



XXXVI Encontro Nacional de Engenharia de Produção - ENEGEP 2016

ABEPRO Jovem

Ementa de Minicurso

Título: “Lean Board Game e Flexsim” para professores

Data: Quarta-Feira, 05 out 2016

08h30 às 12h

Sala Osvaldo Luiz Gonçalves Quelhas

Carga Horária: 4 (Quatro) horas

Facilitador(es): Michael Machado
(Flexim)

Engenheiro químico, mestrando pela UNICAMP em pesquisa operacional. Atua na FlexSim há 04 anos, com diversos modelos desenvolvidos para grandes empresas no Brasil como **Vale, Harsco, Coca-Cola, Falcare, Fiat, DHL, Jabil, ViaStore, YPE, VALE, AMBEV**. Capacitado pela FlexSim, USA, onde também participou de alguns projetos com clientes dos EUA. Pós-graduado em Gestão de Negócios & Operações pelo INSPER-SP. Responsável pelo escritório da Flexsim no Brasil.

Ementa: O Lean Board Game © foi idealizado pelo grupo Engenho com o objetivo de, através de um jogo de tabuleiro altamente interativo e cativante, permitir o ensino por meio do conceito PBL (Problem-Based Learning) ou Aprendizado Baseado em Problema. Permitindo aos participantes/jogadores discussões sobre conhecimentos técnicos de Engenharia de Manufatura e Lean Manufacturing. Para isso, o grupo será dividido em equipes (para criar um ambiente de 'competição sadia') que receberão informações sobre o processo interno e os desafios que a empresa precisará superar para atender a demanda do mercado com lucro. O Flexsim é um software de simulação dinâmica totalmente em 3D e de plataforma aberta, onde pode-se criar sua própria biblioteca de equipamentos e jogos em 3D. Com este software, profissionais evitam desperdício de tempo e dinheiro das empresas com suposições e testes em campo, ao retratar no computador os processos atuais em linhas de produção, centro de distribuição antes de realizar qualquer alteração em recursos, máquinas, layout, aumento de demanda e outros.

Associação Brasileira de Engenharia de Produção
Avenida Almirante Barroso, 63/417
Centro - Rio de Janeiro/RJ
CEP: 20031-003
Telefone: 21 2533-4897
www.abepro.org.br
secretaria@abepro.org.br