

Graphic Packaging - 50% kürzere Rüstzeiten mit SHOTS Simulator

Graphic Packaging International in Ft. Smith (USA) stellt hochwertige Faltpackungen im Bogen- und Flexodruck her. Die ehemals kleine und unabhängige Druckerei gehört zu einem Verpackungsriesen mit 8000 Angestellten und 45 Niederlassungen. Sie läuft 24 Stunden am Tag, sieben Tage die Woche. Obwohl dieser Betrieb die hohe Qualität seines Vorläufers mitsamt seinen erfahrenen Druckern geerbt hatte, war sich Dennis Capps, der die Weiterbildung seiner Drucker unter sich hat, der wachsenden Probleme bewusst, die mit der Zugehörigkeit zu einem großen Konzern verbunden sind. Er wollte den Lernprozess beschleunigen und sicherstellen, dass die Drucker mit dem Ablauf so gut vertraut sind, dass sie Fehlerquellen selbst erkennen können.

Capps sagt „Das Finden von Fehlern ist eine verschollene Kunst geworden“. „Bei heutigen Druckmaschinen braucht man nur noch Knöpfe drücken und meistens läuft auch alles problemlos. Aber was passiert, wenn man den Knopf drückt und das Problem noch immer da ist?“

Grosser Erfolg

Im Frühjahr 2004 hat Graphic Packaging einen Bogendruck-Simulator (SHOTS) installiert, um seine Drucker für die Zukunft zu rüsten. Am Simulator gibt es eine Reihe von mehrstufigen Übungen, die dem Drucker zeigen, wie er einfache Druckprobleme analysiert und löst und was beim Druckvorgang tatsächlich passiert. Viele Probleme sind im Simulator schon vorprogrammiert, aber Drucker können diese um eigene Probleme ergänzen und so auf ihre ganz persönlichen Bedürfnisse abstimmen.

„Man kann Leuten erzählen wie sie es machen sollen, aber sehr oft lernen sie visuell. Sie müssen sehen, wie etwas funktioniert“ sagt Capps. „Das ist alles recht und schön und für die Ausbildung auch sehr gut aber die Ausbildung im Drucksaal kann dich hunderte von Dollars pro Stunde kosten. Mithilfe des Simulators lernt man zu denken, lernt man wie man Fehler findet und Probleme löst, ohne eine echte Druckmaschine in Beschlag zu nehmen.“

Für Ft. Smith war SHOTS eine sehr rentable Investition. Als die Firma im Mai 2005 mit fünf neuen Maschinen rapide expandierte, hätte die Anlaufphase wesentlich länger sein können. Die Anlaufphase war aufgrund von SHOTS aber wesentlich kürzer.

„Also sie uns ein neues Gebäude hinstellten wurden aus den zwei Bogendruckmaschinen plötzlich sieben“ sagte Capps. „Und trotzdem haben wir in nur vier Monaten eine Auflage von über 20 Millionen produziert. In einer anderen Niederlassung des Konzerns hat es ein Jahr und sechs Monate gedauert, bis sie wirklich zum Laufen kam. Wir überbieten deren Leistung bereits jetzt.“

Sich in der Ausbildung „die Hände schmutzig machen“

Bei Capps ist die Ausbildung sehr praxisnah. Sobald ein Lehrling eingewiesen ist, wird ihm für vier bis sechs Wochen ein Lehrmeister zur Seite gestellt. Der Lehrling fungiert dabei als Hilfskraft an der Druckmaschine. Nach etwa der Hälfte bis zwei Drittel dieser Zeit zieht sich der Drucker zurück und der Lehrling fängt an, selbst zu drucken. Nach sechs Monaten durchlaufen sie das SHOTS Programm und lernen, was ein wirklicher Drucker können muss.

