

Smurfit-Stone - Bogendruck-Simulator - Eine Fallstudie

Wenn Sie bei der Schulung Ihrer Angestellten den Besten folgen wollen dann sollte Ihre nächste Anschaffung ein Druckbogen-Simulator von Sinapse (SHOTS) sein. Smurfit-Stone Container Corporation ist der weltgrößte Hersteller von Verpackungsmaterial aus Wellpappe und der zweitgrößte Produzent von Faltkartons. Vor zweieinhalb Jahren hat dieses Unternehmen den SHOTS Simulator für ihre Phoenixville Niederlassung im Bundesstaat Pennsylvania angeschafft.

„Viele unserer Angestellten gingen in den Ruhestand und wir mussten uns etwas überlegen, wie wir neue Angestellte schnell ausbilden können“ sagte uns Steve Barton, Graphikmanager des auf Faltkartons spezialisierten Werkes. „Mit SHOTS kann man Grundlagen hervorragend demonstrieren.“

Auch Smurfit-Stone hat es heutzutage nicht leicht, auf dem angestregten Arbeitsmarkt qualifizierte Drucker zu finden. Gerade aus diesem Grund schätzt Barton den Simulator, da er Angestellte schnell auf den neuesten Stand bringen kann. „Es ist nicht leicht, jemanden zu finden, der sofort eine Druckmaschine bedienen kann“ sagt er uns. „Das kommt schon mal vor, aber nicht sehr oft.“

Barton hat bis heute 26 unterschiedlich qualifizierte Angestellte durch das Smurfit-Stone SHOTS Programm gebracht.

Umfassende Ausbildung

Neue Angestellte beginnen ihre Ausbildung unter Verwendung des eigens für Smurfit-Stone entwickelten 4-Stufen-Lehrplans. Das Programm beginnt mit einer allgemeinen Übersicht und es folgen vier 7-Wochen-Blöcken.

Im ersten Block geht es um Farb- und Wasserbalance. In jeder Schulungsstunde wird vom Auszubildenden erwartet, dass er zwischen sechs und zehn Problemen bewältigt. In jeder Stunde muss sich der Auszubildende bis zu drei verschiedenen Problematiken stellen. Sobald sie gute Druckergebnisse bei einem Problemkreis erzielen, gehen sie zum nächsten weiter. Sie haben eine Übung abgeschlossen, sobald sie alle zehn Probleme gelöst haben.

Im zweiten 7-Wochen-Block geht es um die Passergenauigkeit der Druckmaschine. Die Ausbildung ist parallel aufgebaut, d.h. den Angestellten werden weiterhin ebenfalls Probleme im Zusammenhang mit Farbe und Wasser gestellt. Im dritten Block werden Angestellte mit Problemen vertraut gemacht, die sich mit Zylindern und Unterlagen befassen. Die Ausbildung verläuft auch hier parallel zu den beiden vorherigen Ausbildungsblöcken. Der vierte Block beschäftigt sich mit Walzeneinstellungen.

Barton sagt: „Die ersten paar Male sitze ich neben dem Angestellten, um ihm zu helfen, sich zurechtzufinden“. „Danach stehe ich nur noch für Fragen zur Verfügung, aber SHOTS ist ein Selbststudium-Kurs. Ich muss nicht dauernd anwesend sein.“

Ausbildung = Produktivität

Sobald die Angestellten das Training abgeschlossen haben, werden sie einem Drucker zugewiesen, um ihre neu gewonnenen Fertigkeiten in der Praxis zu schärfen. An dieser Stelle erwartet Barton noch nicht, dass sie eine Maschine bedienen können, aber sie werden jetzt schneller lernen.

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

Zusätzlich zu den Grundlagen vermittelt der Simulator den Angestellten wichtige Fertigkeiten, wie man Probleme löst. „Wenn beispielsweise das Drucktuch locker ist, bekommt man Dublieren oder eine zu hohe Farbsättigung. Die Angestellten sehen das auf dem „Druckbogen“ und müssen zum „Druckwerk“ gehen, um das Problem zu lösen, ganz gleich ob das Problem mit der Unterlage, dem Drucktuch selbst oder der Druckplatte zu tun hat.“

Aufgrund der strengen Anforderungen an Farbtreue bei Verpackungen sieht es Barton gerne, dass SHOTS den Gebrauch von Druckwerkzeugen wie Densitometern fördert. „Densitometer sind nicht nur für das Lösen von Problemen, sondern auch für den runden Lauf der Druckmaschine wichtig.“ „Dadurch fällt es uns leichter, die Farbe konsistent zu halten. Das ist sehr wichtig, da wir sicherstellen müssen, dass die Verpackungen unserer Kunden auf dem Regal alle gleich aussehen.“

Mit diesem Programm wurden ausgesprochen positive Ergebnisse erzielt. Barton meint: „Zwischen dem Erfolg eines Angestellten auf dem SHOTS Programm und seiner Leistung an der echten Druckmaschine gibt es einen eindeutigen Zusammenhang“.

Den Fortschritt messen

Um den Fortschritt der Angestellten zu messen, führt Barton Aufzeichnungen über die bei Übungen verbrachte Zeit sowie darüber, wie weit sie bei den Übungen gekommen sind. Er erklärt uns: „Ich schaue mir die Druckbögen und die Kosten je Druck an und errechne mir am Ende so den Durchschnitt“. „Die Angestellten erhalten nach jeder Schulungsstunde Ausdrucke und die gesammelte Information wird nach Abschluss der Ausbildung an den Vorgesetzten weitergegeben.“

Obwohl Smurfit-Stone noch keine formellen Kriterien aufgestellt hat, wie man den Erfolg des Programmes misst, befragt Barton dennoch regelmäßig Vorgesetzte und Vorarbeiter zu ihrem Eindruck. „Sie sind der Meinung, dass es geholfen hat“ sagt er uns. „Und viele der Auszubildenden glauben ebenfalls, dass es geholfen hat.“

Wenn er in die Zukunft schaut, so will Barton SHOTS dazu verwenden, das Können der besten Drucker bei Smurfit-Stone auf hohem Niveau zu halten und vielleicht sogar die Angestellten aus dem Prepress-Bereich für Druckmaschinen zu sensibilisieren.

Kein Personalwechsel

Ironischerweise ist Barton der Meinung, dass die technische Ausbildung *als solche* nicht der entscheidende Nutzen des SHOTS Trainings ist. „Es ist die Gewissheit, dass sich die Firma um ihre Angestellten kümmert.“

„Es ist sehr wichtig, dass Angestellte sich gut dabei fühlen, wenn wir in sie investieren“ sagt uns Barton. „Es gibt am heutigen Arbeitsmarkt recht wenig Zufriedenheit am Arbeitsplatz und durch SHOTS geht es hier um mehr als nur zur Arbeit zu gehen, zu arbeiten und wieder nach Hause zu gehen.“ Es wurde ausreichend dokumentiert, dass sich Schulungsprogramme am Ende doch auszahlen. Wir glauben daran. Und SHOTS ist für uns äußerst wichtig.“

Copyright 2002 Sinapse Print Simulators

Um mehr Informationen über Preise und Vertrieb von Druckmaschinen-Simulatoren zu erhalten wenden Sie sich bitte an Sinapse Print Simulators, Telefon + 33 1 69 35 54 00 oder:

info@sinapseprint.com