

Vinnande Flöden - Flödestabeller

Arbetsflödets parametrar	Förklaring	Flödesanalogi
Aktiviteternas, Informationsvikt (Ia)	Det som görs/ska göras är aktiviteter. Aktiviteten innehåller all information kring vad, varför och hur det görs, vilket ger viktighet och tyngd åt processen. Informationerna omsätts/transformeras av individerna inom ramen för aktiviteten. De betingar ett värde.	Massa (m), skapad ur energi
Omfattning av arbetsinformation (Oa)	Utrymmet i processen av information om vad som görs i aktiviteten	Volym (V)
Organisation (Org) av människor (HR) och system (S)	Organisation av människor och system. Alla är informationsbärare om hur aktiviteten utförs.	Tvärsnittsyta (A)
Produkter (P) (Oa=Org*P=HR*S*P)	Produkter, från material in till material ut.	Tillryggalagd sträcka (x)
Komplexitetsfaktor (X=Ia/Oa)	Aktivitetens förmåga att omsätta informationer med sina resurser.	Densitet($\rho=m/V$)
Resursintensitet (R=1/X=Oa/Ia)	Intensiteten påverkas av kunskap, förmåga, motivation, beteende mm. och anger förmåga/individ.	Volymitet ($\nu=1/\rho$)
Tid (t)	Skapar situationen	Tid (t)
Arbetsflöde (Q=Ia/ Δt), omsatta aktiviteter.	Flödet i sig, transformationen av informationsvikt per tidsenhet.	Flöde, massflöde ($q=m/\Delta t$)
Händelsekedjor	Händelsekedjor för aktiviteterna i flödet där vad och varför transformeras till värde	Strömlinjer

Betraktad enhet (Org _{betr.} eller aktivitetsomfattning (Oa _{betr.})	Specifik studerat del av flödet i fråga om resurser (HR*S) eller produkter (P) resultatberäkning, planering el. budgetering	Kontrolllyta (A _k) eller kontrollvolym (V _k)
Produktivitet (Pv=P/Δt)	Vad som produceras per tidsenhet (information om vad och antal per tidsenhet).	Hastighet (Pv=P/Δt) Fart inkl. riktning
Produktivitetsökning (ΔPv=Pv/Δt)	Änder förändringar i produktiviteten, är positiva vid en förbättring.	Acceleration (a=v/Δt)
Vinstchans (G=Ia*ΔPv eller D*Org)	Behovet av produkter ger en vinstchans eller drivkraft, incitament, möjlighet till vinst. För individer/grupper som utför aktiviteter är drivkraften vinst per insats i olika former. Definieras t.ex. genom mål och affärsidé	Kraft (F)
Efterfrågan (D=B/Org eller D=M*Δm/R)	Utfästelse om köp av produkter eller/utnyttjande av tjänster, från kunder och intressenter. Efterfrågan är vinstchansen fördelad över de resurser som finns. Efterfrågan behöver inte vara jämt fördelat över organisationen, vilken är som en ränna, smal i botten där ledningen finns och upplever ett stort tryck och bred på ytan där de flesta aktörerna i den stora mängden aktiviteter, upplever ett lägre tryck.	Tryck (p)
Påverkan (A=G*t)	Drivkrafter för eller Vinstchanser på flödet summerad över tiden den verkar. Impuls till ändrad situation i processen (t.ex. vid start av aktiviteter)	Impuls (I=F*t)