Selbst am Simulator setzt Capps neben den Lehrling einen erfahrenen Drucker. „Ich setze sie mit einem erfahrenen Drucker zusammen, der das System bereits kennt und die Übungen schon gemacht hat. Auf diese Weise lernen sie die Fachbegriffe und werden schnell flügge“ sagt er uns. „Man darf ihnen nur nicht zu viel auf einmal geben, denn sonst vergessen sie es wieder. Immer und immer wieder üben prägt es dann ein.“

SINAPSE Print Simulators

Bât. Epicure – Les Algorithmes – Route de l'Orme aux Merisiers – 91194 SAINT AUBIN CEDEX - France

Tél. : +33 (0)1.69.35 54 00 - Fax : +33 (0)1.69 35 07 15 - e-mail : info@sinapseprint.com

S.A.S. au capital de 419 400 Euros

www.sinapseprint.com

Capps beteiligt sich aktiv an der Ausbildung und zeigt Lehrlingen den Zusammenhang zwischen den SHOTS-Übungen und dem, was sie im Drucksaal sehen. „Ich frage sie: ‚Erinnerst du dich noch daran, als du das an der Maschine gemacht hast?‘ Dann müssen sie es noch einmal machen. Diese Methode war sehr erfolgreich“ erzählt er.

Betriebsspezifische Verfahren mit dem Simulator integrieren

SHOTS lehrt, wie man Probleme analysiert und Fehler findet, aber nicht betriebsspezifische Verfahrensweisen. Deshalb speichert Capps betriebsspezifische Verfahren auf dem Intranet der Firma und integriert diese in das Interface des Simulators. Wenn dann ein Drucker Probleme an der Maschine hat, kann er an der Workstation direkt neben der Druckmaschine im Intranet nachschauen, die Anweisungen ausdrucken und entsprechend befolgen.

„Mithilfe von SHOTS erkennen sie ‚Ganz genau! Das ist ein Problem mit den Walzen‘“ bemerkt

Capps. „Aber sie lernen dabei nicht, wie man Walzen wechselt. Indem

wir die betriebsspezifischen Verfahren auf den Workstations verfügbar machen, können sie das, was sie auf dem Simulator gelernt haben, direkt in die Praxis umsetzen. Alles passt zusammen.“



Brian Peerson (rechts) und Lehrling Jerry Tedford

Welchen Nutzen haben Arbeitshefte?

Graphic Packaging wird als eine der ersten Firmen von Sinapse Graphics SHOTS-Arbeitshefte erhalten, die das Simulatortraining ergänzen. Diese Arbeitshefte basieren auf dem GATF Lehrplan (Graphics Art Training Foundation) und unterstützen die Ausbildung am Simulator, indem sie seinen Gebrauch Schritt für Schritt erklären.

Diese Arbeitshefte enthalten 150 Übungen, erklären den Simulator und folgen dem GATF Lehrplan über Sicherheit, Papiereinzug, Farbe, Druckplatten und andere wichtige Aspekte beim Drucken. Auf diese Weise hilft der Simulator auch bei der GATF-Ausbildung der Drucker.

Obwohl die Arbeitshefte sehr vollständig und schrittweise aufgebaut sind, will Capps sie nicht benutzen. Er meint: „Ich möchte, dass sie mit Problemen ein bisschen zu kämpfen haben. Deshalb verstecke ich die Arbeitshefte.“ „SHOTS erzieht sie dazu, selbst zu denken. Ich möchte es ihnen nicht zu leicht machen!“

SHOTS erhöht Leistung

Es erübrigt sich darauf hinzuweisen, dass Capps ein großer Simulator-Fan ist. Nachdem die Firma nun einige Erfahrungen mit dem Simulator gemacht hat, freut er sich jetzt schon darauf, immer kompliziertere Probleme zu erfinden, um seine Drucker noch mehr herauszufordern.

Er sagt: „Normalerweise dauert es zwischen drei und fünf Jahren um einen guten Drucker heranzubilden, wenn er bei Null anfangen muss.“ „Das SHOTS Programm ist sehr aggressiv. Ich glaube ich kann in 18 Monaten aus einem völlig unbedarften Lehrling einen selbstständigen Drucker machen.“

Copyright 2002 Sinapse Print Simulators

Um weitere Informationen zu erhalten wenden Sie sich bitte an Sinapse Print Simulators

+ 33 1 69 35 54 00 info@sinapseprint.com