

# Spieltektonik

## Arbeitsblatt [U13](#): Rotationssysteme - Kommunikationsspiele

Eine Druckkessel-Firma hat durch eine Reihe von psychodynamischen Verbesserungsmaßnahmen die Durchlaufzeiten (nicht Produktionszeiten) fast halbiert, also die Produktionkette im Rahmen der Einführung von LEAN/KAIZEN gestrafft. Das Fertigstellen eines Kessels dauert nun nicht mehr 6 Wochen, sondern nur noch 3 Wochen, mit entsprechend kürzeren Vorlaufzeiten und Lieferzeiten.

Dies wurde durch eine neu eingeführte Regel erreicht, nämlich daß die Schweißer nicht mehr nur „ihren eigenen“ Kessel schweißen, sondern sich stets abwechseln. (siehe auch „**rollierendes System**“, „**job-rotation**“, „**job-enlargement**“, „**job-enrichment**“). Dadurch, dass sie die Arbeit ihres Vorgängers mit „kontrollieren“ dürfen und sogar müssen, hat sich nicht nur die Qualität erheblich verbessert. Die geforderte, höhere Flexibilität bei den Arbeitsgängen hat zu weniger Konzentrationsfehlern durch Eintönigkeit, weniger Ermüdung durch regelmäßigen Wechsel beim „Überkopfschweissen“ und somit letztlich zu viel höherer Arbeitsleistung durch geringere „Nebenzeiten“ (Eliminierung unproduktiver Arbeiten, notwendige Pausen wegen Erschöpfung) geführt. Durch die notwendig gewordene Kommunikation der Abstimmung bei Übergabe des Kessels an den Nachfolger haben sich Arbeiter wieder miteinander unterhalten und fachlich ausgetauscht, die zuvor jahrelang nicht mehr miteinander kommuniziert haben.

Aufgabe: Warum steigt die Leistung durch dieses „Rotationsspiel“, obwohl doch eigentlich jeder „Tausch“ des Arbeitsplatzes mitsamt Einweisung Zeit in Anspruch nimmt, also im Grund gegen den „gesunden Menschenverstand“ ist? Welche Vorteile hat dies bei Programmiererteams und warum (siehe XP, SCRUM, PAIRPROGRAMMING)?