

# Mais qu'est-ce que le gaspillage ?

1. **Surproduction** -> Fabriquer des articles qui n'ont pas été commandés, ce qui engendre des gaspillages, occupe un nombre excessif d'opérateurs et entraîne des coûts de stockage et de transport dus aux excédents de stocks.
2. **Attente** -> Des opérateurs qui ne sont là que pour surveiller une machine automatique ou qui doivent attendre la fin de l'étape suivante du processus, un outil, des fournitures, une pièce, etc., ou qui sont inoccupés pour cause de retards dans le traitement de lots, d'immobilisation d'une machine et de goulets d'étranglement.
3. **Transport ou manutention inutiles** -> Transporter des encours sur de longues distances sans que le transport ait une réelle utilité, ou manutentionner des matières, des pièces ou des produits finis entre des points de stockage ou des processus.
4. **Usinages inutiles ou mal faits** -> Actions inutilement nombreuses pour parvenir au résultat souhaité, ou mal exécutées à cause d'outils et de produits mal conçus, qui entraînent des gestes inutiles et des défauts. Produire des articles de meilleure qualité qu'il n'est nécessaire est un gaspillage.
5. **Stocks excédentaires** -> Trop de matières premières, d'encours ou de produits finis, qui se traduisent par des temps de défilement plus longs, l'obsolescence des produits, des articles endommagés, des coûts de transport et de stockage et des retards. Les stocks excédentaires occultent également des problèmes comme des déséquilibres dans la production, des retards de livraisons de la part des fournisseurs, des défauts, des machines immobilisées et des temps de mise en place longs.
6. **Gestes inutiles** -> Tous les gestes inutiles que les employés doivent faire pendant leur travail, que ce soit pour chercher, attraper ou empiler des pièces, des outils, etc. Marcher est aussi un gaspillage.
7. **Défauts** -> Fabrication de pièces défectueuses ou rectification. Réparation ou correction, mise au rebut, fabrication de produits de remplacement et inspection sont synonymes de manutention, temps et efforts inutiles.
8. **Créativité inexploitée** -> Perdre du temps, des idées, des compétences, des possibilités d'améliorer et d'apprendre en n'écoutant pas les employés.

*Note : Reproduction intégrale tirée du livre « Le Modèle Toyota » de Jeffrey Liker. (P.37)*