

DBR:生産・物流マネジメント

- | | |
|-----------------------|-------|
| 1. TOC/DBR基本コース | ---2P |
| 2. TOC/DBRインプリメンターコース | ---3P |

CCPM:プロジェクトマネジメント

- | | |
|------------------------|-------|
| 3. TOC/CCPM基本コース | ---4P |
| 4. TOC/CCPMインプリメンターコース | ---5P |

TOC思考プロセス:戦略・戦術構築/問題解決

- | | |
|--------------------------------|-------|
| 5. TOC思考プロセスを活用した問題解決トレーニングコース | ---6P |
| 6. TOCファシリテーション研修 | ---7P |
| 7. ジョナ登録戦略的思考プロセス | ---8P |
| 8. TOC思考プロセスを活用した戦略立案ワークショップ | ---9P |

- | | |
|---------------------|--------|
| 【参考】シミュレーション・ダイスゲーム | ---10P |
|---------------------|--------|

研修に関するお問い合わせ、お見積等につきましては、下記までご連絡ください

ゴール・システム・コンサルティング株式会社

お電話でのお問い合わせ 03-5282-2480(代表) Eメールでのお問い合わせ info@goal-consulting.com

〒101-0047東京都千代田内神田1-2-15第三亀田ビル2F <http://www.goal-consulting.com>

<p>目的</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ TOC/DBR・ディストリビューションの考え方を理解する ■ TOC/DBR・ディストリビューションによる改善イメージとその効果を理解する ■ TOC/DBR・ディストリビューションによる生産・物流改善の実践方法と展開手順を理解する 	
<p>特徴</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 数多くのTOC/DBR・ディストリビューション導入実績を持つコンサルタントが講師を担当 ■ シミュレーションゲームにより、TOCの基本的な考え方とその改善効果の体感が可能 ■ コースで学んだ知識や考え方を定着させる復習用教材として、TOC通信教育講座「DBR入門編」が付属 	
<p>所要時間 / 人数</p>	<p>1日 / ~30名</p>	
<p>コース内容</p>	<p>9:30 ~ 12:00</p>	<p>I. TOC/DBR概論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 製造業の現状の問題：なぜ会社が儲からないのか？ 2. TOCとは？ <ol style="list-style-type: none"> ① ゴール達成の重要性 ② 部分最適の改善をしても全体が良くならないのはなぜか？ ③ ボトルネックだけを改善すれば全体が良くなる 3. DBR・ディストリビューションとは？ <ol style="list-style-type: none"> ① TOCにおけるモノの流し方 ② 継続的改善の5ステップ ③ 現場を混乱させる要因（生産工程のバラツキとトラブル） ④ 混乱から生産をどう守るか（保護能力とバッファ） ⑤ 生産の遅れの見える化と対策
	<p>13:00 ~ 15:30</p>	<p>II. シミュレーション・ダイスゲーム※</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 第1ゲーム：在庫増、納期遅れが発生する原因を理解する 2. 第2ゲーム：納期に余裕をもつ必要性和ムダを理解する 3. 第3ゲーム：TOCの考え方による遅れへの対処方法を理解する
	<p>15:30 ~ 16:30</p>	<p>III. DBR・ディストリビューションによる改善</p>
	<p>16:30 ~ 17:00</p>	<p>まとめ・質疑応答</p>



