

今後のJIT本社力教育

成功事例紹介
マレーシアの奇跡

Step 1

社長の苦悩と決断・真剣な悩みあり

- 5年間にむしゃらにやってきた
- 規模もだんだん大きくなった
- 管理者にも教育をしないと
- リーン生産をかじったけども解らない
- 何からやったらいいのかな？



Step 2

現状はゴミ屋敷でした

- 一緒に工場を歩きながら「7つのムダ」について話す。
- 何でムダを省いて業績が上がるか全く理解できない
- この廃材は宝の山ですよ。何で？
- 必要のないものを捨て、2つある工場を一つに集約した絵をイメージしなさい。



Step 3

意識改革が始まる

- Time is Moneyを強調
- 管理者全員で工場を歩きVSMをいしきしながら写真を撮って廻る
- 5Sについてごちゃごちゃいうので2Sにまけてやるからやりなさいという
- 2S活動でも無駄時間が見えるように活動を引っ張る



Step 4

社長が私の企画する5日間のリーンモノ造りツアーに参加

- 「流れ重視のモノづくりと会計の関係を座学で学ぶ
- 紙飛行機ゲームを体験。
- TPS概論・標準作業と改善・TWIで仕事の教え方を学ぶ
- ReNetジャパンの見学で工程負荷平準化威力を学ぶ



Step 5

トップダウンとボトムアップの同時進行

- 社長は帰国後、名古屋研修の感動を従業員に語り、自分で紙飛行機ゲームを主導
- 2Sも進み2工場統合に皆が本気になったと社長の報告
- 2Sが終わらないと流れの話をしていても意味がありません
- 2Sが終わり、やっと、7つのムダ時間について話が通じるようになった。



Step 6

ついに、現場が「一個流し」にトライを始める

- 最終組立ラインに標準作業もどきを張って、トライ開始
- 何と、作業面積40%減、アウトプット30%アップ、
- 2工場統合プランに拍車がかかる
- すると、生産計画担当の女性が途中から2ラインに分けるともっとフレキシブルになると提案
- わくわく感は最高潮に！



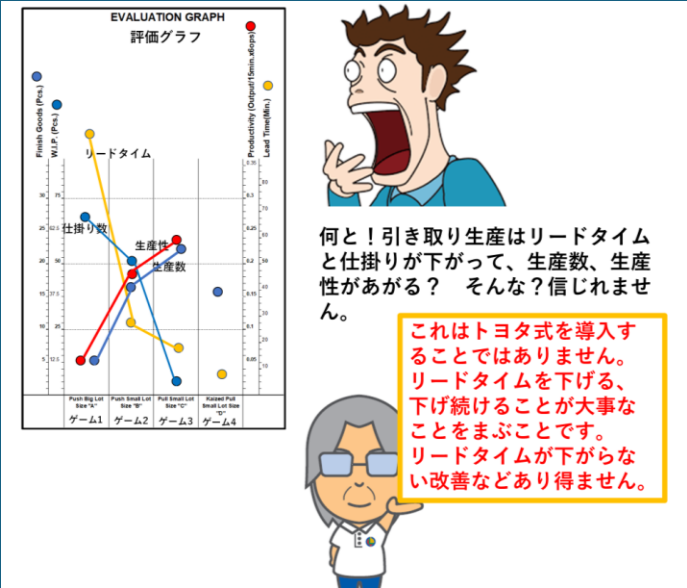
一個流しのトライアル



成功条件

1

紙飛行機ゲームに社長・
管理者が先ず参加してム
ダの本質を共有する。
おまけに、TPS語の意味
が解る。



成功条件

2

トップ経営者の熱意と理解。

現

GENBA FOCUS

- 現場 Genba**: The Production Floor (Real Place)
- 現地 Genchi**: The Specific Process
- 現物 Genbutsu**: Defect Part (Actual)
- 現実 Genjitsu**: Facts

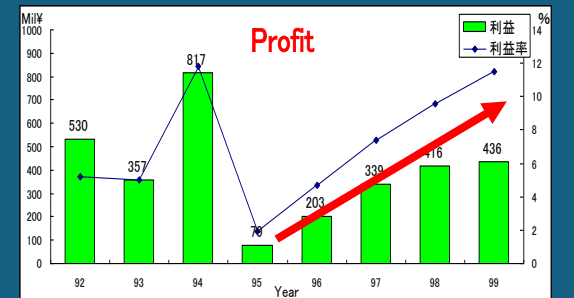
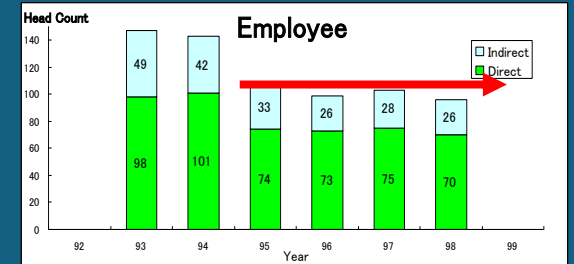
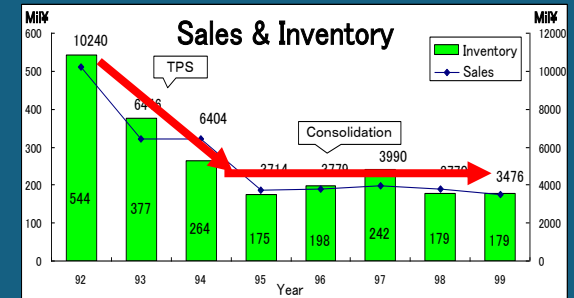
Logos: VA Partners, CLPG, STI, LEAN LAND

