

Huzur; süreç yönetiminde



İster yarış olsun, ister gezi; yelkenli teknelerde bir seyri unutulmaz bir tecrübeye dönüştürmek bizim elimizde.

Yazı: Orhan Gorbon



FOTOĞRAF: OSMAN UĞUR

Yelken sporu mutlu bir gün geçirmek için yeterli argümana sahiptir. Kolaylıkla muhteşem bir gün geçirebilirsiniz. Marinaya döndüğünüz zaman, herkesin yüzünde mutlu bir ifade ve huzurlu bakışlar görmek istiyorsanız, dikkat edilmesi gereken konuları atlamanız gerek.

Biz bu konuyu süreç yönetimi ana başlığıyla anlatacağız. Dört saatlik bir yelken seyri aslında çoğu birbirine benzer birçok işlem ve süreçten oluşur.

Marinadan çıkılır, usturmaçalar kaldırılır, anayelken ve cenova basılır. Bu üç işlem çok basit olmasına rağmen iki türlü karşımıza çıkabilir:

- 1- Kusursuzca
 - 2- Ufak tefek sorunlarla
- Bu işlemler kusursuz bir şekilde

gerçekleştirilirse elbette harika olur ve gün herkes için iyi başlar ve de muhtemelen öyle devam eder. Ancak bu basit işlemler bile yapılırken herhangi bir iletişimsizlik yaşanırsa bu birdenbire büyük bir probleme dönüşebilir, ekip içinde bir soruna neden olabilir ve bütün bir gün keyif alması zor bir tecrübeye dönüşebilir.

Anayelken basmak da kendi içinde birçok süreçten oluşur. Örneğin;

- Kılıfı kaldırmak
 - Mandarı hazırlamak
 - Iskotaları hazırlamak
 - Yelken kayışlarını açmak
 - Mandarı basmak
 - Mandarın boşunu almak
 - Mandarın son bölümünü vinçle almak
- Gördüğünüz gibi birden fazla işlem

karşımıza çıkıyor, ancak hepsi birbirine bağlı ve 2-3 kişinin uyum içinde çalışmasını gerektiriyor. İyi bir ekip için bu işlemler, her biri 45 saniyelik 7 işlem olarak görülebilir ve herhangi bir komut da gerekemeyebilir. Ekip elemanları bu süreci 'tereyağından kıl çeker gibi' yürütebilir.

Ya da işler sanıldığı gibi gitmez. Örneğin; kılıfı söken kişinin kılıfı yerleştirmek için içeriye girdiğinde susadığını düşünelim. Su içmeye başlayacak ve bu küçük ve basit gibi görünen hamle bile yedi adımlık süreci bir anda yavaşlatacaktır. Hatta sonunun gelmesine mani bile olabilir. Ya da mandarı basan kişinin telefonu çaldığını düşünün. Yedi adımlık bir oyun bir anda durmuş olur. Halbuki biz bunları istemeyiz. Eğer sürecin

adımları yağ gibi akarsa o zaman kolektif bir mutluluk yakalamış oluruz.

Aslında her işlem bir süreçtir yani aksiyon zinciridir. Başka bir örnek daha verelim. Diyelim ki; teknenin kaptanı düşündü, bir plan yaptı ve kısa bir zaman içinde tramola atacak. Bu arada yağmur yağmaya başladı ve ekip elemanlarının birinden ceketini getirmesi için ricada bulundu. Bu kişinin de aşağıya inip ceketini getirmek üzere bir adım attığını düşünün. İşte bu noktada dahi bir süreç var ve kısa sürede sorunsuzca tamamlanmalı. Bir bakalım neler olabilir?

Ekip elemanı aşağıya inip ceketini alıp gelir ve kaptana verir. Kaptan ceketini giyer ve sonra tramola atılır. Aşağı yukarı 29 saniye sürdüğünü varsayalım.

Ya da ekip elemanı aşağıya inip içeriye şöyle bir baktıktan sonra "Hangisi seninkiydi?" diye sorar. Kaptan "kırmızı" olan der ve kırmızı olanı alıp kaptana getirir. Kaptan ceketini giyer ve sonra tramola atılır. Bu senaryo da aşağı yukarı 40 saniye kadar sürecektir.

Ya da ekip elemanı aşağıya inip içeriye şöyle bir baktıktan sonra "Hangisi seninkiydi?" diye sorar. Kaptan "kırmızı" olan der. İki tane kırmızı varsa tekrar soracaktır. Kaptan yine bir tarif verir ve sonra eleman doğru ceketini alıp kaptana götürür. Kaptan ceketini giyer ve sonra tramola atılır. Bu da 58 saniye sürer diye düşünelim. Hadi bir senaryo daha yazalım. Ekip elemanı aşağıya inip içeriye şöyle bir baktıktan sonra, önce

tuvalete girmeye karar verir. 45 saniye sonra teknenin kaptanı, diğer ekip elemanlarına "Ceketini almaya giden arkadaş nerede kaldı?" diye sorar. Bunun üzerine bir kişi daha içeri girip o kişiye bakar. Hem ekibin dikkati dağılmış olur, hem de tramola dahil bütün süreç aksar.

Daha fazla detaya girmeyelim ama başarılı ve huzurlu bir ekip yaratmak için bu aksiyonları mümkün olduğu kadar kısa tutup, birbirinin peşi sıra akmasını sağlamamız lazım.

Mesela bir ekip elemanına "Iskotayı al" komutu verdikten sonra "Aldın mı?" diye yeniden sormamız gerekiyor o zaman süreç tamamlanmamış demektir. Halbuki "Al" komutundan saniyeler sonra işlem tamamlanıyorsa süreç yönetimi

başarıyla yapılıyor demektir.

Aslında yapılacak işlerin ne kadar sürmesi gerektiği bellidir. Yetkili kişi - kaptan o işin ne kadar süreceğini bilerek o komutu verir ama o işlem beklenenden uzun sürerse o zaman sistem bozulur. Birçok işlem uzun sürmemelidir. Ortaöğretim sınavlarındaki gibi; eğer bir soru size vakit kaybettiriyorsa bir sonraki soruya geçmek gerekir. Teknede de benzer bir durum vardır. Eğer bir işlem çok uzun sürüyorsa, o zaman büyük bir sorun başlamak üzere demektir.

Yazının başında da belirttiğim gibi, bu açıklamaların amacı, bir yelken seyrinin daha huzurlu geçmesi içindir. Gezen bir ekipte bu aksiyonların bu kadar hızlı olmasına gerek yoktur, ama yine de sürecin aksamadan yürümesi

işin aksiyonların birbirine bağlı olmasına ve ekipte sağlam bir iletişim olmasına her zaman gerek duyulacaktır. Ancak çok iddialı ortamlarda yarışan ve dünyanın en zorlu yarışlarında bulunan ekiplerde süreçlerin kısıtlı şartlı bir boyuta gelebilir ve sürecin bir zincir gibi tamamlanması elzem olur. İşte bu tip durumlarda bizim anlatmaya çalıştığımız süreç yönetimi önemli bir konu haline gelir.

Her seyrimizin huzurlu, mutlu olması için süreç yönetimini aklımızın bir kenarında tutalım. Sorunlu bir sefer olduysa, olup bitenleri sakince düşünelim ve süreç yönetimi açısından olanları değerlendirelim. Bu bakış açısı yelkeni daha çok sevmemizi sağlayacaktır. İyi seyirler... **MBY**