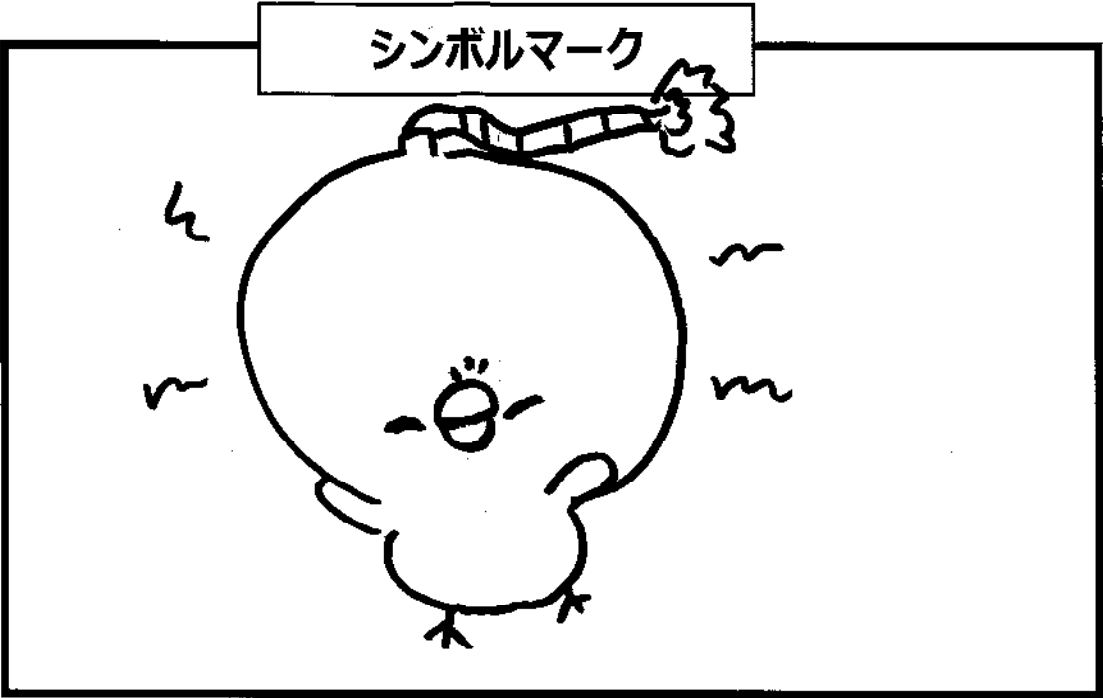


グループの旗

Dコース: /グループ

グループのネーミング

DJ BOMB



2024 年 3 月 26 日

チーフアドバイザー

田村 利明

アドバイザー

牧野 直樹

役割分担

No	役 割	氏 名	会 社 名
1	リーダー	黒木 悠佑	株式会社 アイシン
2	サブリーダー		
3	発表者	中野 勝大	トヨタ自動車(株)
4	質問者	田中 雄剛	トヨタ自動車(株)
5	書記 1	佐藤 佑哉	三菱電機(株)名古屋製作所
6	書記 2	近藤 佑香	三菱電機(株)
7	時間係・5 S	佐伯 拓真	伊藤精工(株)
8			
9			

グループの決め事

No	内 容	評 価
1	みんなが積極的に発言する	○
2	みんなで時間を守る	○
3	否定 しない	○
4	聞く姿勢を大事にする	○
5	和気あいあいと過ごす	○

