HaLe



Outils de réflexion
pour les
animateurs

Thinktools
pour les facilitateurs

Information sur le document :

Fichier : 01_EVI_ModulBasis_01_02 fr-FR.docx
Nom: Bernd Haussmann
Créé : 22-07-05 Imprimé : 24-07-26 Version : 01.02 Statut : A Page 1/21 Distributeur : Téléchargement - Espace client

Contenu

1 **INTRODUCTION** **3**
1.1 PRINCIPES DE BASE 3
1.2 PAGE D'ACCUEIL 4
1.2.1 La barre d'en-tête 4
1.2.2 La barre de navigation 5
2 **ORGANISATION** **6**
2.1 ORGANISATION 6
2.2 COLLABORATEURS 7
2.3 AUTORISATIONS 7
2.3.1 Données de base - Rôles 7
2.3.2 Données de base - Wuhrungen 7
3 **LISTE DES PROJETS** **8**
3.1 ORGANISATION DU PROJET 8
3.1.1 Importer et exporter des projets 9
4 **PROJETS** **10**
4.1 DONNÉES INDUSTRIELLES DE BASE 10
4.2 ÉQUIPE ET MILESTONE/GATES 11
4.3 IDÉES 13
4.3.1 Dupliquer des idées, copier, importer/exporter 14
4.3.2 Traitement des idées 15
4.4 STATUT 17
5 **LISTE DES IDÉES** **18**
6 **TASKLISTE** **19**
6.1 BRANCHER SUR D'AUTRES OBJETS 19
6.2 CONFIRMATION D'UNE TÂCHE 19
7 **DEMO MANDANT** **20**
8 **RAPPORTS** **21**
8.1 RÉPERTOIRE D'IMAGES 21

1 Introduction

L'optimisation des produits et des coûts est une composante élémentaire de toute stratégie de produit. Mais comment intégrer cette stratégie dans la phase de développement ?

Pour les utilisateurs de VAVE/ TRIZ/LEAN ou DFMA, cette question est déjà résolue pour l'opti- misation du produit. Des événements d'équipe systématiques génèrent des idées qui sont évaluées et classées dans différentes catégories.

Au cours du projet, ces idées sont affinées, mises en œuvre ou complétées. Il en résulte un trésor d'idées qui peuvent être utilisées au sein de l'entreprise, mais qui peuvent aussi donner des indications sur les points à développer et à rechercher afin de permettre d'autres optimisations.

Afin de soutenir cette approche, de fournir à l'animateur un outil performant mais simple d'utilisation et d'afficher les performances de l'équipe, EVI:ONE est utilisé dans du travail d'équipe.

1.1 Principes de base

EVI:ONE est **multilingue** afin de pouvoir être utilisé au niveau international. En outre, il est possible de gérer plusieurs mandants (clients).

Cela signifie que tant les PME disposant d'un service de développement que les équipementiers internationaux disposant de plusieurs sites de développement peuvent encourager et gérer les progrès en matière d'idéation.



Utilisateur Windows (détecté

automatiquement) Domaine (détecté

automatiquement)

Sélection du mandant (client)

Sélection du dialogue Langue

Sélection des chiffres et du format des données

Les boîtes de dialogue sont en principe verrouillées pour l'édition. Pour modifier les données, il y a deux boutons sous le menu pour éditer et enregistrer.



1.2 Page d'accueil

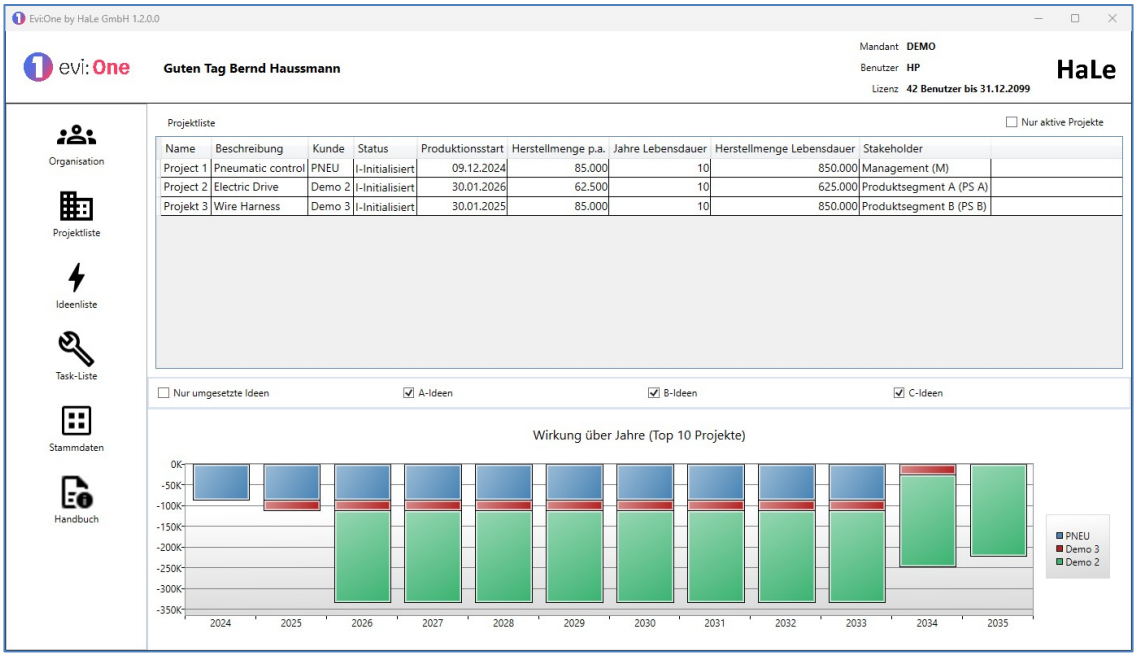


Figure 1-1 Page d'accueil

La page d'accueil présente quatre sections

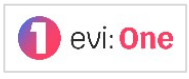
- l 'en-tête en haut
- La liste des projets
- La barre de navigation à gauche
- Le graphique d'efficacité

1.2.1 La barre d'en-tête



Figure 1-2 En-tête

1.2.1.1 LOGO (fonction admin)



Derrière le logo EVI:ONE se cache une fonction pour les administrateurs ou pour les situations dans lesquelles la télémaintenance permet de détecter d'éventuelles erreurs.

s aux fonctions de l'application. Pour l'utilisateur, cette fonctionnalité ne devrait pas jouer de rôle dans le cadre d'une utilisation normale.

En cliquant sur le logo, une liste de différents messages collectés en cours de fonctionnement s'ouvre. La liste peut être filtrée par utilisateur, par ordinateur et par date, afin de détecter de manière ciblée les éventuelles erreurs.

