

EG-1 薄型デジタルテレビに見る製造業の国際競争力と技術マネジメント

●山口 南海夫 株式会社日本ビクター 顧問

ここ数年の間にテレビはブラウン管アナログテレビから薄型デジタルテレビに大きく姿を変えた。テレビは長い歴史をかけて今日の姿にまで発展してきたがそれが今、薄型ディスプレイデバイスとデジタル技術が組み合わされた全く新しい世界に突入したのである。その変化は全世界同時に進行し、製造業の在り方に大きな変化をもたらした。日本の製造業の国際競争力のために大いなる教訓を残したと同時に、技術マネジメントの在り方にも大きな変化をもたらした。同様なことがデジタル技術の浸透とデバイスのモジュール化に伴って他の分野でも起こる可能性がある。本講演ではこれらを解説するとともに我が国の製造業の新しい取り組みについて考察する。

【講師略歴】 1969年松下電器産業株式会社入社以来26年間カラーテレビの開発設計を中心に映像機器開発を担当。その後システムLSI開発センター所長として半導体開発、松下情報システム株式会社社長としてソフト開発を担当。2001年日本ビクターに移籍。専務取締役兼技術開発本部長として技術経営を担当。2008年顧問退任。

EG-2 P2Mで拓く新たな製造業の可能性 蓄積した組織能力を顧客・市場の潜在ニーズに結びつける

●北村 保成 パナソニックラーニングシステムズ株式会社 顧問

厳しい経済環境にある日本の産業を引き続き製造業が牽引していくことが求められる。そのためには、これまで世界をリードしてきた製造業の底力(組織能力)を改めて正しく認識し、グローバルな視野と視点から、顧客・市場の潜在的なニーズと結びつけた新たな事業創造が必要である。このことにP2Mがいかなる貢献が可能か現在PMAJを中心に委員会活動で研究中であり、その成果を紹介することによって、新たな産業育成に向けた第一歩となることを祈念するものである。

【講師略歴】 1972年 松下電器産業株式会社入社。本社、ビデオ関連部門で人事を担当、山形工場工場長、事業企画部長、営業部長を歴任。1997年(株)松下情報システムテクノロジー初代社長、2001年システムソリューション部門の人材開発センター所長。2005年パナソニックラーニングシステムズ株式会社社長を経て2008年から現職。

EG-3 アメリカ現地法人運営を通じたP2M実践事例 プロジェクトとプログラムのコンカレントマネジメント

●坂井 剛太郎 株式会社竹中工務店 大阪本店 本店長席 副部長

国内外での新築・増築・改築・改修工事や技術指導等のプロジェクトに加えて、大組織での業務改革プロジェクト等の経験の後、3年にわたりアメリカ現地法人の経営に携わった。経営課題として課せられた「安定化」を実現するために、営業・生産・維持保全の各フェーズでの個別プロジェクトマネジメントと共に、意識・組織改革プロジェクトの統括マネジメントを、刻々と変化する市場環境の中でオンタイムに調整・実施してきた。帰任後、国内の(近畿圏)地域事業体の経営に関与する中で確立した、経営をプロジェクトとプログラムのコンカレントなマネジメントの複合体とした考え方について、海外駐在時の活動の実践事例に沿って説明する。

【講師略歴】 1982年に京都大学を卒業後、株式会社竹中工務店に入社。日本での工事施工管理、タイ、アメリカでのプロジェクト管理、本社生産統括部門、香港での技術指導・現地法人運営、中国現地法人立上支援等を担当し、2004年に現地法人代表としてアメリカへ再赴任。2008年帰任後、現在は大阪本店長直属スタッフとして特定課題を担当。

ファシリテーション

FS-1 現場力を高める見える化手法プロジェクトファシリテーション モチベーションアップのツールと場づくり

●平鍋 健児 株式会社チェンジビジョン 代表取締役

近年のソフトウェアの短納期化・高品質化に対する要求へ応えるには、工学的手法のみでは限界があります。ソフトウェアは、人が人のために作るものであり、チームが情報を共有しながら課題解決するためには、現場力が必要です。このセミナーでは、アジャイル開発とトヨタ生産方式からヒントを得た見える化手法を使って、現場のモチベーションを高め、活性化することで生産性を伸ばす「プロジェクトファシリテーション」を実践方法を交えてご紹介します。

【講師略歴】 1989年東京大学工学部卒業後、3次元CAD、リアルタイムシステム、UMLエディタJUDEなどの開発を経て、オブジェクト指向技術、アジャイル型開発の実践する「見える化」コンサルタント。アジャイルプロセス協議会副会長。著書「ソフトウェア開発に役立つマインドマップ」。翻訳「XPエクストリームプログラミング導入編」「リーンソフトウェア開発」「アジャイルプロジェクトマネジメント」など多数。

FS-2 プロジェクトファシリテーション入門 IT開発の現場から生まれた現場力を高める見える化手法

●田村 浩資 プロジェクトファシリテーション(PFP)関西スタッフ

ワークショップ

IT開発の現場では、問題の原因は、結局、人に起因することが多い。そこで、人にフォーカスし、メンバーのモチベーションアップやコミュニケーション促進手法の枠組み(フレームワーク)として、現場から生まれたのが今回テーマの「プロジェクトファシリテーション(以下PF)」である。PFでは、「プロジェクトを成功させること」「エンジニアとして、よりよい人生を過ごすために」を両立させることを目的にし、この目的にそって、「価値」・「原則」・「実践」を決めている。本テーマでは、PFの全体概要の説明と、現場で実際に行われているPFの実践手法を、誰でもできる簡単なワークを通して体験してもらい紹介する。

【講師略歴】 プロジェクトファシリテーションプロジェクト(PFP)関西スタッフ 大学卒業後、建設業界で4年半現場監督を経験後、IT業界へ。数社のSIベンダーで業務システム開発に従事し、開発プロジェクトにおけるコミュニケーションの大切さ、難しさを痛感。PFを通して、コミュニケーションスキルの向上に取り組んでいます。

当フォーラムは、各種ポイントの認定対象となります

CPU	発給ポイントは1時間当たり2ポイントです	10ポイント
PDU	PMP®向けPDU発行対象です	5ポイント
知識ポイント	ITコーディネータ資格者に付与されます	4時間40分(後援扱い)
PMP®資格認定試験受験用受講証明書		5時間