Marknadskrafter (M)	Den yttre "Vinstchans" som processen jobbar under och ger möjlighet att ta ut ett pris för varan. Beror på totala efterfrågan och antalet köpare.	Gravitation (g)
Del av hela värdekedjan (Δm)	Del av värdekedjan anger t.ex. om man gör allt från grunden eller är en del av flera aktörer inom en möjlig värdekedja	Höjd (h)
Värde & kapital (V), ger vinster och förluster vid omsättning	Värde i pengar, men kan betyda annat, som glädje, kamratskap, möjlighet till egen utveckling, tillfredsställelse eller delaktighet lite beroende på för de individer som är med.	Energi, värme & kyla (W)
Motivation eller vinstintresse ($V_m = M \cdot \Delta m \cdot I_a$)	Marknaden och aktiviteternas vikt ger en potential som kan utnyttjas. För varje process har informationsvikten en möjlig förmåga att generera resultat mellan värde in och ut i processen.	Lägesenergi ($W_p = m \cdot g \cdot h$)
Arbetsutbytet ($V_{oms} = f(I_a \cdot P_v^2)$) som funktion av Q (IV per tidsenhet)	Värde som omsätts av specifika aktiviteter och deras produktivitet	Rörelseenergi ($W_k = m \cdot v^2 / 2$)
Arbetetstryck ($V_a = I_a \cdot D \cdot R$)	Värdet av flödet, dvs, efterfrågan, resursintensitet och aktiviteternas informationsvikt.	Flödesenergi ($W_q = m \cdot p / \rho$)
Utfört arbete ($V_v = G \cdot P_v$)	Omsatta aktiviteter ger värdeökning för produkten	Arbete ($W = F \cdot x$)
Effektivitet ($W = V_v / \Delta t$)	Arbete per tidsenhet, värdeökning per tidsenhet	Effektivitet ($W / \Delta t$)
Go, handligskraft ($G_o = I_a \cdot P_v$)	Utförande av händelser, aktivt engagemang i arbetet med att transformera informationer i aktiviteten.	Rörelsemängd ($m \cdot v$)

Klimat (K) dvs. kultur, humör och Inre situation (Vi)	Situationen för den enskilda individen, ett rent mått på inre energin dvs. personlig upplevelse av värde hos individen. Uttrycks genom glädje, ilska, gemenskap, rikedom etc.	Temperatur (T) och inre energi (Wi)
Mänskliga arbetsvillkoret (D*R=f(K))	Samband mellan efterfrågan, resursintensitet och individernas klimat. Komplex funktion	Allmänna Gaslagen (p*v=K*T)
Tillfredsställelse (T=f(K&D) eller T=f(D&R)) Strävan går alltid mot ökad tillfredsställelse (i normalfall)	Komplicerat begrepp som innefattar fördelningen av värde mellan individerna och hos respektive individ inom aktiviteten. Driver vinstintresset. Upplevelse av individuell vinst (kan vara i form av ökad kunskap, lön, gemenskap etc.). Tillfredsställelsen avgör graden av förändringsbenägenhet mot ökad vinst. Olika typer av förändringar påverkar tillfredsställelsen på väldigt olika sätt beroende på individuella egenskaper.	Entropi (S=f(p&T) Eller S=f(v&p)) Entropins olikhet $\Delta S \geq 0$ utan värmeutbyte
Villkor/Tvång	Lagar, förordningar, Branschvillkor, Ekonomiska villkor, begränsar organiserandet	Gränsskikt/Ytor
Beroenden (B)	Typ av relationer. Formella och informella kontrakt och överenskommelser om organiserande och förhållande mellan individer begränsar individers möjligheter att agera i vissa riktningar.	Friktion (τ)
Problemområden/ Barriärer/ Brytpunkter	Saker som hindrar processen att gå i önskad riktning	Flödesmotstånd
Kreativt arbete, dvs. aktiviteter som utförs men som inte sker enligt givna processer utan sker mer efter individens	Aktiviteter och resultat som görs med övervägande hänsyn till individer och relationer i stället för det som processens gällande mål. Kan användas för att snabba upp processen vid barriärer, men kan också fördröja processen i vissa fall. (se Kreativitetsbalans).	Turbulens

eget tycke.		
Kringprocedurer (Work around)	Procedurer som görs för att ett mer värdeskapande och konsistent processflöde inte går att genomföra med de förhållanden som råder. Kan verka onödiga om man inte känner de inre förutsättningarna.	Virvlar
Informationshastighet (Iv)	Kan variera mellan olika individer i processen, t.ex. mellan människor eller inom system och "från produkten" via kontrollfunktioner	Ljudhastigheten (c)
P/I-talet= P_v/I_v	Karaktäriserar graden av "chokad" verksamhet och definierar kritisk produktivitet	Machtalet $M=v/c$
Kreativitetstalet $Cr = G/B$	Balans mellan vinstchanser och beroenden, beror av t.ex. individuell målstyrning, bransch, laganda, avtal mm. Chokad verksamhet har alltid ett högt kreativitetstal.	Reynolds tal (Re)