※ゲームの概要につきましては、10ページをご参照ください

<p>目的</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 自社の生産の改善に向けて、取り組むべき方向性を理解する ■ DBRのロジックとアルゴリズムの理解を通じて、自社内への導入指導できるようになる ■ DBR実践の各段階において必要なしくみをどのような手順で構築していくかを理解する 							
<p>特徴</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 数多くのTOC/DBR・ディストリビューション導入実績を持つコンサルタントが講師を担当 ■ シミュレーションゲームにより、TOCの基本的な考え方とその改善効果の体感が可能 ■ DBR導入ステップに応じたケーススタディを行うことにより、具体的な展開手順の習得が可能 ■ コースで学んだ知識や考え方を定着させる復習用教材として、TOC通信教育講座「DBR入門編」が付属 ■ ゴール・システム・コンサルティング認定資格「TOC/DBRスペシャリスト」を付与 							
<p>所要時間 / 人数</p>	<p>3日 / ~30名</p>							
<p>コース内容</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="502 689 614 836"> <p>1日目</p> </td> <td data-bbox="614 689 1506 836"> <ul style="list-style-type: none"> ■ 組織のゴールとは？：自分の組織のゴールを設定する ■ ゴール達成を妨げる問題 ■ DBR生産システムの概要 ■ シミュレーション・ダイスゲーム※ </td> </tr> <tr> <td data-bbox="502 836 614 998"> <p>2日目</p> </td> <td data-bbox="614 836 1506 998"> <ul style="list-style-type: none"> ■ DBR生産システムの全体像 ■ PDCAサイクルによるDBR生産システムの構築実習 <ul style="list-style-type: none"> ①Plan: バッファを計画する ②Do: バッファの状況にしたがい生産する </td> </tr> <tr> <td data-bbox="502 998 614 1232"> <p>3日目</p> </td> <td data-bbox="614 998 1506 1232"> <ul style="list-style-type: none"> ■ PDCAサイクルによるDBR生産システムの構築実習(つづき) <ul style="list-style-type: none"> ③Check: バッファの状況を確認する ④Action: i) バッファの回復策を取る <ul style="list-style-type: none"> ii) 継続的改善(POOGI)を進める iii) ボトルネック工程の発生に対処する ■ TOCディストリビューション </td> </tr> </table>	<p>1日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 組織のゴールとは？：自分の組織のゴールを設定する ■ ゴール達成を妨げる問題 ■ DBR生産システムの概要 ■ シミュレーション・ダイスゲーム※ 	<p>2日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ DBR生産システムの全体像 ■ PDCAサイクルによるDBR生産システムの構築実習 <ul style="list-style-type: none"> ①Plan: バッファを計画する ②Do: バッファの状況にしたがい生産する 	<p>3日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ PDCAサイクルによるDBR生産システムの構築実習(つづき) <ul style="list-style-type: none"> ③Check: バッファの状況を確認する ④Action: i) バッファの回復策を取る <ul style="list-style-type: none"> ii) 継続的改善(POOGI)を進める iii) ボトルネック工程の発生に対処する ■ TOCディストリビューション 	
<p>1日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 組織のゴールとは？：自分の組織のゴールを設定する ■ ゴール達成を妨げる問題 ■ DBR生産システムの概要 ■ シミュレーション・ダイスゲーム※ 							
<p>2日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ DBR生産システムの全体像 ■ PDCAサイクルによるDBR生産システムの構築実習 <ul style="list-style-type: none"> ①Plan: バッファを計画する ②Do: バッファの状況にしたがい生産する 							
<p>3日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ PDCAサイクルによるDBR生産システムの構築実習(つづき) <ul style="list-style-type: none"> ③Check: バッファの状況を確認する ④Action: i) バッファの回復策を取る <ul style="list-style-type: none"> ii) 継続的改善(POOGI)を進める iii) ボトルネック工程の発生に対処する ■ TOCディストリビューション 							

※ゲームの概要につきましては、10ページをご参照ください

<p>目的</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ TOC/CCPMの考え方を理解する ■ TOC/CCPMの考え方による改善イメージとその効果を理解する ■ TOC/CCPMによるプロジェクトマネジメント改善の実践方法と展開手順を理解する 	
<p>特徴</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 数多くのTOC/CCPM導入実績を持つコンサルタントが講師を担当 ■ シミュレーションゲームにより、TOCの基本的な考え方とその効果の体感が可能 ■ コースで学んだ知識や考え方を定着させる復習用教材として、TOC通信教育講座「CCPM入門編」が付属 	
<p>所要時間 / 人数</p>	<p>1日 / ~30名</p>	
<p>コース内容</p>	<p>9:30 ~ 12:00</p>	<p>I. TOC/CCPM概論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. プロジェクトの問題 2. TOCとは？ <ol style="list-style-type: none"> ① ゴール達成の重要性 ② 部分最適の改善をしても全体が良くならないのはなぜか？ ③ ボトルネックだけを改善すれば全体が良くなる
	<p>13:00 ~ 15:30</p>	<p>II. シミュレーション・ダイスゲーム※</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 第1ゲーム: 在庫増、納期遅れが発生する原因を理解する 2. 第2ゲーム: 納期に余裕をもつ必要性和ムダを理解する 3. 第3ゲーム: TOCの考え方による遅れへの対処方法を理解する
	<p>15:30 ~ 16:30</p>	<p>III. TOCによるプロジェクトマネジメント</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. TOCの原則をプロジェクトに適用する 2. バッファでマネジメントサイクルをまわす <ol style="list-style-type: none"> ① Plan: バッファを計画する ② Do: バッファの浸食を把握する ③ Check: バッファの状況を確認する ④ Action: バッファ回復策を実施する
	<p>16:30 ~ 17:00</p>	<p>まとめ・質疑応答</p>



