**先ず、外堀りを埋めよ**

中2階視点からの現場攻略法：（本書 p.37 コラムNo109の成功例)

　①　　材料のリリースコントロール

　　　　材料の工場投入を、現場投入の4日前と決めていたら、これを2日前に

　　　　半分にして投入しようとさせる。2日を越えたら支給ストップ、材料

　　　　運搬係は遊ぶか、他のことをしなさい。2日分が切れたら、不足分だけ搬入して

　　　　あげなさい、とする。(つまり、材料支給工程だけにプル適用）

　　　　工場内各加工工程前後にある仕掛品は半減。リードタムは半減、

　　　　生産性は200％アップ、工場内風景は一変して、班長はわくわく。

　　　　2日分でなく、1日分でいいかと聞くと。1日分でなくても半日分

　　　　でもいいよと班長が言い出す。

　　　　材料調達の資金繰りが一気に改善、全社わくわくとなって、

　　　　それから、悠々と本丸の生産現場の流れ創りの指導に入る。

　②　コンピューター(MRP)の、プログラムのパラメーターを変えよ。

　　　　「稼働教」信者(人や機械を遊ばせないほど儲かると考える）が作った

　　　　　スケジューリング（基準日程計画）における工程間待ち時間が

　　　　　2日となっていたらこれを半分の1日にさせる。

　　　　　上記①の材料支給タイミングもコンピューターで4日前としていたら

　　　　　2日前に書き直させる。長くても1日あれば書き換え完了。

　「早作りとまとめ作り」をよいと信じている稼働教信者を、「遅作りと刻み作り

　がよい」という「流れ教信者」に切り替えるのは、確かに至難だが、

　 外堀から埋めていくと、実にあっさり落城することが結構ある。

　逆に、外堀りのIT部門が流れ創りを妨害していることも少なくない。第4次産業

　革命も、「稼働教」信者が行うととんでもないことになりかねないから

　要注意である。