



# Tableau SQCDP

Chaque jour, une case par lettre : vert si la cible est tenue, rouge sinon. Chaque rouge s’écrit en bas, avec son action.

Équipe :

Mois :

Animateur :

Heure du point :

|   |           | Indicateur · cible                                   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
|---|-----------|------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| S | Sécurité  | Accidents, presque-accidents, situations dangereuses |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Q | Qualité   | Défauts, rebuts, retouches, réclamations             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| C | Coût      | Heures perdues, consommations, surcoûts              |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| D | Délai     | Ordres en retard, commandes servies à l'heure        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| P | Personnel | Absences, formation, polyvalence, ambiance           |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |

## Problèmes et actions

Un rouge = une ligne. Ce que l’équipe ne peut pas régler monte au point de l’atelier.

| Date | Lettre | Problème constaté | Cause | Action | Qui | Pour quand | Fait |
|------|--------|-------------------|-------|--------|-----|------------|------|
|      |        |                   |       |        |     |            |      |
|      |        |                   |       |        |     |            |      |
|      |        |                   |       |        |     |            |      |
|      |        |                   |       |        |     |            |      |
|      |        |                   |       |        |     |            |      |
|      |        |                   |       |        |     |            |      |
|      |        |                   |       |        |     |            |      |
|      |        |                   |       |        |     |            |      |
|      |        |                   |       |        |     |            |      |



# Animer le point SQCDP

## Avant de commencer

- Choisissez **un indicateur par lettre**, mesurable chaque jour par l'équipe elle-même, et sa cible.
- Placez le tableau **dans l'atelier**, là où se fait le travail, pas dans un bureau.
- Fixez **une heure** et tenez-la : le point a lieu tous les jours, debout, devant le tableau.

## Pendant le point

- Lettre par lettre, la veille : la cible est-elle tenue ? **Vert** ou **rouge**.
- Chaque rouge s'écrit en bas : le problème, ce qu'on sait de sa cause, une action, **qui** et **pour quand**.
- On relit les actions ouvertes : faites, ou un nouveau délai.
- On ne résout pas le problème pendant le point : on décide qui s'en occupe.

## Ce qui fait tenir le rituel

- **Court** : un quart d'heure au plus. Un point qui s'allonge finit par sauter.
- **Régulier** : même heure, même endroit, même ordre, même en l'absence du chef.
- **Une escalade** : ce que l'équipe ne peut pas régler monte au point de l'atelier, avec une réponse attendue.
- **Des problèmes bienvenus** : un rouge n'est pas une faute, c'est une information. Une équipe qui n'affiche que du vert cache ses problèmes.

## Pour aller plus loin

Le guide complet : [uon-web.com/guides/sqcdp](https://uon-web.com/guides/sqcdp). Un problème qui résiste mérite un A3 : [uon-web.com/guides/a3](https://uon-web.com/guides/a3).