※ゲームの概要につきましては、10ページをご参照ください

<p>目的</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ TOC/CCPMの考え方を理解する ■ TOC/CCPMの考え方による改善イメージとその効果を理解する ■ TOC/CCPMによるプロジェクトマネジメント改善の実践方法と展開手順を理解する 								
<p>特徴</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 数多くのTOC/CCPM導入実績を持つコンサルタントが講師を担当 ■ シミュレーションゲームにより、TOCの基本的な考え方とその効果の体感が可能 ■ 自らのプロジェクトを題材にした工程表作成やスケジューリングなど、実践的なワークを実施 ■ ハード面だけでなく、プロジェクトファシリテーションや人材育成などソフト面のマネジメントスキルも習得が可能 ■ ゴール・システム・コンサルティング認定資格「TOC/CCPMスペシャリスト」を付与 								
<p>所要時間 / 人数</p>	<p>4日 / ~20名</p>								
<p>コース内容</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="506 689 614 868"> <p>1日目</p> </td> <td data-bbox="614 689 1810 868"> <ul style="list-style-type: none"> ■ TOC/CCPM概論 <ul style="list-style-type: none"> ・プロジェクトマネジメントの何を変えるのか？ ・TOC3つの原則 ・シミュレーション・ダイスゲーム※ ・CCPMによるプロジェクトマネジメント全体像 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="506 868 614 1058"> <p>2日目</p> </td> <td data-bbox="614 868 1810 1058"> <ul style="list-style-type: none"> ■ 継続的改善の5ステップ ■ 業績をもっとも制約するものは何か ■ 制約条件を徹底活用する方針とは ■ 【Plan】バッファを中心とした計画立案方法の検討 <ul style="list-style-type: none"> ・工程表作成、スケジューリング実習 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="506 1058 614 1189"> <p>3日目</p> </td> <td data-bbox="614 1058 1810 1189"> <ul style="list-style-type: none"> ■ 【Do】バッファを中心としたプロジェクト実行方法の検討 <ul style="list-style-type: none"> ・ビーズゲーム：複数プロジェクトの影響を体感する ■ 【Check】バッファを中心としたプロジェクト確認方法の検討 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="506 1189 614 1303"> <p>4日目</p> </td> <td data-bbox="614 1189 1810 1303"> <ul style="list-style-type: none"> ■ 【Action】バッファを回復するための対策実施方法の検討 ■ 継続的改善の仕組みを定着させる </td> </tr> </table>	<p>1日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ TOC/CCPM概論 <ul style="list-style-type: none"> ・プロジェクトマネジメントの何を変えるのか？ ・TOC3つの原則 ・シミュレーション・ダイスゲーム※ ・CCPMによるプロジェクトマネジメント全体像 	<p>2日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 継続的改善の5ステップ ■ 業績をもっとも制約するものは何か ■ 制約条件を徹底活用する方針とは ■ 【Plan】バッファを中心とした計画立案方法の検討 <ul style="list-style-type: none"> ・工程表作成、スケジューリング実習 	<p>3日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【Do】バッファを中心としたプロジェクト実行方法の検討 <ul style="list-style-type: none"> ・ビーズゲーム：複数プロジェクトの影響を体感する ■ 【Check】バッファを中心としたプロジェクト確認方法の検討 	<p>4日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【Action】バッファを回復するための対策実施方法の検討 ■ 継続的改善の仕組みを定着させる
<p>1日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ TOC/CCPM概論 <ul style="list-style-type: none"> ・プロジェクトマネジメントの何を変えるのか？ ・TOC3つの原則 ・シミュレーション・ダイスゲーム※ ・CCPMによるプロジェクトマネジメント全体像 								
<p>2日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 継続的改善の5ステップ ■ 業績をもっとも制約するものは何か ■ 制約条件を徹底活用する方針とは ■ 【Plan】バッファを中心とした計画立案方法の検討 <ul style="list-style-type: none"> ・工程表作成、スケジューリング実習 								
<p>3日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【Do】バッファを中心としたプロジェクト実行方法の検討 <ul style="list-style-type: none"> ・ビーズゲーム：複数プロジェクトの影響を体感する ■ 【Check】バッファを中心としたプロジェクト確認方法の検討 								
<p>4日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【Action】バッファを回復するための対策実施方法の検討 ■ 継続的改善の仕組みを定着させる 								



