



オブジェクト倶楽部
2006年 クリスマスイベント
PFトラック

見える化は改善の道具

— 人生をより良く生きるヒントとして —

(株) 永和システムマネジメント
プロジェクトファシリテータ
天野 勝 (AMANO Masaru)



今日の概要

◆ 目的

- ▲ 改善の道具としての見える化とはなにかを理解し、チーム作業の改善を体験する

◆ 内容

- ▲ 目的の共有
- ▲ 可視化と見える化と改善と
- ▲ ワークショップ ープロセスの見える化と改善ー
- ▲ 気づきの共有



目的の共有

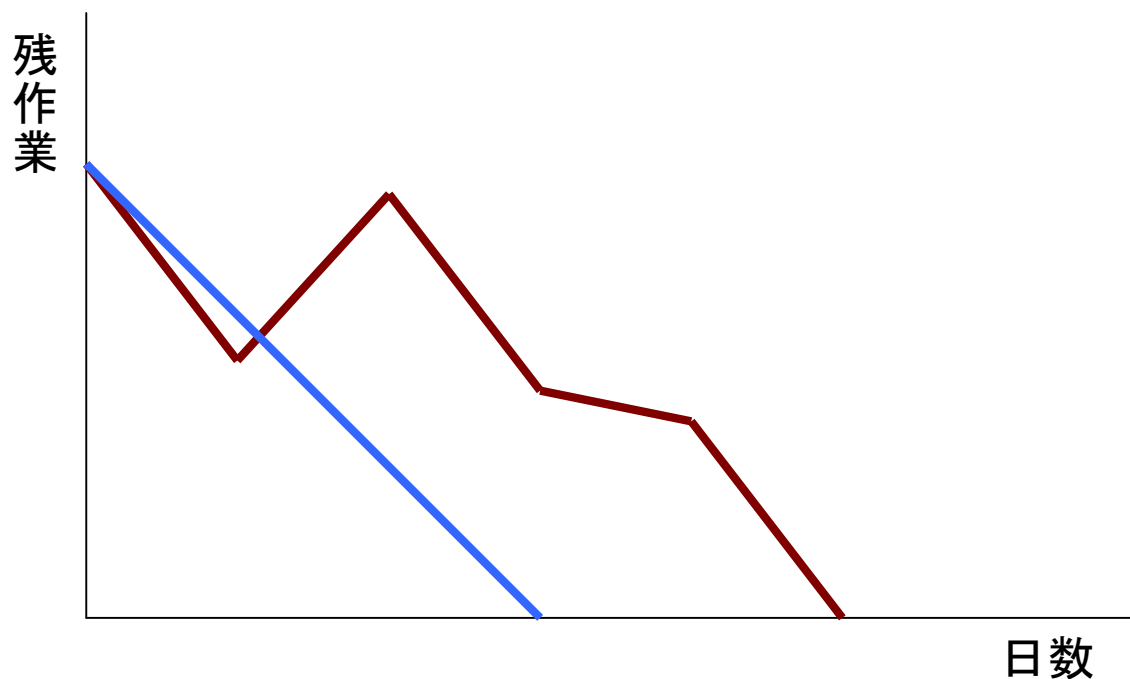
- ◆ ワークシートの「今日の目的、知りたいこと」に記入
- ◆ 一人30秒以内で自己紹介も兼ねて
 - ▲ 名前
 - ▲ 今日の目的、知りたいこと

場は参加者が作る by 本間直人



可視化と見える化

- ◆ 可視化: 見えるようにする
- ◆ 見える化: 異常が一目で分かり、行動が起こる



異常を検知するには基準が必要



異常検知時の行動

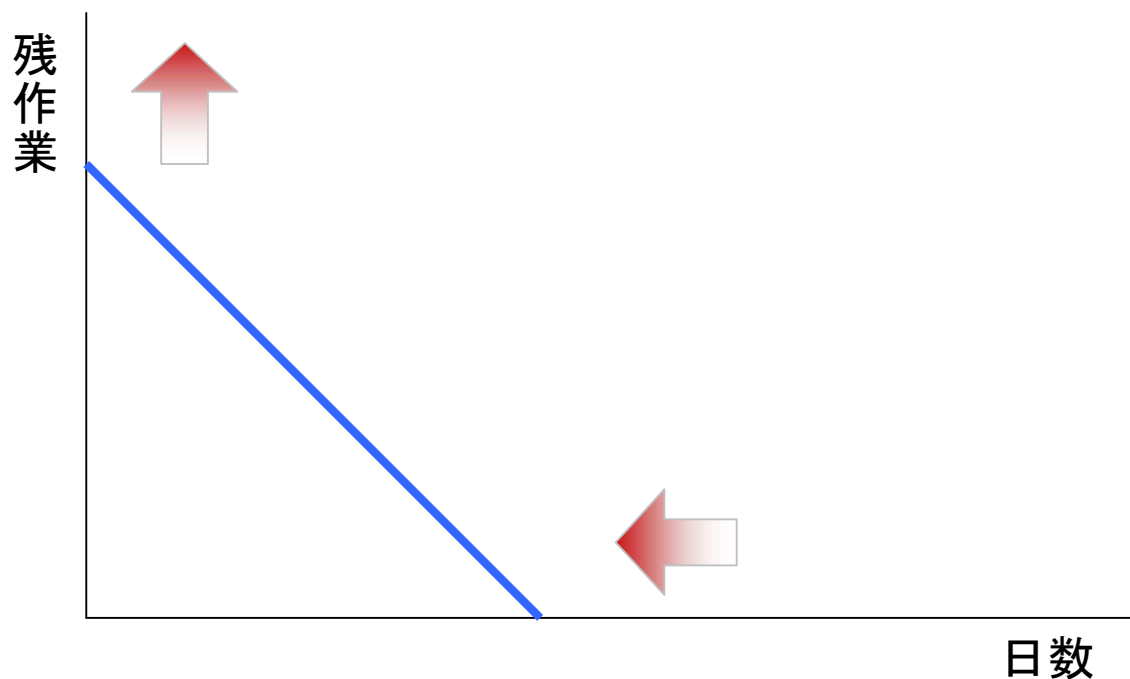
- ◆ 誰も何もしない
- ◆ 誰かが何とかしてくれるのを待つ
- ◆ 一人でなんとかできないか考えてみる
- ◆ なんとかできないか知恵を寄せ合う
- ◆ アイデアを行動に移す

メンバーの知恵と工夫で改善する



わざと異常状態を作る

- ◆ 基準を厳しくすることで、更なる改善のきっかけを作り出す



人の知恵と工夫に限りはない



◆ 内容

- ▲ 目標の達成を目指して、チームで知恵を出し合い、作業の工夫をしていく

◆ 手順

- ▲ 事前準備(4分)
- ▲ チーム作業1(4分)
- ▲ 作業手順の標準化(8分)
- ▲ 改善ミーティング(8分)
- ▲ 事前準備(2分)
- ▲ チーム作業2(3分)



気づきの共有

- ◆これまでの作業を思い返し、気づいたことをワークシートに書き出す
 - ▲ワークショップの内容についてのみ
- ◆グループ内で気づいたことについて話す
 - ▲まずは、順に30秒ずつ

まとめ



- ◆ 見える化は改善の道具
 - ▲ 管理のための道具ではない
 - ▲ 基準がある
 - ▲ 行動を誘発する
 - ▲ 行動しなくては改善されない
 - ▲ 改善のベクトルをそろえる

Enjoy
Engineering Life