★活動終了時に全員で評価を実施します
★評価は、○、△、×等で記入
※全ての資料は大きく濃い字で書きましょう！

1. 第1回目

(条件) 315 ピース — 25 分 = 290 点

【現状把握】

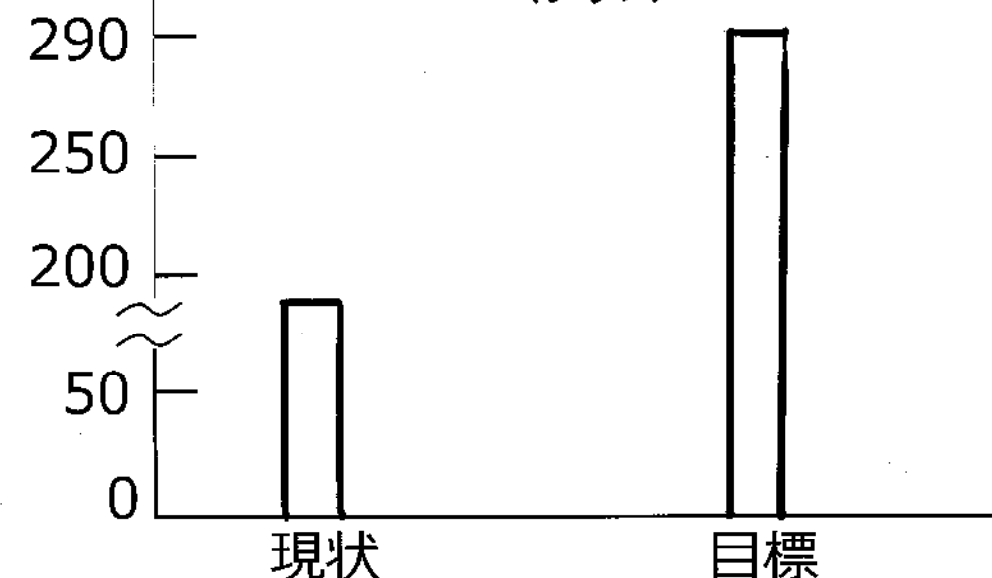
現状	完成・結合パズル合計 (208)ピース	実施時間 (25)分	得点 (183)点
----	------------------------	---------------	--------------

【目標設定】

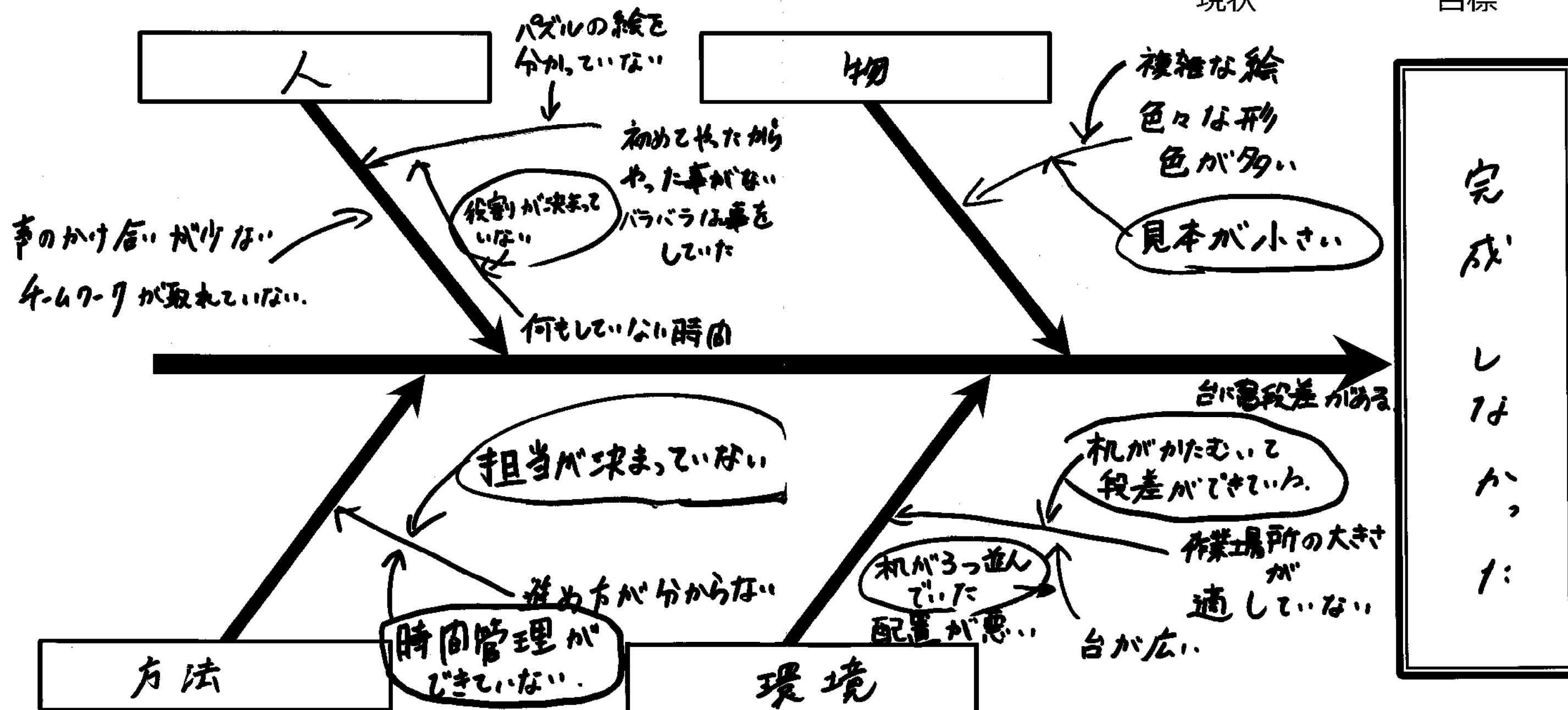
目標設定	完成・結合パズル合計 (315)ピース	完成タイム (25)分	得点 (290)点
------	------------------------	----------------	--------------

