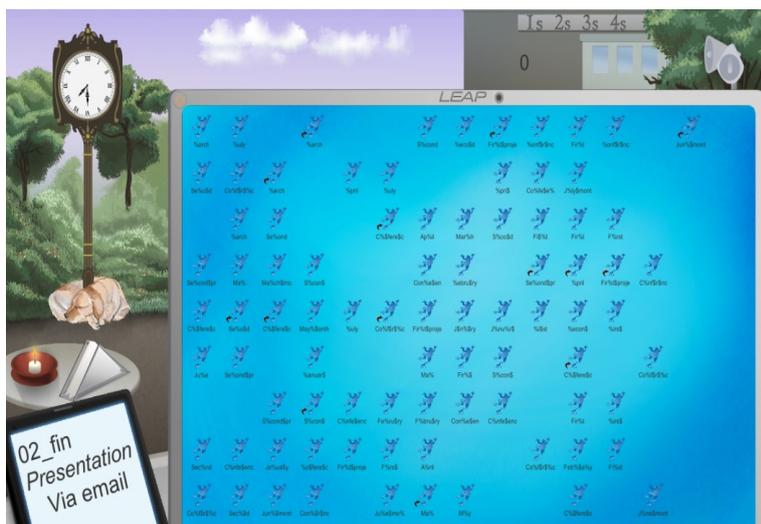


## 5S – La Oficina



### Objetivo de Aprendizaje

El objetivo de esta actividad de aprendizaje es presentar a los alumnos el concepto 5S y prepararlos para jugar el juego 5S, experimentando aún más el proceso jugando un papel en él.

### Objetivos de Aprendizaje y Resultado

Después de jugar este escenario, los estudiantes podrán:

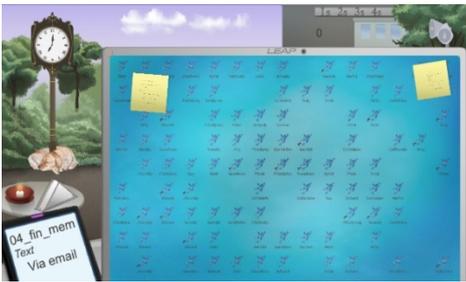
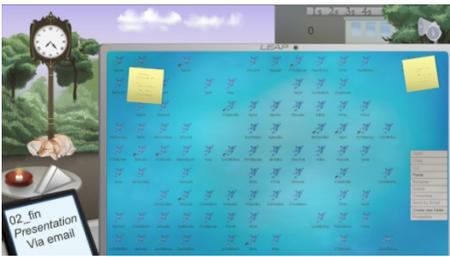
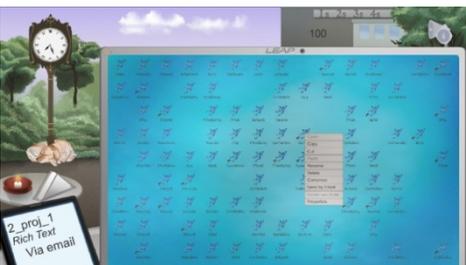
- Conocer los desafíos de aplicar el concepto 5S.
- Comprender cómo adaptar 5S a diferentes entornos.
- Reconocer las especificidades y ventajas de cada uno de los S individuales en la metodología 5S.

### Cómo usar LEAP

En este juego, los jugadores se colocan en un entorno de trabajador de oficina por un día y se supone que deben completar una cierta cantidad de tareas, en función de encontrar ciertos objetos en un período limitado de tiempo. Teniendo en cuenta cómo se configura el entorno de trabajo, esas tareas son bastante difíciles de lograr, ya que pueden llevar mucho tiempo. Por lo tanto, los jugadores pueden tratar de mejorar su entorno de trabajo por sí mismos o mediante la aplicación de la metodología 5S.

Debido a que el lapso del software abarca varios tipos diferentes de aplicaciones de la metodología 5S, consideramos que la última S (sustain) se demuestra colocando al jugador en muchos entornos diferentes y haciendo que apliquen 5S repetidamente. Por esa razón, los primeros 4 de los 5S son directamente implementables en el juego por los jugadores.

Cada día de trabajo para los jugadores dura 15 minutos, desde las 7 en punto de la mañana hasta las 7 de la tarde. Encontrar un objeto solicitado traerá puntos al jugador y la aplicación de uno de los métodos 5S exigirá una inversión en términos de temporizador del juego.

