

株式会社 山本製作所

代表取締役 山本弘紀
〒940-2146 新潟県長岡市大積町2丁目乙705/☎0258-47-3899
http://www.kk-yamamoto.com/
Hグレード/REAL4 2012年6月導入



REAL4の特殊部品・ガイド図機能をフル活用し、業務の進め方も改革!!

入力時間のコンパクト化・生産効率化を実現

REAL4をいち早く導入され、その改善にご協力いただいた山本製作所。

特殊部品の機能を駆使し、S/Fユーザー会では事例紹介にご協力いただいています。

ガイド図機能もうまく活用し、業務の進め方を改革。

入力時間のコンパクト化・生産効率化へ向けて独自の取り組みを進めている山本友紀常務取締役役に、ドッドウエル ビー・エム・エスの本田浩樹新潟支店長、データロジックの藤田茂明部長(DL)と共に話をうかがいました。

2012年にREAL4を導入されたきっかけを教えてください。

山本常務:2009年に鉄構展で見たのが最初でした。当時S/Fライナーを使っていて、REAL4はライナーと異なり、作図情報がリアルタイムで、待つことなく、3Dがすぐに更新されるのがバツグンにいい、と。その後リリースされてから、すぐ買ったと記憶しています。

導入して、いかがでしたか?

山本常務:最初のころはREAL4開発初期の段階だったのでいろいろありました(笑)。でも、導入が早い段階はそういうもの。やりとりを経てシステムはできていくものだと思う

ているので、我々と一緒に作り上げていただいた結果が現在のREAL4だと理解しています。

導入から6年。現在は?

山本常務:作業的には、以前に比べて3倍ぐらい違うと感じています。それまでできなかったこと、人の手が介在していたことが自動でできるようになったんですから、技術革新ですよ。ライナーのときは、間違っていることに後からでなければ気づけなかった。REAL4では、リアルタイムで、3Dで確認できる。これは大きいです。胴縁と二次部材の連動が、REAL4で全ての入力を完了できるのもいいですね。

ここまでのシステムを構築するまでには数多くの難関や困難があったと思いますが、我々ファブにとって欠かせないシステムにいただいた事を本当に感謝しています。

特殊部品の機能は?

山本常務:バンバン使っています。後工程に響かないよう、また、管理資料を活用するため、REAL4にできるだけ入力したいという思いは、当社はどこより強いのでは。特殊部品をうまく使い、図面を展開したときに情報として必ず何かが残るようにしておけば、後で気付けるが増えます。

本田支店長:各地のユーザー会で、特殊部品の事例紹介をしていただき、ありがとうございました!

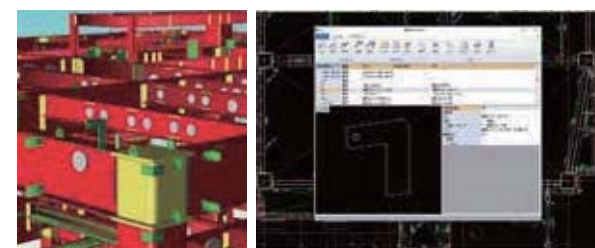
DL:マニュアルに載っていない、想定外の使い方をしておられ、本当にすごいと思います。ユーザー会では参考になったという声が多かったです。また、御社は、汎用で描いた図面を入力の下絵として読み込んで入力を補助する、REAL4のガイド図機能を上手に使っておられますね。

ガイド図機能を使う理由は?

