

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 **2026年 6月26日(金)** **2027年 2月10日(水)** **東京会場** **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：64,350円/1名 会員外：77,000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。

