

各社 教育ご担当者 様

2021年3月
QCサークル四国地区
地区長 藤田 謙治
(株)ジェイテクト 四国工場

2021年度 問題解決型研修会『体験学習』参加のご案内

拝啓 貴社ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。

平素はQCサークル四国地区の諸行事に格別のご協力、ご支援を賜り厚くお礼を申し上げます。

この度、2021年度 問題解決型研修会『体験学習』の詳細が決定いたしましたのでご案内申し上げます。 敬具

《研修会の特徴》

本研修会は、『体験学習形式』で開催し、問題解決型QCストーリーについて学習するものです。

教材として「ダーツゲーム」を体験することにより「基本的な問題解決の手順」と「QC手法」の具体的な使い方を体験的に且つ楽しみながら修得できます。

なお、お申し込み受付は、定員になり次第締め切りとさせていただきますのでご了承いただきますようお願い申し上げます。

記

主催 : QCサークル中国・四国支部 四国地区

開催日時 : 2021年11月2日(火) 10:00~17:20(受付開始9:30~)

開催場所 : あわぎんホール(徳島県郷土文化会館)5階 小ホール

募集人員 : 60名(当日は筆記用具と定規/15cm程度及び電卓をお持ち下さい)

参加費 : 9,000円(税込)昼食代・テキスト代含む

申込期限 : 2021年10月2日(土)

申込方法 : QCサークル四国地区ホームページからお申込みください。

※QCサークル四国地区で検索ください。URL:<https://www.juse.jp/qcc/chushi/shikoku/>
~~~~~

問合せ先 : 光洋シーリングテクノ(株)品質保証部 桜井 一樹(サクライ カズキ)

TEL(088) 693-1085 E-mail: kazuki\_sakurai@koyo-st.co.jp

### 〈お願い事項〉

①参加費は銀行振込みでお願いします。振込み手数料は貴社でご負担願います。

②請求書は参加申込を確認後、発送いたします。

③領収書は銀行発行の振込金受取書で代替させていただきます。

振込用紙をご利用の際は、銀行備えつけのものをご使用願います。

④参加者の都合で不参加の場合、参加費の返却は出来ませんので、代理の方の参加をお願いします。

⑤参加券は窓口担当者様へ一括してメール送付させていただきます。

⑥振込みは、研修会前々日の10月29日(金)までをお願いします。

### 【振込先】

■ 銀行名 : 徳島大正銀行(金融機関コード0572) ■ 支店名 : 藍住支店(店番号:047)

■ 口座種別 : 普通預金 ■ 口座番号 : 8621191

■ 口座名義 : QCサークル四国地区 光洋シーリングテクノ(株)幹事 桜井 一樹

キューシーサークルシコクテクコウヨウシーリングテクノ(カ)カンジ サクライ カズキ

## 2021年度 問題解決型研修会プログラム

1. 開催日時: 2021年11月2日(火) 10:00~17:20(受付開始9:30~)
2. 開催場所: あわぎんホール(徳島県郷土文化会館) 5階 小ホール  
〒770-0835 徳島県徳島市藍場町2丁目14番地  
TEL(088)622-8121
3. 募集人員: 60名
4. 参加費: 9,000円
5. 研修プログラム \*進行状況により時間に変更なる場合があります。



| No. | 時間            | 分  | 項目                                                                                                                            | 内容                                                   |
|-----|---------------|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| -   | 9:30 ~ 10:00  | 30 | 受付                                                                                                                            |                                                      |
| 1   | 10:00 ~ 10:03 | 3  | 開会挨拶                                                                                                                          |                                                      |
| 2   | 10:03 ~ 10:10 | 7  | オリエンテーション                                                                                                                     |                                                      |
| 3   | 10:10 ~ 10:25 | 15 | 研修の目的と、QCストーリーの説明                                                                                                             |                                                      |
| 4   | 10:25 ~ 10:45 | 20 | 自己紹介と役割分担                                                                                                                     | アイスブレイク含む                                            |
| 5   | 10:45 ~ 11:30 | 45 | ダーツゲームの目的と概要説明<br>ステップ1.【テーマの選定】<br>ステップ2.【現状把握】<br>(1)1回目ゲームの実施(矢投げ)<br>(2)チェックシートでデータ収集                                     | ステップ説明<br>グループ作業                                     |
| 6   | 11:30 ~ 12:05 | 35 | パレート図作成要領説明<br>(3)パレート図作成                                                                                                     | ステップ説明<br>個人作業                                       |
| -   | 12:05 ~ 12:50 | 45 | 昼食                                                                                                                            | 弁当                                                   |
| 7   | 12:50 ~ 14:00 | 70 | (4)現状把握のまとめ<br>ステップ3.【目標の設定】<br>ステップ4.【要因の解析】<br>・特性要因図の作成                                                                    | ステップ説明<br>グループ作業                                     |
| 8   | 14:00 ~ 15:10 | 70 | ステップ5.【対策の立案】<br>・対策系統図の作成<br>ステップ6.【対策の実施】<br>(1)改良型設計図と作業標準の作成<br>(2)改良矢の製作                                                 | ステップ説明<br>グループ作業                                     |
| -   | 15:10 ~ 15:20 | 10 | 休憩                                                                                                                            |                                                      |
| 9   | 15:20 ~ 16:20 | 60 | ステップ7.【効果の確認】<br>(1)2回目ゲームの実施(矢投げ)<br>(2)チェックシートでデータ収集<br>(3)改善後のパレート図作成<br>(4)改善効果の確認・まとめ<br>ステップ8.【標準化と管理の定着】<br>ステップ9.【反省】 | ステップ説明<br>グループ作業<br>グループ作業<br>個人作業<br>個人作業<br>グループ作業 |
| 10  | 16:20 ~ 16:55 | 35 | 発表                                                                                                                            | 1グループ5分                                              |
| 11  | 16:55 ~ 17:00 | 5  | 表彰                                                                                                                            | 改善効果大(改善率)<br>に記念品あり                                 |
| 12  | 17:00 ~ 17:10 | 10 | 研修のまとめ                                                                                                                        |                                                      |
| 13  | 17:10 ~ 17:15 | 5  | 修了証書授与                                                                                                                        | 代表者(アンケート記入)                                         |
| 14  | 17:15 ~ 17:20 | 5  | 閉会挨拶                                                                                                                          |                                                      |

### 6. 目的

「ダーツゲーム」を使った『体験学習形式』で「基本的な問題解決の手順」と「QC手法」の具体的な使い方を学習を通して、若手リーダーが自ら考え、自ら学び、自ら行動できる能力育成と仕事の質・職場改善能力向上を図る。