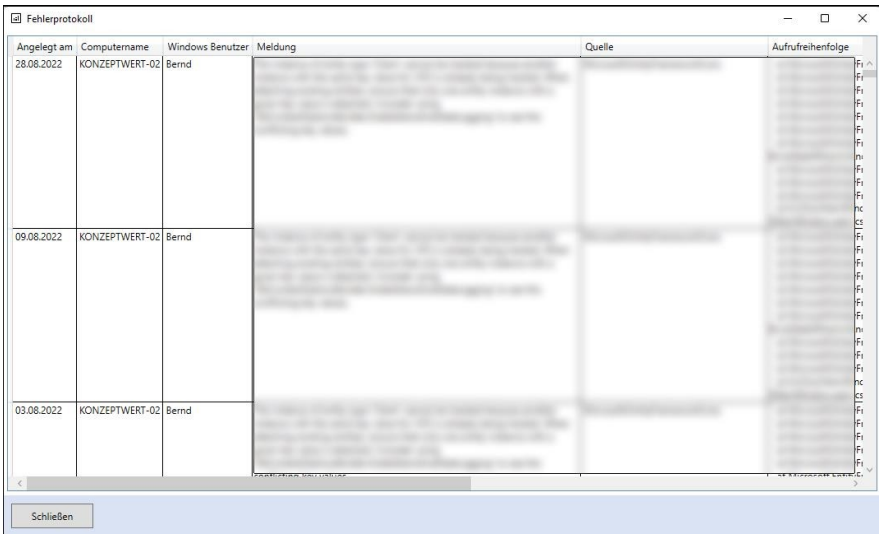


Figure 1-3 Liste des erreurs

1.2.1.2 L'affichage de l'état



L'affichage du statut indique le mandant et l'utilisateur actuels. De plus, la situation actuelle de la licence (dans l'exemple, 5 utilisateurs sont licenciés jusqu'au 30.09.2022 inclus).

1.2.2 La barre de navigation



La barre de navigation aide l'utilisateur à accéder directement aux boîtes de dialogue nécessaires au travail sur le projet. Les différentes boîtes de dialogue sont expliquées ci-dessous.

Les boîtes de dialogue les plus importantes pour l'utilisateur sont la liste des projets, la liste des idées et la liste des tâches.

L'organisation et les données de base sont généralement destinées aux utilisateurs clés ou aux administrateurs, car ces données ont le même impact sur tous les projets.

2 Organisation

Pour travailler rapidement avec EVI:ONE, il est judicieux de saisir les principaux participants au projet étape par étape, idéalement en préparation d'un atelier. Il est également possible d'importer un modèle de projet déjà préparé.

L'organisation (y compris le logo) peut ainsi être représentée pas à pas et les collaborateurs peuvent être affectés aux unités organisationnelles.

L'attribution des droits est également régie par l'organisation.

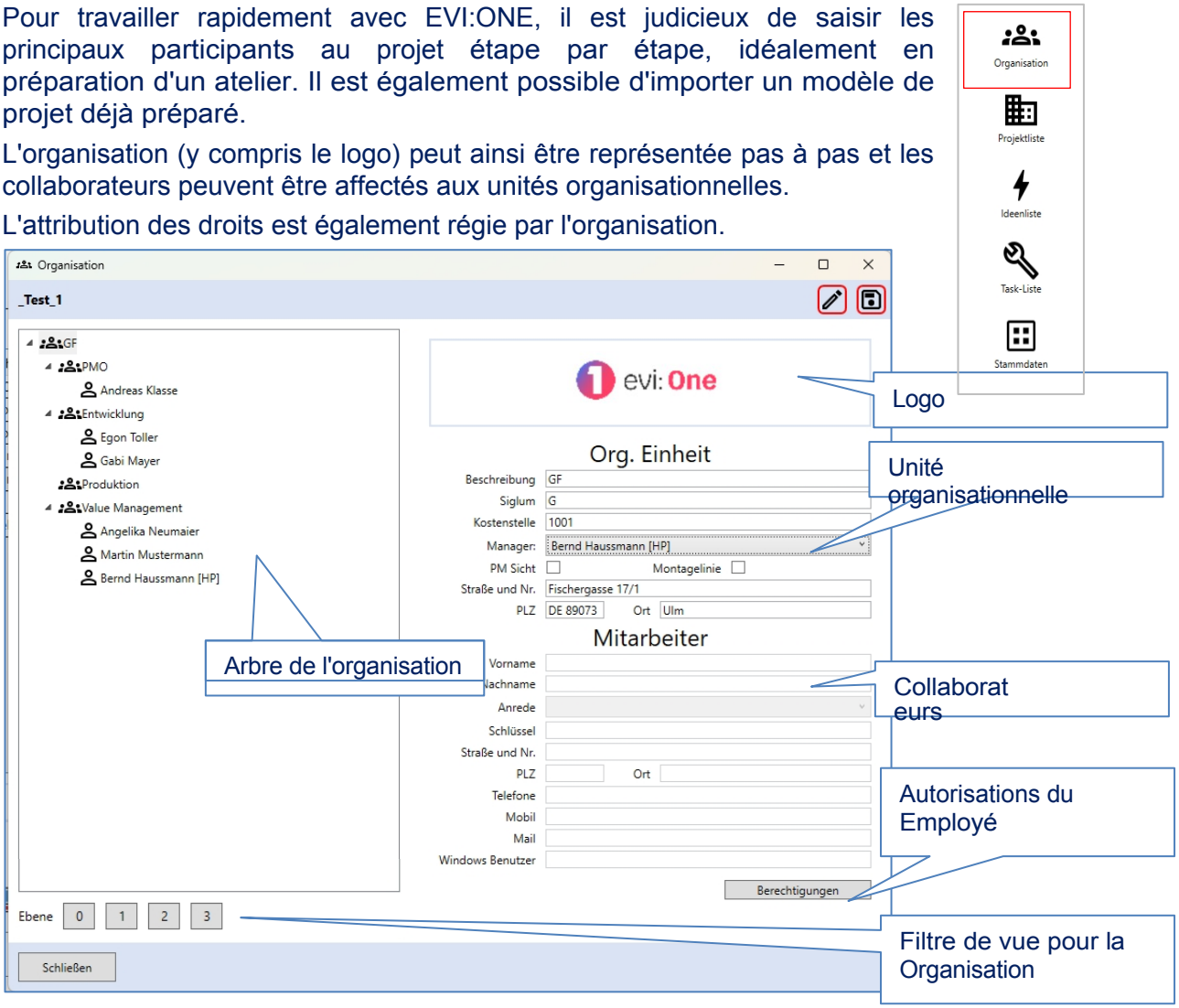
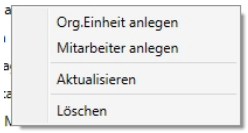


Figure 2-1 Organisation

2.1 Organisation

L'organisation peut être créée, étendue ou renouvelée via l'arborescence organisationnelle en cliquant sur le bouton droit de la souris. Une unité d'organisation (UO) est toujours créée en dessous de l'UO qui est actuellement commercialisée. S'il n'y a pas encore d'UO, l'en-tête est créé.



Au sein de l'organisation, les parties prenantes doivent egalement etre prises en consideration pour les projets, car pour chaque projet (voir 4.1 Données de base industrielles page 10), la partie prenante est egalement demandee.

Pour chaque unité organisationnelle, il est également possible d'indiquer l'**adresse postale**. Cela permet d'établir des rapports ventilés par attribut géographique (p. ex. potentiels de toutes les usines du Nord ou autres).

Le logo peut être importé à partir d'un fichier graphique courant en sélectionnant le fichier (bouton droit de la souris).

2.2 Collaborateurs

Les collaborateurs sont créés au sein de l'UO. (bouton droit de la souris)

Les collaborateurs peuvent être nommés librement, seul le champ Utilisateur Windows doit correspondre au lo- gin du système Windows afin de contrôler l'attribution des droits.

Comme la plupart des données des collaborateurs sont gérées dans d'autres systèmes, il est recommandé d'en utiliser le moins possible et autant que nécessaire.

2.3 Autorisations

Un ou plusieurs rôles peuvent être attribués à chaque collaborateur. Chaque rôle contient des droits spécifiques sur les différents objets de dialogue.

Par exemple, le collaborateur dans l'image ("Egon Toller") a reçu les droits *Engineer* et *Task-Response pour* pouvoir accéder, lire et/ou écrire dans les différents domaines.

