

# サプライチェーン マネジメント(SCM) 基礎力養成セミナー

～サプライチェーンゲームを中心としてSCM感性を磨こう～

開催日時 **2024年 6月21日(金)** **2024年10月23日(水)** **2025年 2月14日(金)** **東京会場** **大阪会場** **東京会場** 各回とも 10:00～17:00

対 象

- ・購買調達部門の新任管理者、課長、中堅社員
- ・生産管理担当の新任管理者、課長、中堅社員
- ・オペレーション改善や在庫最適化を志向しているプロジェクトメンバー など

講 師 **山藤 順 氏**  
Strategy and Operations研究所  
代表

参加料(税込) 法人会員：58,850円/1名 会員外：71,500円/1名  
※参加料にはテキスト(資料)費が含まれています。  
※昼食の提供はございません。(各自でご用意ください。)  
※法人会員ご入会の有無につきましては以下URLにてご確認ください。  
<https://www.jma.or.jp/membership/>  
※お申し込みページ内参加申込規定を確認・同意のうえお申し込みください。

## ポイント

「在庫はなるべく持ちたくない」・「カスタマーや次工程の要望に柔軟に応えた供給をしたい」…

この二律背反する命題に対し、製造・流通などの供給網に携わっている部署は常に悩んでおり、企業にとっても避けられない経営課題の一つです。

そこで、このセミナーでは、SCMゲームを通じ、SCMの基本の考え方や感性を磨き、単一部署内・複数部署間・複数企業間で、サプライチェーンを改善する際に、自身で計画、推進できるのみならず、他人をengage(巻き込み)できるような、核となる考え方、基礎力が持てるようになります。

また、日本のモノづくり、マーケティングで重要になっている、少量多品種への対応や、Customer Satisfactionのキーとなるアフターサービスを支えるSCMについても理解できるプログラムになっています。

## 参加者の声

- ・社内で取り組んでいるSCMの目的がクリアになった。今までは言われたことをやっているだけでしたが明日からの取組み方を変えていきます。
- ・サプライチェーンゲームを通して、各工程の在庫数量及び受発注数量を把握すること、重要性を体感することができた。
- ・期待していた以上のヒントを得られた。プルウィップ効果について体感できたので、改善アイデアにつながりそう。
- ・ゲームを最初に実施するので、その後の理解がスムーズ。知識ゼロからの受講だったが楽しみながら知識を増やすことができ満足。

## ■ プログラム

10:00～17:00 [昼食] 12:30～13:30

### 1 サプライチェーンゲーム 演習

- ・SCMとは？ SCMを考えるとときの視点
- ・ゲームの概要・目的・ルールを紹介
- ・チームに分かれゲームを実際に行い、サプライチェーンで起こる様々な挙動の体感

### 2 ゲームからの考察

- ・ゲーム結果のレビュー・気づきの整理
- ・SCM改善のための手法と導入へのヒント
- ・PSI管理/共同での計画策定
- ・リードタイムの重要性の理解と短縮活動
- ・適正在庫の考え方・算出方法

### 3 需要予測

- ・需要予測の重要性と難しさ
- ・改善へのアプローチ

### 4 源流でのサプライチェーン改善活動 小演習

- ・製品導入プロセスにおける改善活動
- ・企画・設計・製造などSCM部門外との協働

### 5 多品種小ロット生産への対応

- ・顧客満足度の向上にむけたSCM
- ・BTO/CTOへの取り組み
- ・アフターサービス活動を支えるサプライチェーン

※プログラム変更される場合があります。あらかじめご了承ください。

