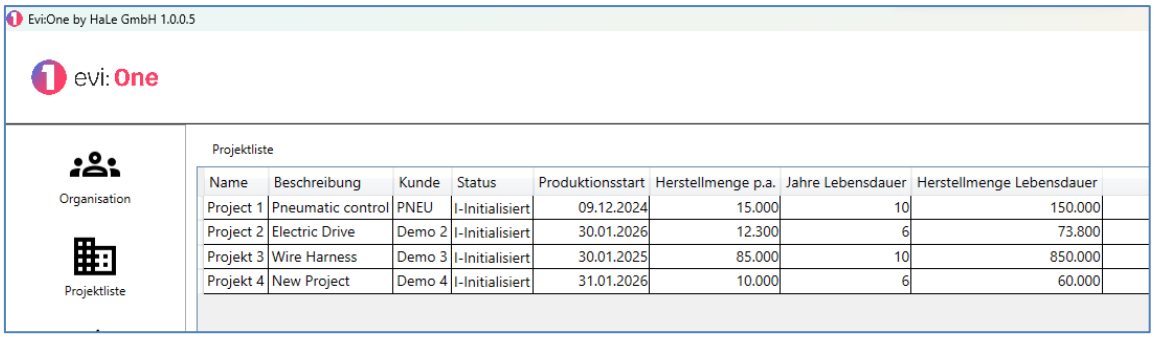


Abbildung 7-3 Projekte im DEMO-Mandanten

8 Verzeichnisse

8.1 Bildverzeichnis

Abbildung 1-1 Startseite 4
Abbildung 1-2 Kopfleiste 4
Abbildung 1-3 Fehlerlistung 5
Abbildung 2-1 Organisation 6
Abbildung 2-2 Berechtigungen 7
Abbildung 2-3 Stammdaten Berechtigungen 7
Abbildung 4-1 Projektdetails - Industriedaten 10
Abbildung 4-2 Schichtmodell 11
Abbildung 4-3 Basisdaten Entwicklung 11
Abbildung 4-4 Varianten 11
Abbildung 4-5 Teammitglieder/Rollen 11
Abbildung 4-6 Besprechungsdetails Teilnehmer 12
Abbildung 4-7 Besprechungsdetails Erwartungen 12
Abbildung 4-8 Besprechungsdetails Tasks 12
Abbildung 4-9 Besprechungsdetails Feedback 12
Abbildung 4-10 Besprechungsdetail Lessons learnt 12
Abbildung 4-11 Ideenlistung im Projekt 13
Abbildung 4-12 Detailbearbeitung Ideen 15
Abbildung 4-13 Tasks zur Idee 15
Abbildung 4-14 Sekundäreffekte zur Idee 16
Abbildung 4-15 Beschreibung und Kategorie einer Idee 16
Abbildung 4-16 Ideen-Status eines Projekts 17
Abbildung 5-1 Ideenliste 18
Abbildung 6-1 Taskliste 19
Abbildung 6-2 Verzweigung 19
Abbildung 7-1 Anmeldung Demo-Mandant 20
Abbildung 7-2 Kennzeichnung DEMO-Mandant 20
Abbildung 7-3 Projekte im DEMO-Mandanten 20