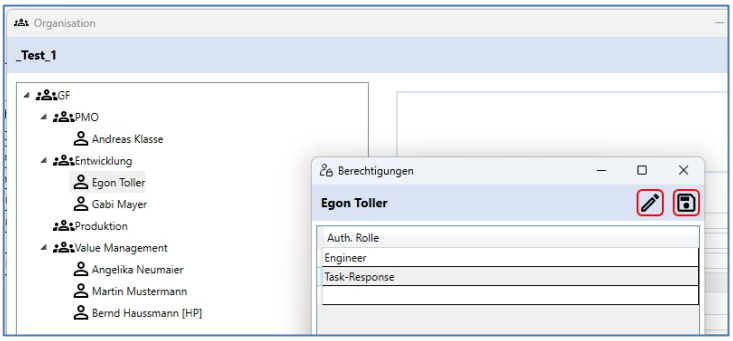


Figure 2-2 Autorisations

Les autorisations et les rôles ne peuvent être créés / attribués que par l'administrateur.

2.3.1 Données de base - Rôles

[pour les administrateurs uniquement]

Dans la zone Données de base, **onglet "Auth. Rôle",** les rôles peuvent être définis. Chaque rôle décrit l'accès à un objet Auth. Chaque rôle comprend un objet d'autorisation (AO) et l'activitut (AA) correspondante.

Il existe quatre AO ("Project", "Idea", "Task", "Organization") et deux AA ("Edit", "Dis- play").

Les droits individuels d'un collaborateur résultent de l'attribution de ces rôles à son profil d'autorisation.

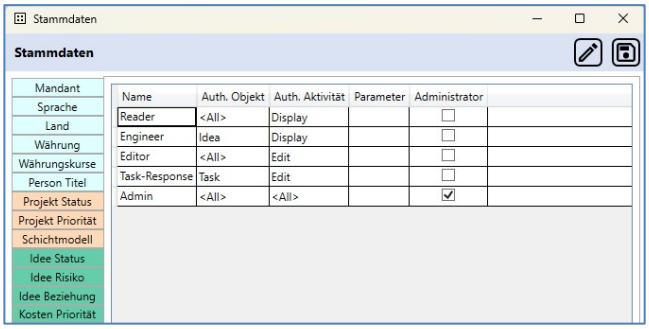
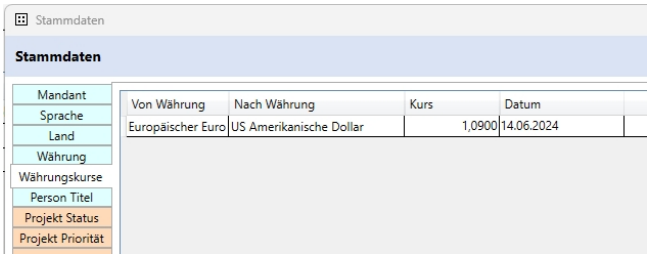


Figure 2-3 Données de base des autorisations

2.3.2 Données de base - Wuhrungen

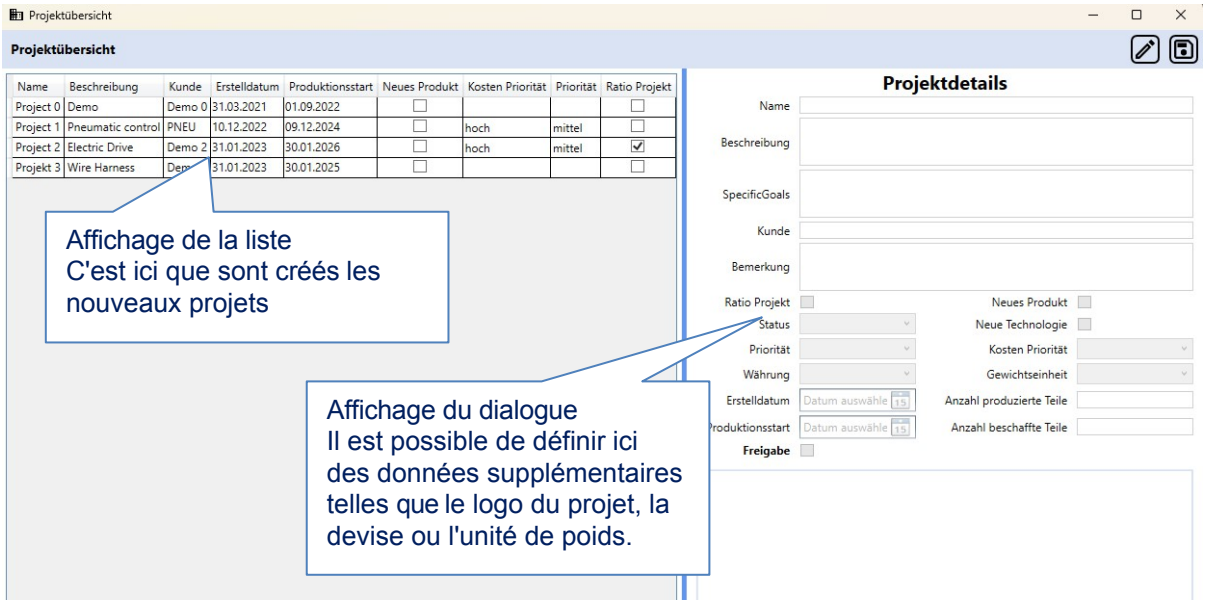
Pour pouvoir réaliser des projets dans différentes monnaies, il existe une table de conversion. Ces entrées doivent être gérées par des collaborateurs formés à cet effet.



3 Liste des projets

3.1 Organisation du projet

Chaque organisation mène différents projets dans différentes priorités. Les projets actifs sont présentés sous forme de liste et de données détaillées.

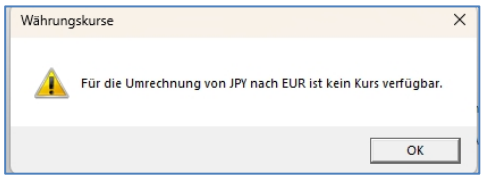


Cette application permet au coordinateur de projet ou au comité de pilotage d'attribuer les animateurs et les experts aux projets. Chaque projet est décrit avec des chiffres clés significatifs afin de faciliter l'entrée des animateurs et des experts dans le projet et de leur permettre de calculer la durée de l'événement d'équipe.

Les paramètres détaillés tels que **l'unité de poids** et **la devise** sont également définis dans la vue d'ensemble du projet.

⇨ Un projet peut être créé dans n'importe quelle devise étrangère. La conversion se fait par une entrée dans les données de base.

⇨ Si une devise sans conversion est sélectionnée dans le projet, l'utilisateur reçoit un message correspondant.



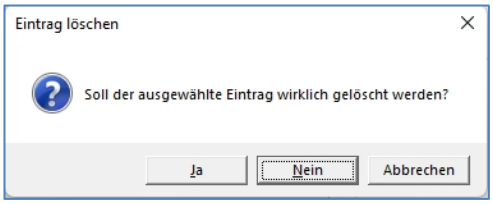
⇨ Si la devise du projet est changée à une date ultérieure, aucune conversion n'est effectuée. C'est pourquoi il faut être prudent avec ce paramètre.

⇨ Si l'unité de poids est modifiée en cours de projet, aucune conversion n'est effectuée.

Un double-clic sur l'entrée du projet dans la liste permet d'accéder directement au projet correspondant.

Un projet peut également être supprimé ici. Un avertissement s'affiche, après quoi tous les éléments en lien avec le projet sont supprimés.

Selon la licence, entrées telles que les idées, les AMDE projet, les AMDE produit, les actions associées, etc.



3.1.1 Importer et exporter des projets

Dans ce dialogue, il est également possible d'importer ou d'exporter des projets. Cette fonction peut être utilisée par exemple lors de la préparation ou de l'utilisation de projets modèles.



