組䌦眆問において
＂見える化＂について感じたこと
－＂見える化＂は組緛風土を変える

- 意楊，やる気か堛殖
- 組镜活珄化
- 響理しなくとも素化する
- 最適化が＂見える化＂でつくられる
- 自己，グルーブ，フロセスのコラボレーション
- フロセスを改普していくカ
- 自己䇣愐的に改謇が䢰む
＂目で見る管理＂と＂見える化＂
－＂目で見る管理＂
 －設塶•治工真｜材料•部品諷違

－＂見える化＂は風土をつくるマネジメント
- 情鑑のオーフン化は風土を充える
- モチヘーションか自驺的に間上
- 正しく公平を䐓相（コンフライアンス，CSR）
- 正しいことが正しく伝わる
- 組緮の目標ときこまでの距雎を共有する

マネジメントにおいてもっとも重要なものは
－組絏のために種く人々のモチベーション をあげることである


- 小集囲活動（QCサークル）
- 胜い合い！表影！昇進।咸果
- 達び心
- モチベーションは組緮を活性化する

- 意談的な改畨活動
- 新しいものへの挑戦
- 自己敬死（スキル）の活性化
＂見える化＂で
なせモチベーションがあがるのか
- 䲕く人達の侕値觀の変化
- 何のために撸くかは多桃化している
- 自分の評侕がみえる

- 自分の他との倳いが見える
- 今後進む目摽とそこまでの距踓が見える
- 組蔵の実揩が見える
- 組娍の紧綪と杍組みが見える
- 公平で正しいことが見える

＂見える化＂はオーブン化から始まる
－開示する情軽の収集が出来ている －㨘本データの記賏は成れている －生産偣相はリアルタイムに得られる
- 情輖化か潐んでいる
- 情鏗を分析し表現できる技術がある －Qc七つ道具

－オーブン化できる組繝基盤がある
－コンフラライアンス
- 正しく正当に仕事をしている
- 公平で正䃪を組販である


| 情報開可マツプ | マツプ | 負の情報 | 守秘性の高い情報 | 囲い込まれて いる情報 |
| :---: | :---: | :---: | :---: | :---: |
| 会社に関する情報 （部門｜部署） | 組織戦略 |  |  |  |
|  | 売上げ \｜利益 |  |  |  |
|  | 他社比較 |  |  |  |
|  | クレーム \｜負債 |  |  |  |
|  | 経営者の情報 |  |  |  |
|  | 不祥事 \｜事故 |  |  |  |
| 研究開発に <br> 関する情報 | 開発戦略 |  |  |  |
|  | 新技術 |  |  |  |
|  | 新製品 |  |  |  |
|  | 技術情報 |  |  |  |
| 営業活動に <br> 関する情報 | 営業ノルマ |  | $\pi$ | minnininin |
|  | 硨客情報 |  |  |  |
|  | 市場情報 |  |  |  |
|  | 営業日報 |  | （1878 | $0$ |
|  | 営業戦略 |  |  |  |
| 生産に <br> 関する情報 | 生産効率 |  |  |  |
|  | 生産コスト |  |  |  |
|  | 不良品（不適合品） |  |  |  |
|  | 仕掛品 |  |  |  |
|  | 在庫品 |  |  |  |
|  | 材料コスト |  |  | O |
|  | 労務費 |  |  | $\bigcirc$ |
|  | 環境 \｜廃誱物 \｜負荷 |  |  | $0$ |
| 個人スキル <br> の情報 | 成綪1順位 |  |  |  |
|  | 資格 1 学歴 |  |  | mimimim |
|  | 給料 \｜能力 I 実綪 |  |  | －40000 |