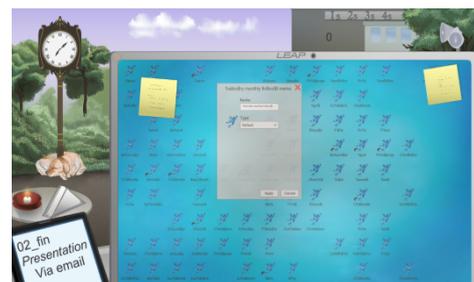
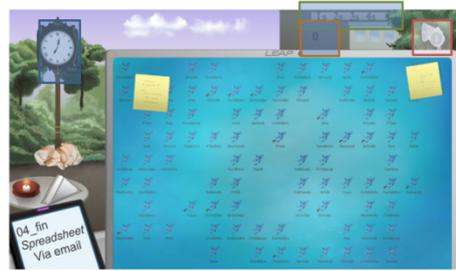
Cómo jugar	
<p>Explicar cómo comenzar el juego (haciendo clic en la puerta de acceso a la pantalla del escritorio). En este escenario, el jugador tiene una pantalla de escritorio desordenada y debe encontrar todos los archivos solicitados por el bloque en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Explique al alumno las acciones respaldadas por el proceso 5S:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Eliminar los accesos directos, porque no hay ningún significado para su existencia</li> <li>Hacer que aparezcan iconos que representen el tipo de archivos (imágenes, hojas de cálculo, etc.)</li> <li>Etiquetar los archivos (cuando hay muchos de ellos) con nombres y contenido similares</li> <li>Crear carpetas (para administrar archivos)</li> <li>Clasificar cada archivo en la carpeta correcta</li> </ol> <p>Informar al alumno sobre cómo acceder al menú de instrucciones de cada archivo/carpeta (haciendo clic en ellos).</p>	  
<p>Explicar la mecánica del juego y el propósito del juego. La idea del juego es que a los jugadores les he dado una misión urgente, acaban de recibir un portátil extranjero con muchos archivos muy</p>	

importantes en ello, pero el ordenador es un desastre que operar en él es difícil en el mejor de los casos. Los problemas con los archivos son numerosos: falta de un icono apropiado; algunos tienen errores ortográficos en el nombre, nombres demasiado largos, hay algunos accesos directos por ahí y ningún archivo se ordena correctamente en una carpeta relevante. La pantalla del portátil está sucia. Los jugadores reciben instrucciones a través de su móvil para enviar algunos de esos archivos por correo electrónico, y cuanto más envíen, más puntuación obtendrán. Elementos interactivos:

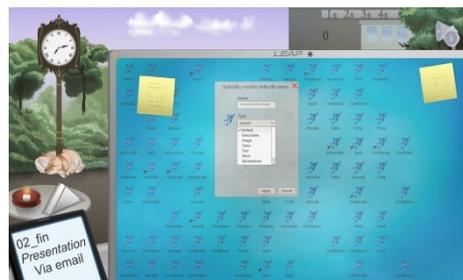
- **Reloj:** muestra la hora actual (el juego comienza a las 7 y se detendrá a las 19 correspondiente a 15 minutos de tiempo de juego en la vida real)
- **Panel:** permite al jugador implementar 1/4 de acciones de la metodología 5S
- **Indicator:** muestra la puntuación actual del jugador y cada correo electrónico enviado con precisión obtiene 100 puntos
- **Altavoces:** activa el menú de opciones

Otros elementos: conjunto de servilletas sobre la mesa, post-its, espacio en la pantalla del portátil (espacio vacío o archivo).

Enfatizar que cuando los jugadores tienen acceso a las propiedades de un archivo (seleccionando "Propiedades" al hacer clic en un archivo), el nombre del archivo, el tipo y los iconos asociados se mostrarán a ellos.



El tipo de archivo se puede seleccionar de uno de los 9 tipos de archivos definidos. Cada uno de los tipos definidos tiene su propio icono. Por defecto, todos los archivos tienen el tipo "predeterminado" y están asociados con el ícono de la rana LEAP.



Exponer y explicar al alumno la metodología 5S y su presencia en el juego. Una vez que el reloj del juego muestra que son más de las 9 a.m., los jugadores deben comenzar a recuperar los archivos solicitados y enviarlos por correo electrónico. Pueden intentar hacerlo solos utilizando las herramientas descritas anteriormente, o pueden intentar usar la metodología 5S. Al hacer clic en cualquiera de los botones 1S/2S/3S/4S que se muestran en el edificio de fondo, se activará la metodología correspondiente. Explicar los diferentes tipos de la metodología 5S:



1S — Limpia la pantalla del ordenador sucia y deshaces de los post-it



2S — Asigna automáticamente el tipo y el icono correctos a todos los archivos en la pantalla



3S — Cambia el nombre de todos los archivos de manera eficiente



4S — Todos los archivos se moverán automáticamente a la carpeta correspondiente de acuerdo con su tipo de archivo

Una vez que un archivo se ha enviado correctamente por correo electrónico, aparece una marca verde en el móvil y se solicita un nuevo archivo

Al final, verifique los resultados de todos los estudiantes. Haga que los estudiantes con el puntaje

más alto expliquen su método a los otros estudiantes.



---

## Colaboración de Clase

Preguntas para estimular la discusión en el aula:

1. ¿5S hace que sea más fácil organizar una pantalla de escritorio en lugar de implementar el método de fuerza bruta?
2. ¿Es efectivo para el jugador usar sus propios métodos para clasificar los archivos?  
¿Por qué?
3. ¿Cuáles son las ventajas de utilizar el proceso 5S en la organización de una pantalla de escritorio?

---

## Evaluación

Haga que los estudiantes jueguen y evalúen el proceso 5S. Haga que usen el modo historia al principio y traten de ser lo más rápidos posible. Luego, déjalos seguir los pasos 5S. Permita que los estudiantes expliquen la flexibilidad de este proceso, la necesidad de aplicar la metodología 5S y la conexión entre la satisfacción del cliente y la implementación de 5S.

---

## Materiales auxiliares

Manifiesto AGILE: <http://agilemanifesto.org/>

Guías SCRUM: <http://www.scrumguides.org/>

Portal LEAP: <http://leaproject.eu/>