être utile.

Un projet modèle peut par exemple être pré-rempli avec des collègues d'équipe ou des séquences de réunion typiques, qui doivent ensuite être adaptées à la chronologie.

4 Projets

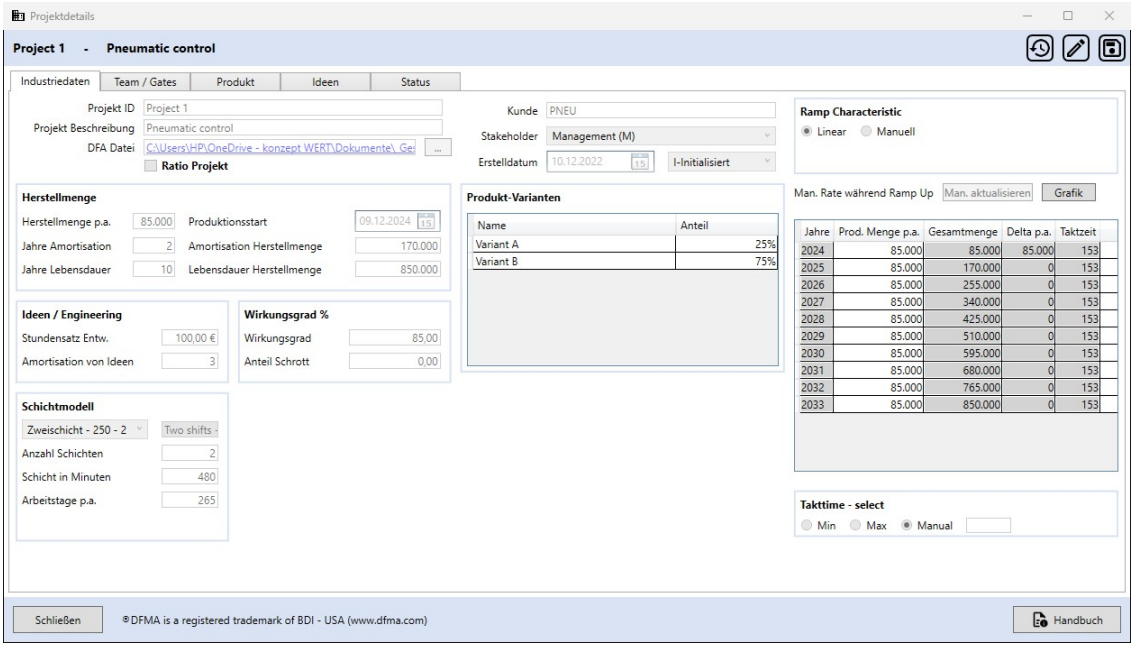
La base d'EVI:ONE est le projet.

Chaque projet recueille les données d'optimisation pertinentes pour le traitement et le suivi des actions ouvertes sur les idées ou les risques.

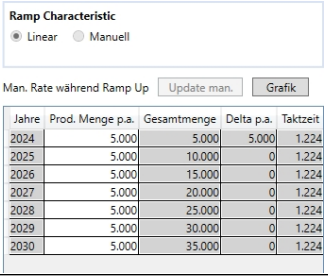
4.1 Données industrielles de base

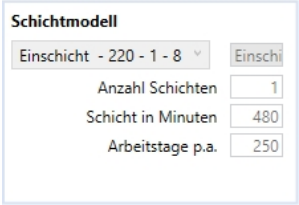
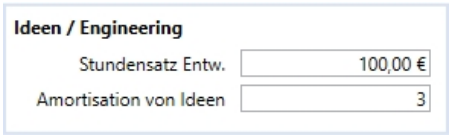
Chaque projet industriel a des indicateurs spécifiques qui influencent les "décisions" à prendre par l'équipe de projet ou le chef de projet.

Figure 4-1 Détails du projet - données industrielles



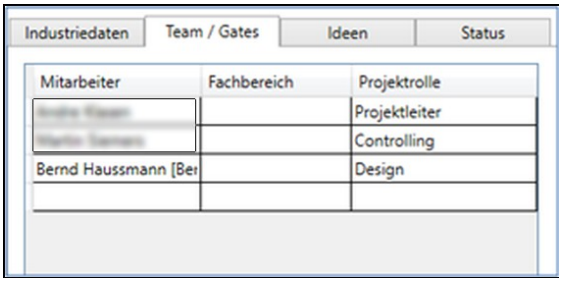
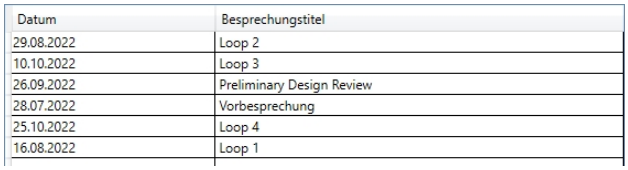
Les décisions ayant une incidence sur les coûts sont notamment importantes.

a) les quantités produites du produit, sur le cycle de vie, mais aussi sur le temps d'amortissement.	
b) La répartition du nombre de pièces sur la durée de vie pour la réduction du temps de cycle du client (en secondes)	

c) le modèle d'équipe et l'efficacité du système de production (pour la détermination du temps de cycle) Trois modèles sont disponibles et peuvent être adaptés manuellement.	 *Figure 4-2 Modèle en couches*
d) Le taux horaire pour l'adaptation non planifiée nécessaire à la réalisation des idées.	 *Figure 4-3 Données de base sur le développement*
e) Une description des variantes, afin de pouvoir attribuer les idées / scénarios à une ou plusieurs variantes, le cas échéant. p. ex. "parts de marché" ou, pour les automobiles, la part de "conduite à droite" Il n'y a pas de contrôle de plausibilité...	 *Figure 4-4 Variantes*

4.2 Équipe et Milestone/Gates

Chaque projet est mené par des personnes. Chaque membre du projet remplit un rôle spécifique, apporte ses compétences et son expérience et est responsable de l'une ou l'autre décision spécifique.

f) Des listes de membres spécifiques peuvent être créées pour des projets. Les membres peuvent être nommés en fonction de leur fonction/rôle.	 *Figure 4-5 Membres de l'équipe/rôles*
g) Les rôles de projet sont appliqués dans d'autres modules.	
h) Chaque réunion d'équipe est documentée avec la date et le titre.	

i) En double-cliquant sur une entrée, il est possible d'accéder à d'autres possibilités de documentation afin de pouvoir moderniser les projets de manière idéale.
   j) Participants
   k) Agenda
   l) Attentes
   m) Réactions
   n) Tâches à discuter
   o) Statut des idées
   p) Leçons apprises

