

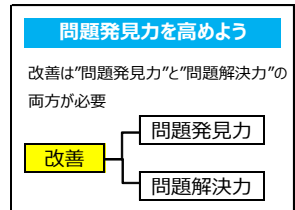
# 【 Q C 的 問 題 解 決 法 】

## シミュレーションゲームで学ぶ

モノづくりや管理・間接の第一線職場では、日常的に様々な問題が発生しております。  
しかし、この問題を放っておくと、いつの間にか慢性化してしまい、「当たり前」の世界になってしまいます。  
問題や不具合に対しては、「これは問題である！」と早く気づき、手を打たなければなりません。

本セミナーでは、これらの問題を解決するために、品質管理の考え方と道具を活用した“Q C 的問題解決法”の進め方と重要ポイントを学ぶとともに、演習・グループ討議を通じて、自分の仕事に直ぐに活用できる「ノウハウ」を身につけていただきます。  
日常の業務活動の是正処置、問題の再発防止・未然防止に寄与することに加えて、日常の改善活動のレベルアップに役立ちます。  
\* Q C 検定（4級・3級クラス）の基礎的項目の修得も出来ます。

対 象 者 主任・班長・係長等の監督者層、及び勤続 5 ～ 1 0 年の中堅社員、品質保証関連の社員  
 催 日 時 2020年 9月 1 0 日（木）～ 1 1 日（金）  
 開始 9:30～ 終了 16:30（内休憩 11:50～12:50）  
 講 師 Q & S Q A 研究所 代表 須加尾 政一 氏  
 受 講 料 2 4, 0 0 0 円（テキスト代・昼食代・消費税込）  
 会 場 株久喜菖蒲工業団地管理センター 研修室  
 申 込 期 限 開催日の 1 週間前までにお申し込みください。（定員 2 0 名）



一 日 目  カ リ キ ユ ラ ム	1. 今の仕事をもっと良くしませんか (1) 仕事や職場の「問題」とは (2) 「問題」と「課題」 (3) 「問題」を解決する方法 (4) Q C 的アプローチ法 (5) Q C 的ものの見方・考え方 2. 問題を解決する手順を理解する (1) 改善とは (2) 問題解決には手順がある (3) 「Q C ストーリー」を使おう！ (4) 改善手順（改善の型）の選び方 (5) 問題解決型 Q C ストーリーの手順 (6) 課題達成型 Q C ストーリー（紹介） (7) 施策実行型 Q C ストーリー（紹介） 3. 問題を解決するための道具を知ろう (1) 「データ」とは (2) 「問題」を解くために道具（手法）を活用しよう (3) Q C 手法によるデータの活用 (4) Q C 七つ道具と新 Q C 七つ道具 (5) 手法をセットで使いこなしてみよう 4. 他社の問題解決事例から学ぼう 【事例演習】良い点、より良い改善にするためにはの観点で事例研究	二 日 目  カ リ キ ユ ラ ム	5. シミュレーションゲーム(Q C 的問題解決ゲーム) 【やさしい問題解決演習】グループワーク A : 事前準備 内容説明、チームの編成と役割分担、ゲームのねらいとゴール（目標）の共有化 B : 現状の問題点を明確にする 現状分析…ディスカッション、データの見える化、 …管理特性の定義、Q C 手法の活用、ターゲットの絞り込み、現状把握のまとめ C : 悪さを引き起こしている原因を追究する 仮説と検証の実施（要因の列挙、特性要因図の作成、データ解析と傾向把握）、要因解析のまとめ D : 明らかになった原因に対して対策を打つ 対策案の立案、系統図の作成（アイデアの発散と整理、対策案の評価）、アクションプラン作成 E : Q C 的問題解決ゲーム（総集編） 問題解決演習全体の整理、発表資料の作成、発表、講師からのコメント 6. まとめと質疑講義
---	---	---	---

参加者の感想

- ・ 非常にわかりやすく教えていただきました。この得た内容を会社でいかしたいと思います。
- ・ 今後会社でも使えるような講義であり、グループでの話し合いはとてめになった。
- ・ 何も知識がない状態でしたが、少しずつ理解し始めたので、これを無駄にせず、復習して自分のものにして今後にかしたい。
- ・ 理解できるまで大変だと思うが、理解できれば色々な事につなげられると思うので、頑張りたい。ありがとうございました。

## 受 講 申 込 書

会 社 名 ・ 担 当 者 名 ( 部 署 )				住 所 ・ 電 話 番 号		
氏 名	フリガナ	性別	年齢	所属役職	備 考	

問 い 合 せ 株久喜菖蒲工業団地管理センター 担当 長谷川  
 tel:0480-22-8911 fax:0480-23-5300 mail : hasegawa@kukishobu-ipwc.co.jp