※ゲームの概要につきましては、10ページをご参照ください

<p>目的</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ TOC思考プロセスおよび各ツールの概要を理解する ■ 問題の深堀～解決策創出～実行計画策定まで、一連の問題解決プロセスを習得する ■ ディスカッションをリードしながら、グループで問題を深堀し、解決策創出するスキルを習得する 	
<p>特徴</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 数多くのTOC思考プロセスコース、問題解決ワークショップ指導実績を持つコンサルタントが講師を担当 ■ 豊富なワークにより、実務ですぐに活用できる問題解決スキルの習得が可能 ■ 個人での問題解決だけでなく、問題解決プロセスをリードするスキルの習得が可能 ■ 知識・スキルの理解・習得にとどまらず、コース終了時には現在抱えている身近な問題に対する解決策、 ■ およびそれを実行するための計画が完成 	
<p>所要時間 / 人数</p>	<p>2日 / ～20名</p>	
<p>コース内容</p>	<p>1日目</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ TOC思考プロセス概論(講義) ■ 個人ワーク <ul style="list-style-type: none"> ・ケースで対立解消図をつくる ・自分の問題に対して対立解消図をつくる ・対立を解く解決アイデアを考える ■ グループワーク <ul style="list-style-type: none"> ・ディスカッションを通じて対立解消図をつくる 	
<p>2日目</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ グループワーク <ul style="list-style-type: none"> ・ディスカッションを通じて解決アイデアを考える ・ディスカッションを通じて解決アイデア具体化する ■ 個人ワーク <ul style="list-style-type: none"> ・解決アイデアを具体化する ・解決策の実行計画を策定する ■ まとめ 		

<p>目的</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ メンバーの特性やチームの状況を的確にとらえ、臨機応変にリードするスキルを習得する ■ 議論のプロセスを設計し、場をコントロールしながらメンバーの知恵を引き出すスキルを習得する ■ TOC思考プロセスなどの各種ツールを活用しながら、チーム内外の関係者と合意形成するスキルを習得する 		
<p>特徴</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 数多くのTOC思考プロセス研修、組織変革支援の実績を持つコンサルタントが講師を担当 ■ ロールプレイングやディスカッションなど演習が中心となっているため、実践的なリーダーシップスキル、ファシリテーションスキルの習得が可能 ■ TOC思考プロセスをまったく知らない方でも受講できるように、事前課題としてTOC通信教育講座「TOC思考プロセス」が付属 		
<p>所要時間 / 人数</p>	<p>3日 / ~20名</p>		
<p>コース内容</p>	<p>1日目</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ファシリテーションの基本 <ul style="list-style-type: none"> ・【ワーク】人は見かけによらぬもの ■ パーソナリティとリーダーシップ <ul style="list-style-type: none"> ・【ワーク】ライフヒストリーチャート ・【ワーク】状況対応型リーダーシップ分析 	<p>2日目</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ チームの成長とコラボレーション <ul style="list-style-type: none"> ・【ワーク】チームビルディング ・【ワーク】対立解消プロセスのデザインとロールプレイング ■ ファシリテーションプロセス <ul style="list-style-type: none"> ・【ワーク】積極的傾聴 	<p>3日目</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ファシリテーションプロセス(つづき) <ul style="list-style-type: none"> ・【ワーク】ワークショップデザイン ■ 実行支援のファシリテーション ■ まとめ