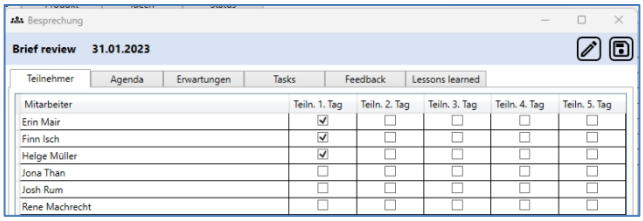


Figure 4-6 Détails de la réunion Participants

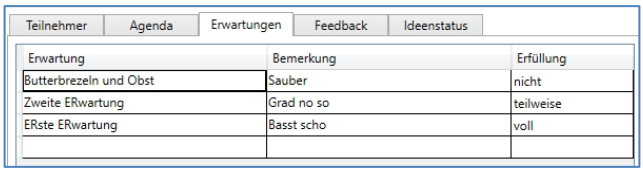


Figure 4-7 Détails de la réunion Attentes

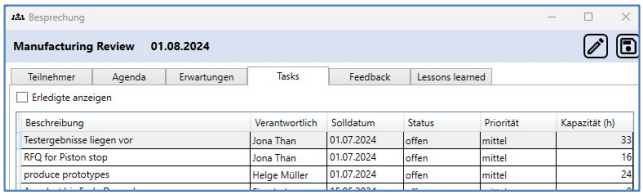


Figure 4-8 Détails de la réunion Tâches

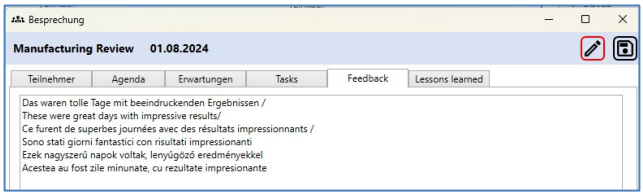


Figure 4-9 Détails de la réunion Feedback

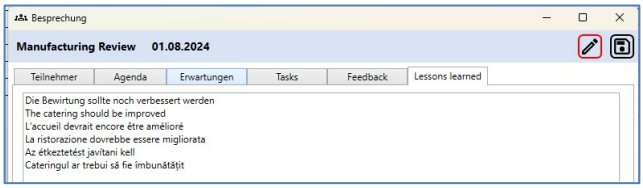


Figure 4-10 Détail de la réunion Lessons learnt (leçons apprises)

Les détails de la réunion Lessons learnt ne sont pas publiés dans un rapport. Ils servent uniquement à la réflexion de l'animateur (ou de l'équipe).

4.3 Idées

L'essence même de chaque atelier est de générer des idées. La manière dont ces idées sont générées est secondaire. Pour l'optimisation des produits et des coûts, les idées peuvent par exemple être générées à partir des questions de la méthodologie DFMA.

Dans EVI:ONE, les idées peuvent être documentées, élaborées et gérées. Au sein d'un Dans un projet, l'onglet "Idées" permet de traiter les idées.

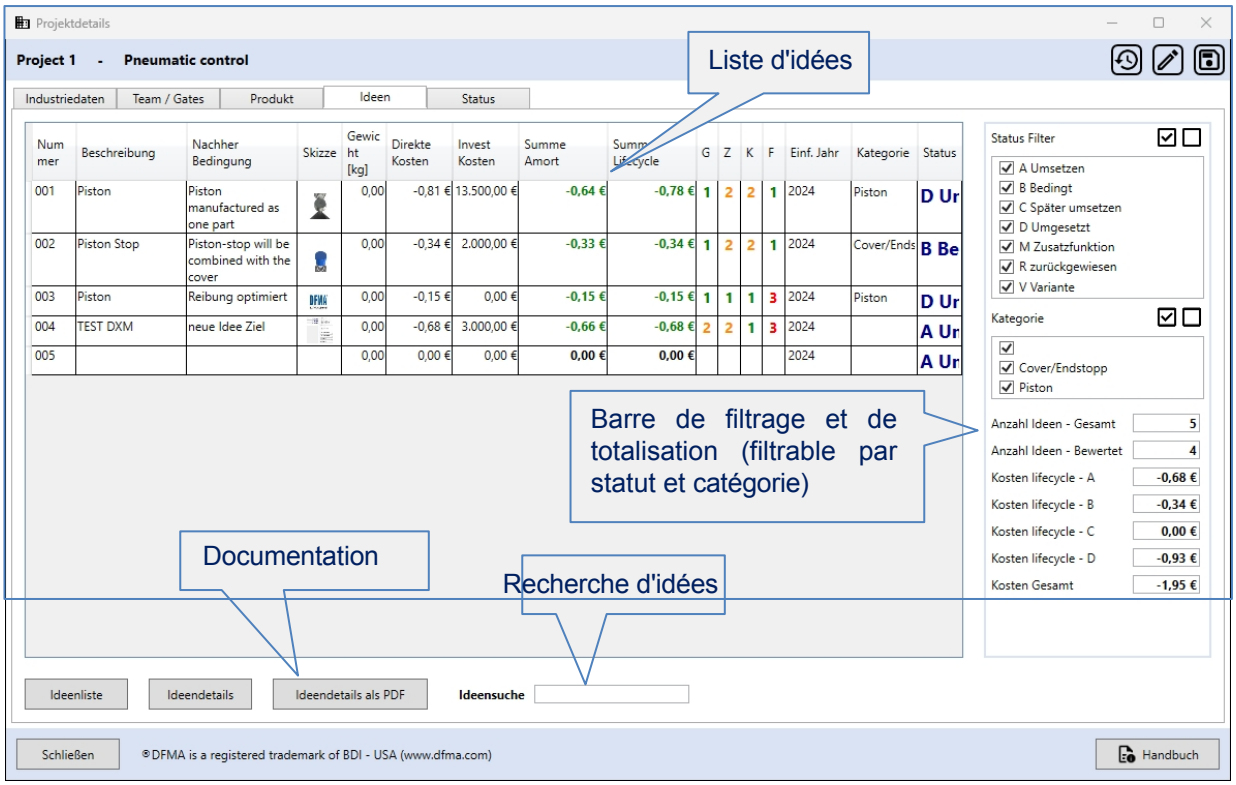


Figure 4-11 Liste d'idées dans le projet

Chaque idée peut être soit une simple entrée dans la **liste d'idées**, soit être développée en détail.

L'entrée simple comprend les informations suivantes :

-Numéro d 'identification (recommandé)
- Avant
- Récupération de poids
-Modification des coûts d'investissement
- Statut
-Description (de l'idée)
- Après
-Modification Coûts directs
- Année d'importation

Les champs Total Amort et Total Lifecycle sont générés automatiquement.

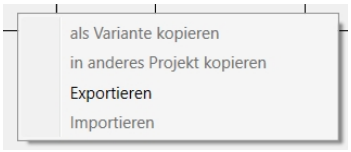
Les champs de protection contre les risques G (=poids), K (=coûts), Z (=temps), F (=fonction) sont disponibles lors du traitement détaillé des idées.

Un double-clic sur une entrée de la liste d'idées ouvre la fenêtre d'édition pour l'élaboration détaillée de l'idée.

Si des idées doivent être recherchées ou filtrées, la liste de sélection à droite et la recherche en texte libre sont disponibles. Cette fonctionnalité fonctionne de manière interactive, c'est-à-dire qu'il est possible de filtrer d'abord et de rechercher ensuite.

La barre des totaux est contrôlée par les catégories.

4.3.1 Dupliquer des idées, copier, importer/exporter



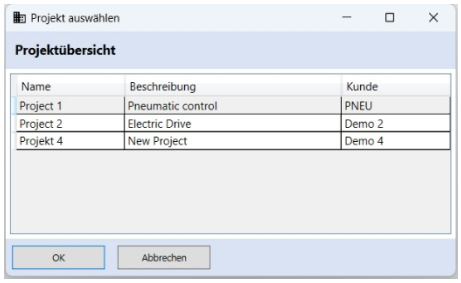
En cliquant avec le bouton droit de la souris sur une idée, il est possible de la dupliquer en tant que variante, de la copier dans un autre projet ou de l'exporter.

L'importation d'autres idées est également initiée ici.

a) Copier comme variante
Se termine par un message indiquant que la copie de l'idée a
la description, le complément "(copie)".



b) Copier dans un autre projet
Il est répondu par le champ de sélection des autres projets actifs :



En sélectionnant et en cliquant sur OK, l'idée est copiée dans le projet sélectionné.

c) Exporter
En cliquant sur Exporter, la boîte de dialogue Windows "Enregistrer sous" s'ouvre... en sélectionnant le répertoire et en nommant l'idée, celle-ci est alors disponible sous forme de fichier XML.

d) Importer
Lorsque vous cliquez sur Importer, la boîte de dialogue "Ouvrir" de Windows s'ouvre. Le fichier est réglé sur XML. Il est alors possible de sélectionner et d'importer des idées individuelles.

