

ビデオ懐疑論者への回答

ロン・ペレイラ(2017 年 5 月 16 日)

ボクの撮影した[一個流しのビデオ](#)に対して数々の言葉、コメント、eメールが、ボクの期待をはるかに超えて寄せられていると言っても過言じゃない。

寄せられたコメントとフィードバックの殆どは非常に肯定的だけど、視聴者の中には何人かの懐疑論者がいた。はっきり言って、ボクは懐疑論者が大好きだ!なぜかって?彼らはボクを、もっと賢くなるよう、そして頭を使うように促すからだ。それに、考えることはいいことだ。

さて、今夜の時点で、GrimReader ブログのボクの新しい友人エリックが、ビデオに映ったボクのすべての動きについて驚くほど優れた分析を行ってくれた。エリックは、彼らが言うように、かなり目ざとい人物だ!

こんにちは、ロン

懐疑論者がいるようですね。そこで、私自身、冷静になって、スプレッドシート(私の相棒であるウェブサイトに投稿された同様のデータ)を手元に置き、ビデオ全体をもう一度見てみました。

2 つの方式で、約 60 秒の違いが生じたのを私たちはどのように説明すればいいでしょうか?(私が展開するのは間違った比較です、詳しくは以下のとおり)

折り畳むのにかった平均時間:

バッチ方式:9 秒

リーン方式:8 秒

詰め込むのにかった平均時間:

バッチ方式:4 秒

リーン方式:3 秒

シールするのにかった平均時間:

バッチ方式:2 秒

リーン方式:1 秒

詰め込むのにかった平均時間:

バッチ方式:1 秒

リーン方式:1 秒

従って、リーン方式は、折り畳み、詰め込み、シールにかかる時間が短いことから、10 回の繰り返しで合計 $10 + 10 + 10 = 30$ 秒の優位性が得られました。

2 回目に使用した紙が薄かったために、折り畳む時間が短くて済んだのでしょうか?そうであれば、作業を進めるにつれて、あなたの腕前が向上したというのが真相です(開始時は 9~10 秒でしたが、終わりの頃には 7~8 秒でした)。しかし、詰め込むのにかかった時間とシールするのにかかった時間が短いのは、前のステップからアイテムをすでに手に持っていたという事実には拠ります。アイテムを見つけて拾い上げる必要がないので、毎回 1 秒だけ増えることになるのです。それは核心の一部であり、よって、あなたに反論して、以上のようなことをあたかも何らかの隠し芸であるかのように見なすのは不公平だ、と私は主張します。

但し、それでも 30 秒に対する説明は必要です。

ステップの間でアイテムの山をあちこち動かすたびに、2~5 秒だけロスします。また、1 つのタスクを行っている間にアイテムの山を何度も整える必要があります。これは、一個流しでは殆ど行う必要のないことです。更に、仕掛品の保管、移動、回収、探索といった、製造では当たり前の工程もあります。

しかし、以上の話は比較するのに適切ではありません。そうではなく、本当の優位性は、一個流しだと約 15 秒ごとに完成品を生産し続けることになるという事実なのです。リーン生産だと、15 秒ごとに別の注文に応じることになります。15 秒ごとに、仕掛品と最終製品に欠陥がないか検査する機会があります。

ちなみに、どちらも平均すると 18 秒になるように、バッチ生産方法にハンディとして 3 秒の差(その殆どは正当な増加量)を与えましょう。リーン方式の生産者は、依然として 18 秒ごとに別の注文に応じます。バッチ方式の生産者は、3 分 47 秒までまったく注文に応じられません。以上の話が秒ではなく時間だった場合はどうなるでしょう?1 週間に 40 時間かかるので、バッチ方式の生産者が 6 週間ごとに出荷する一方で、リーン方式の生産者は週に 2 回出荷することを意味します。あなたは、1 週間に 2 回キャッシュ・フローが発生するアイデアがお好みでしょうか、それとも 6 週間ごとがお好みでしょうか?

懐疑論者に向かって次にこのようなことをするとき、バッチ方式に対してタスク時間が改善されることが分かるように、最初にリーン方式を実行してください。ちなみに、リーン方式に対して自己ハンディキャップを与えてください。片手を使うとか、歯を使うとか、そんなようなことです。18 秒は、借りたラバのように 3 分 47 秒を打ち負かすはずですよ。