

ものづくりの手順を踏む

ものづくりとソフトづくりのプロセス

<共通点>

生産のプロセスは全く同じ

- ① 基本設計・費用見積・顧客承認
- ② 仕様書の作成
- ③ 設計書の作成
- ④ 開発・プロジェクト管理
- ⑤ 出荷検査・出荷
- ⑥ 据付・試運転
- ⑦ 検収

<ソフトづくり固有の特徴>

- ① 開発プロセスが見えにくい
- ② したがって障害が見えにくい
- ③ 設計標準、開発標準が明確でない
- ④ 検査項目が曖昧(→膨大)
- ⑤ 工房的色彩が比較的強い
- ⑥ サービス業／製造業
- ⑦ 仕様減価／物的減価

(2) 手順を踏むことー手順マニュアルー

① モノづくりは手順を誤ると、失敗の結果が歴然と見えるが、ソフトづくりは手順を誤っても外見上は正常でも致命的な間違いが、あとから露見して作り直しとなることが多い。

② ソフトづくりを業とする組織は、「工房」であってはならない。あくまで「工業」であり、かつ「サービス業」である必要がある。

③ ソフト開発プロセスの「見える化」、5Sの推進