4.3.2 Traitement des idées

4.3.2.1 Élaboration détaillée des idées

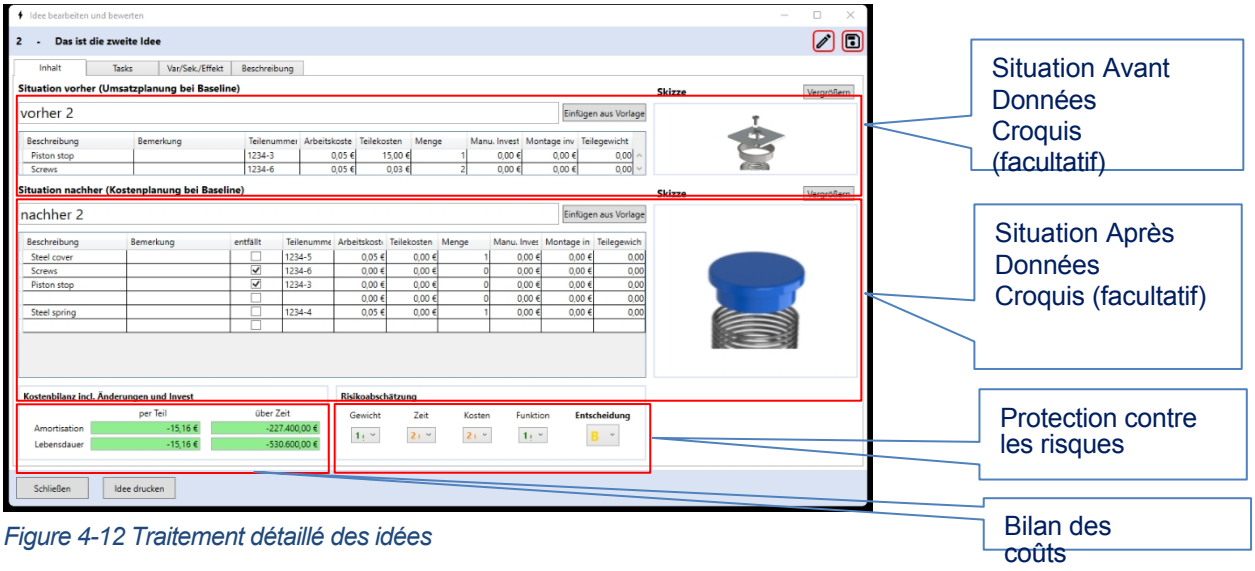


Figure 4-12 Traitement détaillé des idées

4.3.2.2 Tâches liées à l'idée

Nous ne voulons pas faire de microgestion.

Les tâches doivent pouvoir être consignées avec le responsable afin de suivre leur avancement et de pouvoir les gérer en cas d'événements particuliers (maladie, changement, licenciement, etc.).

Si la capacité nécessaire pour une tâche est protégée, il s'agit de ne pas surcharger la personne responsable.

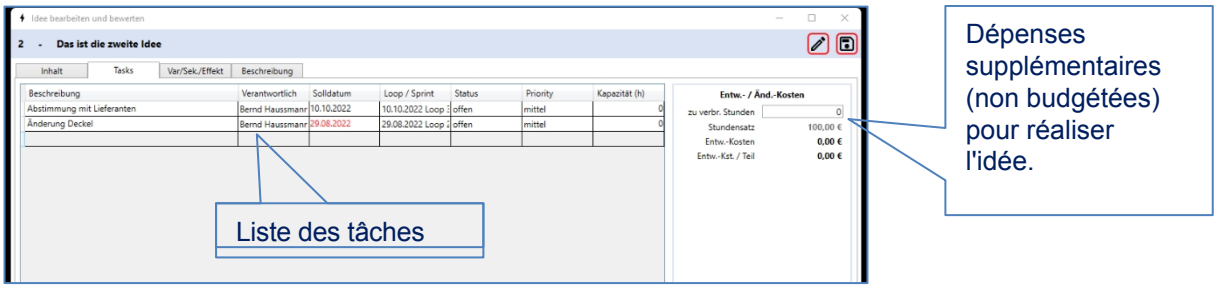


Figure 4-13 Tâches liées à l'idée

4.3.2.3 Variantes / Effets secondaires

Lors de l'élaboration des idées, il peut y avoir trois possibilités.

1) L'idée est applicable à l'ensemble du projet.
2) L'idée n'est applicable que pour une partie définie de l'étendue du projet (soit les variantes définies, soit une limitation librement définissable).
3) L'idée est applicable à des produits supplémentaires (dépassant le cadre du projet).