(点数)

(グラフ)



【要因解析】 事実を基に要因を掘り下げ、主要因を追及する



系統図 & マトリックス図による対策の立案

〔評価基準〕

◎：5点

○：3点

△：1点

×: 〇点

[illegible]

パズルを完成させる為

2. 第2回目【対策の実施】

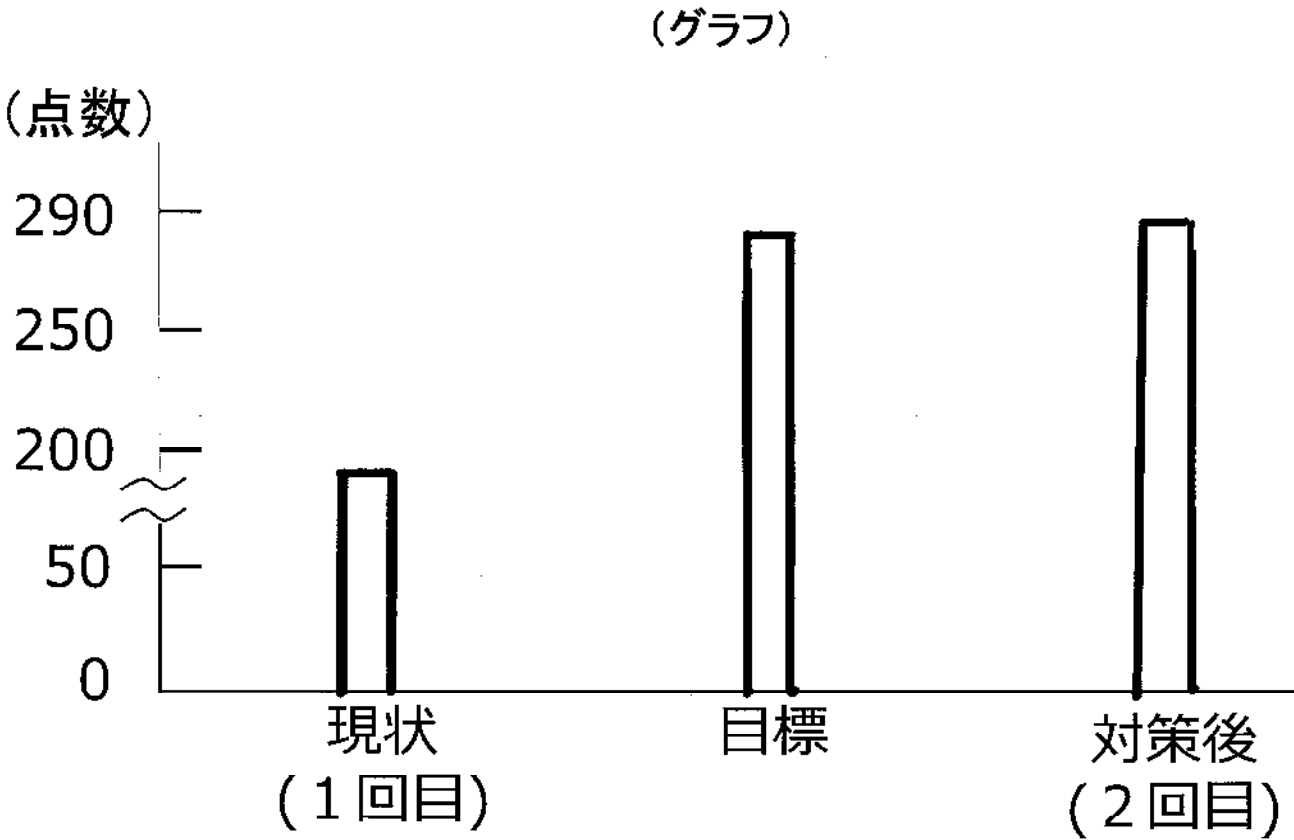
目標	対策内容		
	完成・結合ピース合計 (315)ピース	完成タイム・制限時間 (25)分	得点 (290)点