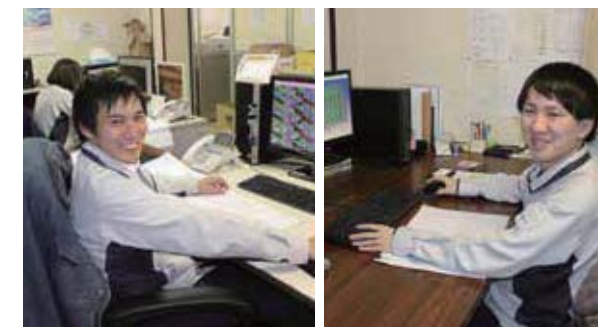
山本常務:一般的にファブさんでは、基準図となる図面を描き、そこにある図面から、一つひとつ持っていく形が多いと思います。でも、そうするとポイントを間違えたり、転記忘れといったヒューマンエラーが発生することがありますよね。そこでガイド図機能を使うようにしたんです。当社では、REAL4入力の時間をできるだけコンパクトにしたいと考え、変更がもうあまり出ないところまでギリギリまで待ってからREAL4に入力するようにしています。その代わりに、検討の時間はすごく長くとる。検討図は私が汎用で描き、そのときの修正はお客様に「いくらでもどうぞ。その代わりに、決まったら変更は極力避けてください」とお願いしています。決まった段階でCAD室のスタッフに検討図を渡し、ガイド図機能を使ってREAL4に入力してもらい、図面化できたらすぐに工場へという流れでやっています。そもそも後で追加するとコストがかかります。それは誰にとっても嬉しいもの。工場サイドからも「早く出して」とせかされますが、後で変更ができれば工場も困る。だから、できる限り待ち、決まったらすぐに出す。その方が得策だと思うんです。そういうふうな私の方で工場での運営方法、業務の進め方を変えました。それはREAL4を導入してからです。

業務の進め方を変えたことについて、もう少し説明していただけますか?

山本常務:以前は1人が一物件の打ち合わせから入力・単



ガイド図機能を使って特殊部品入力



左:山本友紀常務取締役/右:若いCADスタッフが活躍!

品図・発注・管理までの全てを担当していました。でも、自分以外にチェックしてくれる人がおらず、人的ミスが発生しやすい環境でした。そこで、私自身は打ち合わせや、検討図を描くこととし、変更追加は私のところで止め、REAL4入力はCAD室のスタッフに任せ、単品図があがってきたら私の方でチェックするように改めたんです。以前の一人一担当制では年間目標の半分ぐらいしか描けず、半分以上は図面支給に頼る状態でしたが、今は約8割まで描けるようになりました。さらに打ち合わせができる人材を強化しているので、年間目標に達するまで描ける体制を構築しつつあります。当社は元々、外注に頼らない社風。ただし、図面に関しては外注に協力をお願いしたり、図面支給の物件にも頼らないといけない状況でした。でも、図面も自社で描いた方がお客様からの要望にすぐ応えられ、タイムラグ、いわゆる「待ち」の状況が発生しない。自社で描くメリットは大きいと思います。

専用と汎用の割合は?

山本常務:以前は5対5でしたが、REAL4導入後、汎用は圧倒的に少なくなり、入力に関しては専用9割の感じです。ただ時間的には、見やすいように修正するのにどうしても手間はかかります。それでも以前より格段に早いです。

工区分けなどの機能はどうですか?

山本常務:工区を分ける時に使っています。分類で分けるとすれば、変更部分を分類で分け、追加変更があった部位を後々比較する事に使用したり、容易に抽出できるようにもしていて、とても役立っています。

御社は若い方が多いですね。CADスタッフは?

山本常務:私以外に、30代前半が1人、20代前半が2人。吸収力、バイタリティがスゴイ!! 自分たちが工夫し、私以上に使えるようになっており、今では私の方が彼らにやり方を教わっている状態です。

今後への目標を。

山本常務:責任ある仕事なのでCAD室一人ひとりの負担をもっと軽減させると同時に、個々のスキルをもっと上げ、さまざまな物件に柔軟に対応できるようにしていきたい。また、当社は多能工の育成を目指しており、CAD室も図面業務だけでなく、1人ひとりが管理や打ち合わせもでき、工程にできる隙間を自分で埋め、仕事を自分で探せるように育てていきたい。それが長期的な目標です。