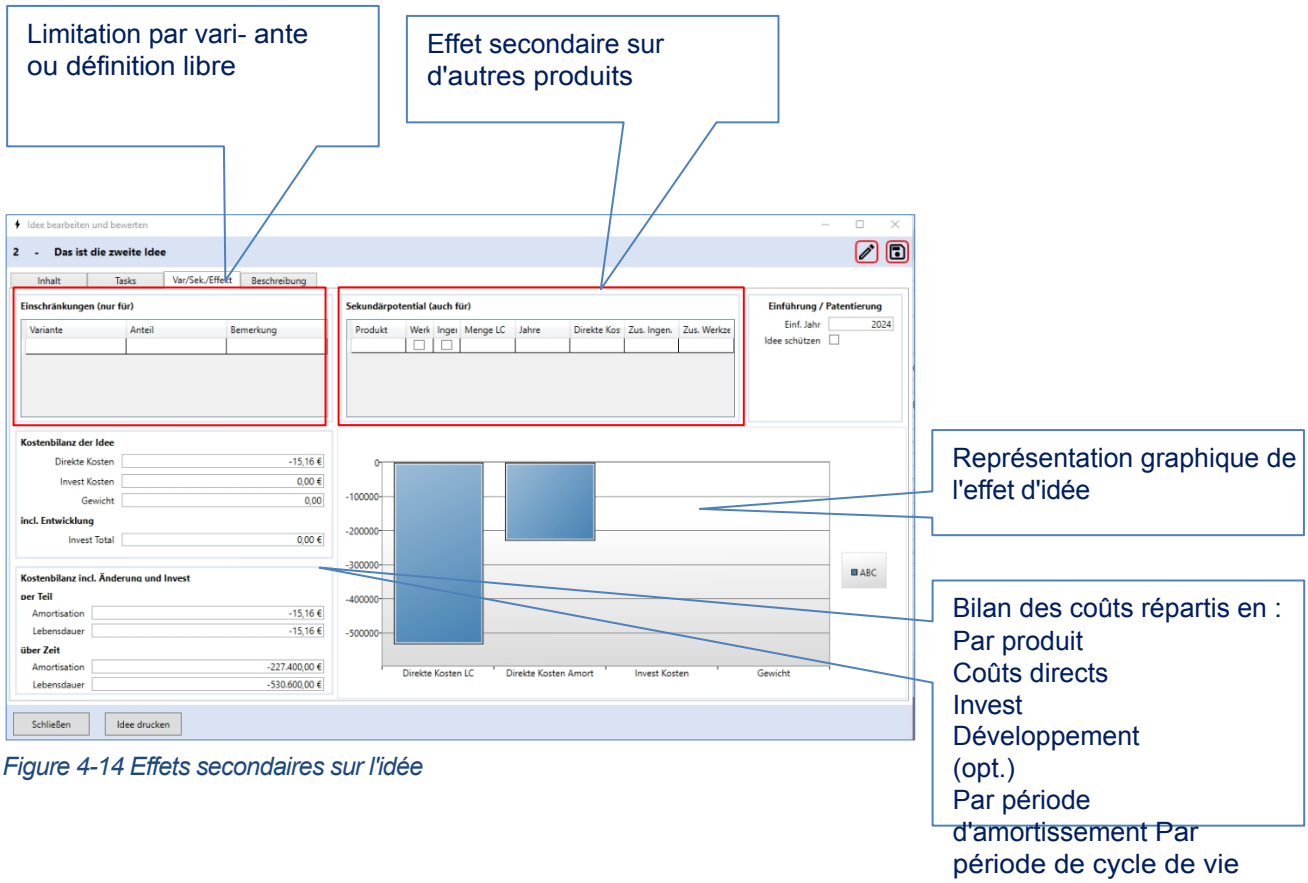


Figure 4-14 Effets secondaires sur l'idée

4.3.2.4 Description

Dans l'onglet "Description", vous pouvez ajouter des informations supplémentaires pour chaque idée.



- La description peut être consultée ici.
- Catégorie pour regrouper les idées (classification libre possible)
- Relation (est-ce une chance ou un risque)
- Le statut du projet dans lequel l'idée a été saisie (le paramètre par défaut est d'abord I
= Initialisé)
- Date prévue d'achèvement de l'idée (pour la base EVI:ONE, ce champ est ouvert)

Figure 4-15 Description et catégorie d'une idée

4.4 Statut

Au cours de l'élaboration d'un projet, il est généralement important pour le chef de projet de savoir quelles sont les possibilités qui existent encore pour son projet. Cet instantané peut être consulté dans l'onglet "Statut".

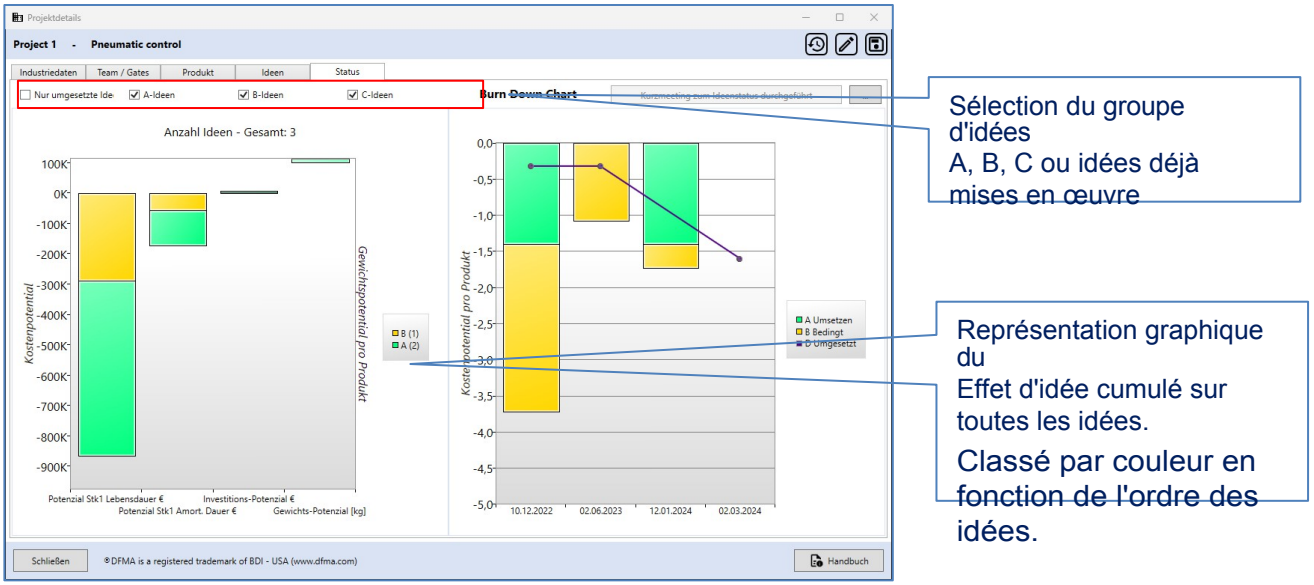


Figure 4-16 Statut des idées d'un projet

5 Liste d'idées

Pour permettre la recherche et le traitement des idées sans ouvrir le projet à chaque fois, il est possible de le faire via la liste d'idées.

Avant d'éditer, il faut d'abord faire une RECHERCHE.

Il est possible de rechercher efficacement dans le listing de toutes les idées en utilisant les possibilités suivantes.

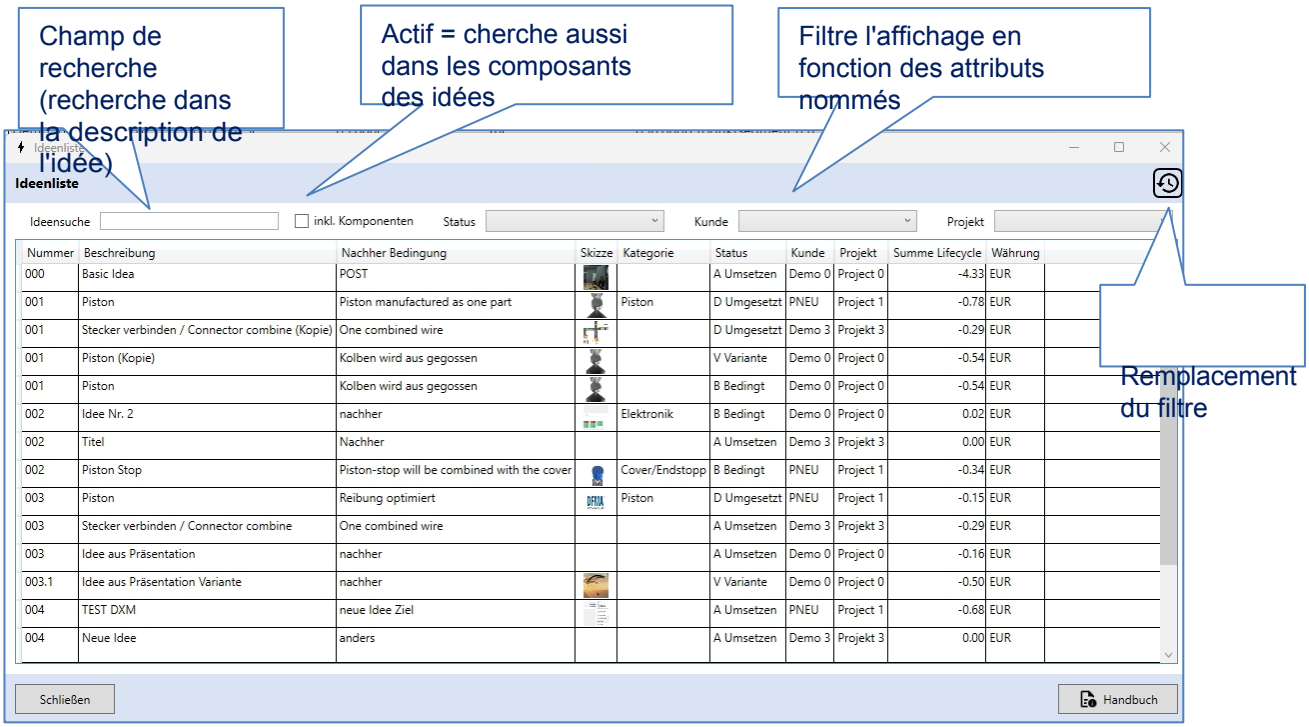


Figure 5-1 Liste d'idées

En double-cliquant sur une entrée, l'idée sélectionnée s'ouvre directement.