手順	作業内容	所要 時間	役割分担と作業計画							
			近ドさん	佐トさん	中村さん	黒木さん	田中さん	佐伯さん	さん	さん
1.	パーツ集め、組立 (分付)	10m	ミニー	ミッキー	わく	わく	いぬ	カーバ ディジード		
2.	背景作成	10m	カーバト	左上	GF	左下	山	右上		
3.	残、パーツはめ	5m								

3. まとめ

【効果の確認】 対策効果を確認

	完成・結合 ピース合計	所要時間 (分)	得点 (点)
目標	315 ピース	25 分	290 点
結果	315 ピース	20 分	295 点



【標準化】 5W1Hで明確に

なぜ(目的)	何を(項目)	誰が (担当)	何処で(場所)	どのように(方法)	いつ (期間)
パズルを早く 組み立てる	パーツ集めを	全員で	平等テーブルで	色が近いものを手をとめずに	10m
	役割分担を	全員で	集まって	経験も元に話し合えう	パズル前

最後に対策を標準化して、管理の定着まで行います。
標準化して決めたことを、維持していくしくみ(チェック機能)まで決め、不具合が再発しないようにします。

初級コース研修で分かった事

学んだ事・気づいた事

- 【例】◆問題解決の手順がわかった
◆よく使うQC手法、特性要因図や系統図、マトリックス図の使い方を知った

- ・問題を見つける所からの順序が分かった
- ・QCサークルの活発化・~~成功~~^功には仲良くなる。明るい雰囲気づくりが重要
- ・全員が主体性・責任感を持つ事が大事。
- ・アイトア、思い付きを~~発表~~発言していくことの重要性

一人ひとりの決意表明

- 【例】自ら積極的に会合へ参加し、勉強会を開きます。

- 並木: QCがスムーズに、進んでいくよう、明るい雰囲気づくりをする。
- 佐藤: 現場の作業を今回学んだQC手法を活かして、よくしていきます。
- 田中: 明るい雰囲気づくりと自分が思ったことや教えたことを発言していきます。
- 中野: メンバーとのコミュニケーションを大切にどんな意見もプラスに受けとめて進めていきます。
- 佐伯: 意見交換と行う前の雰囲気作りを進んで行っています。
- 黒木: QCでの雰囲気作りを大切に進めていきます。