社長が書きました。

成功条件

3

経理部門（全ての間接部門も）は必ず参加する。



THE JOURNEY OF 2017 - 2018

Towards Lean Organization



Airplane Game & NCTR Study



Before



On Discussion

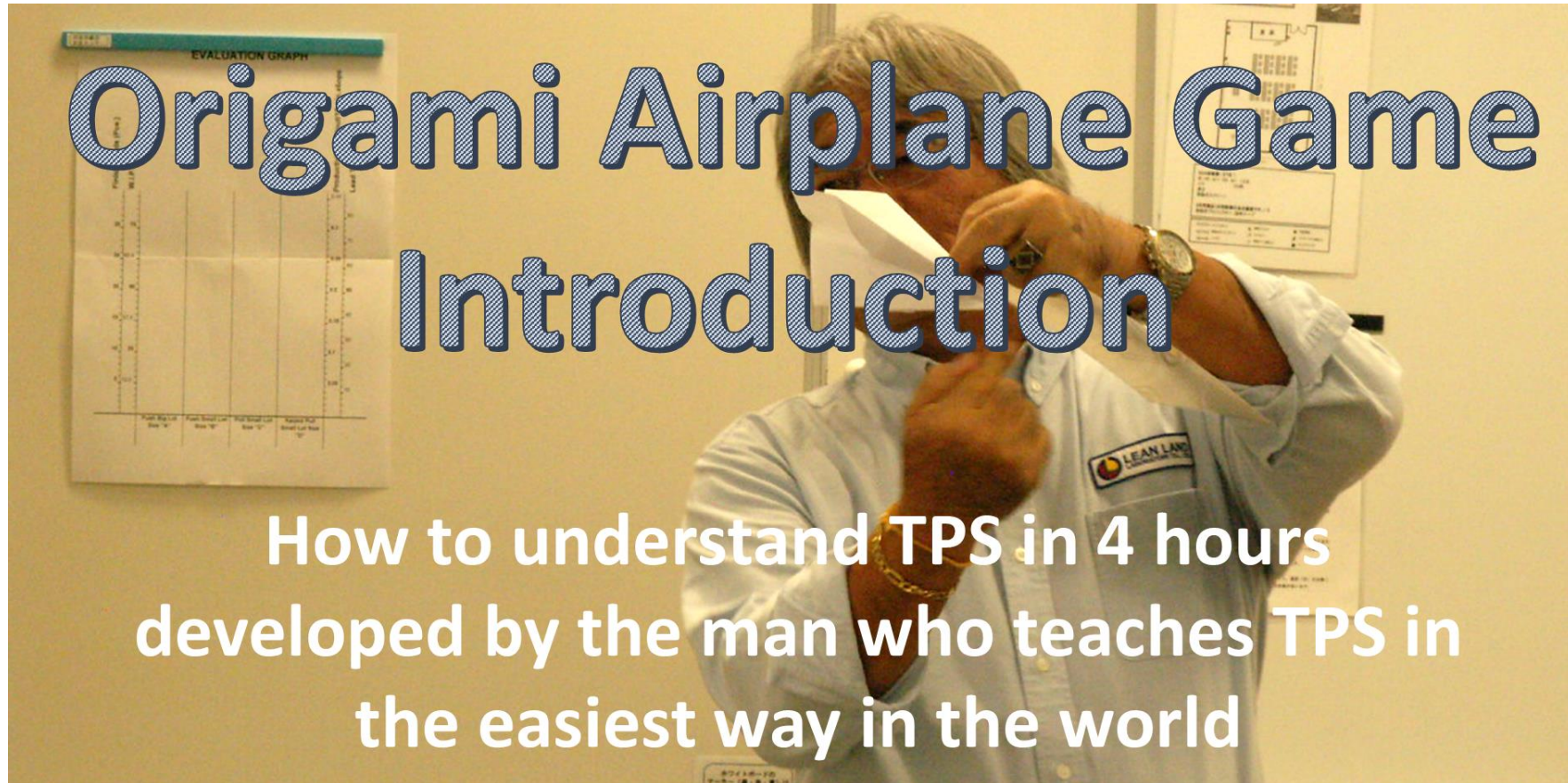


Trial



紙飛行機ゲームってどんなもの？

4 時間を 2 分のビデオで紹介します。



Origami Airplane Game Introduction

How to understand TPS in 4 hours
developed by the man who teaches TPS in
the easiest way in the world