Au fil du temps, une bibliothèque d'idées se constitue, ce qui constitue également une aide pour les jeunes collègues.

6 Liste des tâches

Pour obtenir un aperçu des tâches documentées pour les idées, la liste des tâches peut être ouverte. Elle se divise en deux parties.

Liens vers l'**arborescence des tâches**, dans laquelle toutes les tâches de tous les projets sont affichées, et qui peuvent être réduites efficacement via la fonction de filtrage.

Sur le côté droit, il est possible de lier le statut de la tâche, l'objectif de traitement théorique et différents fichiers comme documentation.

Le retour d'information s'effectue également à cet endroit.

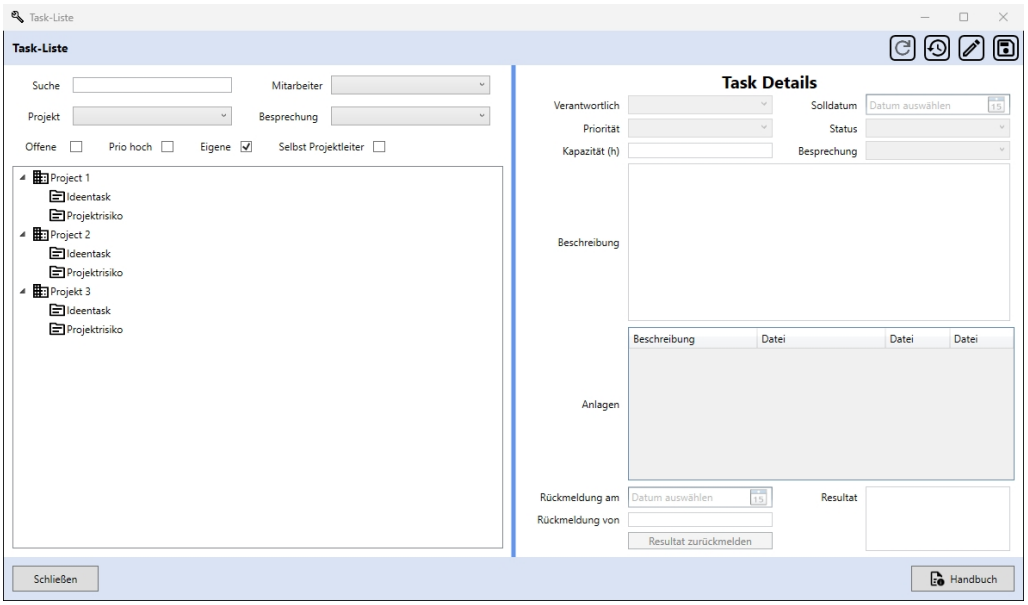


Figure 6-1 Liste des tâches

6.1 Brancher sur d'autres objets

En sélectionnant l'idée ou l'entrée de projet avec le bouton droit de la souris, il est possible d'accéder directement à l'idée ou au projet.

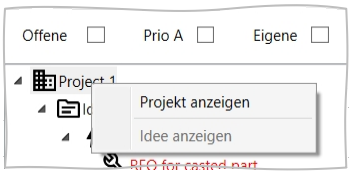


Figure 6-2 Désespoir

6.2 Annonce d'une tâche

Chaque tâche est identifiée par la sélection de l'état "terminé", un
Commentaire de la notification de retour fermé et date de la notification de retour .

Il est possible de joindre à chaque tâche des pièces jointes telles que des esquisses, des images ou des PDF (par ex. des offres).

7 Démo client

Pour pouvoir tester sans risque les différentes possibilités d'EVI:ONE, un mandant DEMO est toujours installé.

On accède au mandant DEMO par le masque d'inscription en sélectionnant l'entrée correspondante.

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



Figure 7-1 Inscription Demo-Man- dant

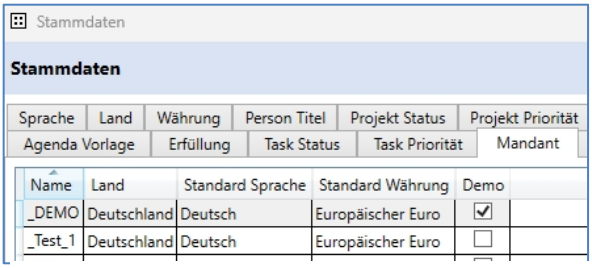


Figure 7-2 Identification du mandant DEMO

Dans le mandant de démonstration, des projets sont créés avec des idées et des tâches qui peuvent être modifiées et supprimées à volonté.

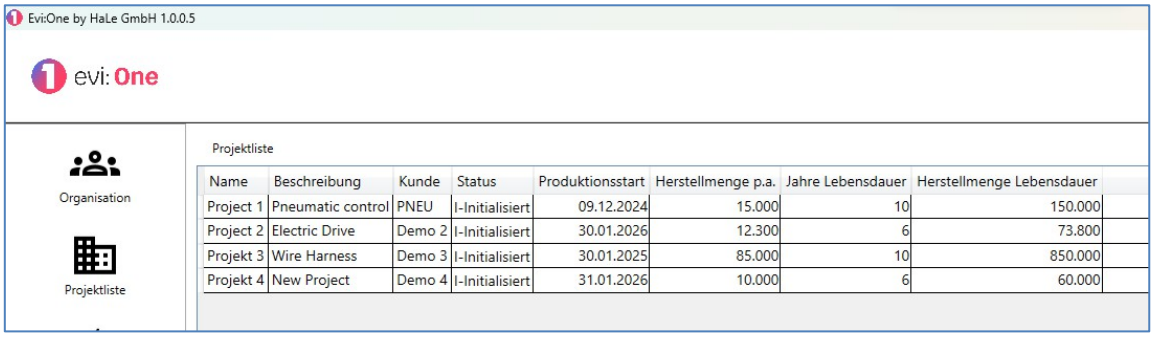


Figure 7-3 Projets dans le mandant DEMO

8 Répertoires

8.1 Répertoire d'images

Figure 1-1 Page d'accueil 4
Figure 1-2 Panneau d'en-tête 4
Figure 1-3 Liste des erreurs 5
Figure 2-1 Organisation 6
Figure 2-2 Autorisations 7
Figure 2-3 Données de base Autorisations 7
Figure 4-1 Détails du projet - données industrielles 10
Figure 4-2 Modèle en couches 11
Figure 4-3 Données de base sur le développement 11
Figure 4-4 Variantes 11
Figure 4-5 Membres de l'équipe/rôles 11
Figure 4-6 Détails de la réunion Participants 12
Figure 4-7 Détails de la réunion Attentes 12
Figure 4-8 Détails de la réunion Tâches 12
Figure 4-9 Détails de la réunion Feedback 12
Figure 4-10 Détail de la réunion Lessons learnt (leçons apprises) 12
Figure 4-11 Liste d'idées dans le projet 13
Figure 4-12 Traitement détaillé des idées 15
Figure 4-13 Tâches liées à l'idée 15
Figure 4-14 Effets secondaires sur l'idée 16
Figure 4-15 Description et catégorie d'une idée 16
Figure 4-16 Statut des idées d'un projet 17
Figure 5-1 Liste d'idées 18
Figure 6-1 Liste des tâches 19
Figure 6-2 Branchement 19
Figure 7-1 Inscription d'un mandant de démonstration 20
Figure 7-2 Identification du mandant DEMO 20
Figure 7-3 Projets dans le mandant DEMO 20