

## 5S – La farmacia



### Objetivo de Aprendizaje

El objetivo de esta actividad de aprendizaje es hacer que los estudiantes experimenten de primera mano la eficacia y el interés de los conceptos 5S experimentando el proceso en el marco de una farmacia.

### Objetivos de Aprendizaje y Resultado

Después de jugar este escenario, los estudiantes podrán:

- Know about the challenges of applying the 5S concept.
- Understand how to adapt 5S to different environments.
- Recognize the specificities and advantages of each of the individual S in the 5S methodology.

### Cómo usar LEAP

En este juego, los jugadores se colocan en un entorno de trabajo de farmacia durante una semana y se supone que deben completar una cierta cantidad de tareas, basadas en encontrar ciertos objetos en un tiempo limitado. Teniendo en cuenta cómo se configura el entorno de trabajo, esas tareas son bastante difíciles de lograr, ya que pueden requerir 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 180 segundos (3 minutos), desde las 7 en punto de la mañana hasta las 7 de la tarde. Hay 5 días de trabajo en total antes de finalizar el juego. 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.

<p>Cómo jugar</p>	
<p>Explicar cómo comenzar el juego (haciendo clic en la puerta que da acceso a la pantalla principal de la farmacia) y los dos modos diferentes que se pueden elegir: <b>modo historia</b> (con el tutorial del juego) o <b>modo estandar</b>. Cuando un jugador es nuevo en el juego y/o conceptos de los métodos 5S, es importante comenzar el juego en <b>modo historia</b> ya que contiene explicaciones tanto del juego como de los métodos 5S.</p>	
<p>Explicar la mecánica del juego (personaje principal, cómo moverse, etc.) y el propósito del juego relacionado con el personaje principal (el farmacéutico), ya que necesita encontrar el medicamento adecuado de acuerdo con las recetas presentadas por los clientes de la farmacia. Para mover al personaje, los jugadores simplemente tienen que hacer clic en el piso o en uno de los objetos en la escena del juego. Algunos elementos cruciales integrados en el juego en sí son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Reloj:</b> muestra la hora actual (el juego comienza a las 7 durante 5 días y se detiene a las 19. Los clientes llegan a las 9 y dejan de llegar a las 18.</li> <li>- <b>Panel:</b> permite al jugador implementar 1/4 de acciones de la metodología 5S</li> </ul>	

- **Pantalla TV:** muestra la puntuación actual del jugador y cada medicamento entregado con precisión a un cliente obtiene 100 puntos
  - **Altavoces:** activa el menú de opciones
- Otros elementos: 8 estantes, cajas con medicamentos, diferentes elementos tirados en el suelo, clientes.

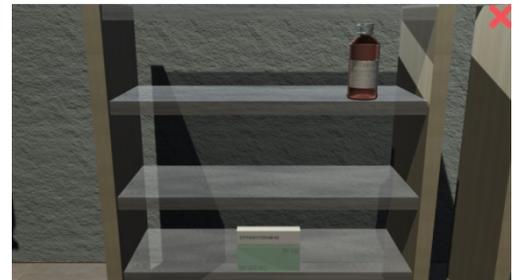
Al hacer clic en un elemento sin clasificar que yace en el suelo, aparecerá una pantalla y si se responde afirmativamente, el farmacéutico irá y colocará el objeto en el lugar que le corresponde.

Cuando los jugadores hacen clic en un conjunto de estantes, el farmacéutico se moverá al lado del estante y la pantalla hará un acercamiento al contenido del estante.

Exponga al jugador los diferentes tipos de medicamentos (caja, frasco de píldoras, frasco de jarabe) y la rueda de interacción de 4 posibles acciones relacionadas con el medicamento se administra en este punto:

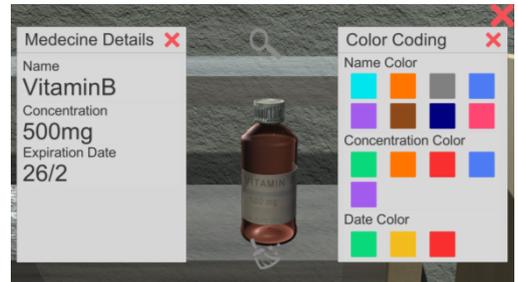
-  limpia el polvo del objeto y haz que la etiqueta sea más legible
-  recoge el objeto
-  poner un artículo del inventario en su lugar
-  vista más cercana del objeto

Hay 8 posibles nombres de medicamentos y 5 concentraciones posibles. Cada uno de ellos tiene una fecha de caducidad (para ser comparado con la fecha que se muestra en el reloj del juego)



Es importante tener en cuenta que cuando obtienes una vista más cercana del objeto (haciendo clic en el botón de la lupa), aparecerá una vista ampliada del objeto:

- Lado derecho del panel: información sobre el objeto
- Lado izquierdo: los jugadores pueden codificar el color de la información haciendo clic en el color correcto

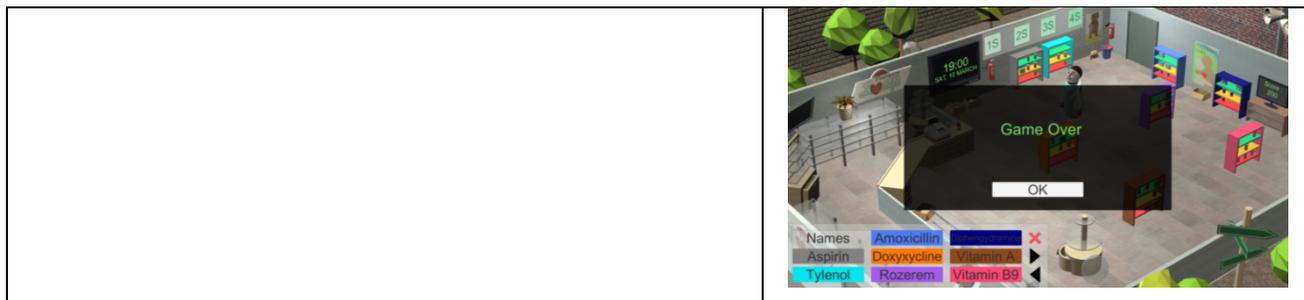


Exponer y explicar al estudiante la metodología 5S y su presencia en el juego. Una vez que los jugadores comiencen a usar la metodología 5S, la farmacia verá cambios drásticos que tendrán lugar. Los jugadores son libres de intentar ordenar todo en la farmacia por sí mismos o utilizar el botón de implementación automática 1S/2S/3S/4S en la pared. Esta acción costará algo de tiempo. Explicar los diferentes tipos de la metodología 5S:

- 1S — Limpia todos los objetos del suelo y ponlos en su lugar
- 2S — Codificación de color de la medicación
- 3S — Limpia el polvo en toda la farmacia
- 4S — Se deshace de las cajas de cartón, coloca los medicamentos en un conjunto de estantes con códigos de colores donde cada estante corresponde a un tipo de fecha de vencimiento (rojo, amarillo y verde).



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. ¿Facilita 5S organizar una farmacia en lugar de implementar el método de la fuerza bruta??
2. ¿Es efectivo que el jugador use sus propios métodos para clasificar los medicamentos? ¿Por qué?
3. ¿El 5S mejora la perspectiva de los estudiantes, en lo que respecta a la gestión de un negocio??
4. ¿Cuáles son las ventajas de utilizar el proceso 5S en la organización de una farmacia??

---

## 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/>