

バランスト・スコアカードを導入した教育用 SCM シミュレータの設計

中邨 良樹*, 坂元 克博**

An Introduction of Balanced Scorecard to Designing of Educational SCM Simulator

Yoshiki NAKAMURA*, Katsuhiko SAKAMOTO**

Manufacturing companies have many problems such as the correspondence to the diversification of consumer needs, reduced in the stock, and so on. Solving those problems, supply chain management (SCM) is said to be useful concept to be introduced. For this reason, this study is considered to make educational SCM simulation include the concept of balanced scorecard (BSC).

SCM simulator composed of the markets, retailers, makers, suppliers and that comprise a chain be coordinated. The learner becomes the decision-maker of each section in the manufacturer and repeats decision makings with keeping thinking about the strategic target and capital investment, etc. Moreover, the simulator would be introduced the concept of BSC to transmit the word by doing to the learner group.

To evaluate the developed simulator, the graduate student experienced experimentally. As a result, it was able to be confirmed that the learner could be understood the concept of SCM and BSC.

キーワード：サプライチェーン・マネジメント，教育用シミュレータ，バランスト・スコアカード，意思決定

1. はじめに

市場ニーズの多様化や製品ライフサイクルの短命化から、生産活動を効率化させながら、需要予測を向上させ、販売機会損失を低減していくことがますます重要になってきた。これらを達成するために、サプライチェーン・マネジメント（以下、SCM）の導入は必然となり、導入事例も近年多くなってきた⁽¹⁾。SCMとは原材料の供給からメーカー、販売そして最終消費者に至るプロセスを一つのチェーン・鎖として捉え、資源や情報を共有し、チェーン全体の最適化を目指した管理手法である。しかしながら、SCM導入によって期待された効果が得られない、もしくは導入に失敗したなどのケースも報告されている⁽²⁾。その原因とし

て、社員の SCM に対する認識不足が挙げられる。つまり、SCM をマクロな視点では理解しているが、それを全社に伝え、導入のサポートができる人材がまだ育っていないということである。

一方、大学教育に目を向けると経営学・経営工学を教育する大学・大学院において「生産管理」が主要なテーマの一つにある。そこでは生産計画、生産方式、在庫問題、品質管理などの理論・手法を学ぶ。しかしながら、テーマ別に進めるため、それらの相互関係や経営計画・目標との関係が理解できないという問題がある。

これらの理論の相互関係や全社的な視点を学ばせる手段の一つとして、教育用シミュレータがある。これは実際の企業活動を疑似的に表現し、経営意思決定や

* 日本大学 (Nihon University)

** 青山学院大学 (Aoyama Gakuin University)

受付日：2009年1月11日；再受付：2009年4月10日；採録日：2009年5月19日