<p>目的</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ TOC思考プロセスを活用し、組織の中核的な問題を特定し、解決策及び実行計画を策定するスキルを習得する ■ 現在の組織における中核的な問題を特定し、解決策および実行計画を策定する 	
<p>特徴</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 数多くのTOC思考プロセス研修、組織変革支援の実績を持つコンサルタントが講師を担当 ■ TOC思考プロセス活用スキルの習得にとどまらず、コース終了時には現在抱えている組織的な問題に対する解決策、およびそれを実行するための計画が完成 ■ 受講者を少数に限定し、各受講者に対してきめ細やかなフォローを実施 ■ TOC-ICO (TOC International Certification Organization) 登録資格「ジョナ」を付与 	
<p>所要時間 / 人数</p>	<p>8日 / ~10名</p>	
<p>コース内容</p>	<p>1~4日</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ TOC思考プロセス概論 ■ 範囲、テーマの設定 ■ 何を変えるか？ <ul style="list-style-type: none"> ・症状を洗い出す ・3つの症状について深堀する(対立図) ・中核的な問題の仮説を設定する(中核対立図) ・中核的な問題の仮説を検証する(現状ツリー)
<p>5~8日</p>		<ul style="list-style-type: none"> ■ 何に変えるか？ <ul style="list-style-type: none"> ・解決アイデアを創り、具体化する(中核対立図) ・解決策を検証する(未来ツリー) ・解決策の副作用を確認し、対策を実施する(ネガティブランチ) ■ どのように変えるか？ <ul style="list-style-type: none"> ・解決策実現のためのロードマップを作成する(前提条件ツリー) ・周囲を巻き込むためのアクションを洗い出す(移行ツリー)



<p>目的</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ グループで現在の組織における中核的な問題を特定し、解決策および実行計画を策定する ■ TOC思考プロセスを活用し、組織の中核的な問題を特定し、解決策および実行計画を策定するプロセスと基本スキルを理解・習得する 	
<p>特徴</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 数多くのTOC思考プロセス研修、組織変革支援の実績を持つコンサルタントが講師を担当 ■ 各グループにコンサルタントがつき、ファシリテーションやアドバイスをしながらワークを進行 ■ 自分たちの手と頭で問題を特定し、解決策・実行計画を策定することにより、納得度の高い解決策創出が可能 ■ 研修だけで終わらせず確実な実行につなげるために、解決策実行のための変革プロジェクトチームのメンバーの選定や第1回ミーティングのセッティングまで実施 	
<p>所要時間 / 人数</p>	<p>5～6日 / ～2グループ(1グループ7名以下)</p>	
<p>コース内容</p>	<p>1日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ ファシリテーションの基本 <ul style="list-style-type: none"> ・【ワーク】人は見かけによらぬもの ■ パーソナリティとリーダーシップ <ul style="list-style-type: none"> ・【ワーク】ライフヒストリーチャート ・【ワーク】状況対応型リーダーシップ分析
	<p>2日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ チームの成長とコラボレーション <ul style="list-style-type: none"> ・【ワーク】チームビルディング ・【ワーク】対立解消プロセスのデザインとロールプレイング ■ ファシリテーションプロセス <ul style="list-style-type: none"> ・【ワーク】積極的傾聴
	<p>3日目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ ファシリテーションプロセス(つづき) <ul style="list-style-type: none"> ・【ワーク】ワークショップデザイン ■ 実行支援のファシリテーション ■ まとめ



モデル化した生産現場(または開発現場)でのシミュレーションを通じて、TOCの基本的な考え方とその効果の体感が可能。

<h2>基本ルール</h2>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1チーム6～7名。 ■ サイコロ1振りの出目を1日の作業量とし、1ゲーム20日間、条件を変えながら計3ゲーム実施する。 ■ 各ゲーム実施前に、出荷量、仕掛量、リードタイムを予想する。
<h2>特長と効果</h2>	<ul style="list-style-type: none"> ■ サイコロの出目がバラつくこと、前のタスクと従属関係にあることにより、出荷量は以下ようになる。 [出荷量] < [出目の平均(3.5)] × [サイコロを振る回数(20回)] ■ 上記性質によって全体の出荷量は各工程の平均能力を下回ってしまうこと、およびそのような環境で有効なマネジメント方法を学習することができる。

