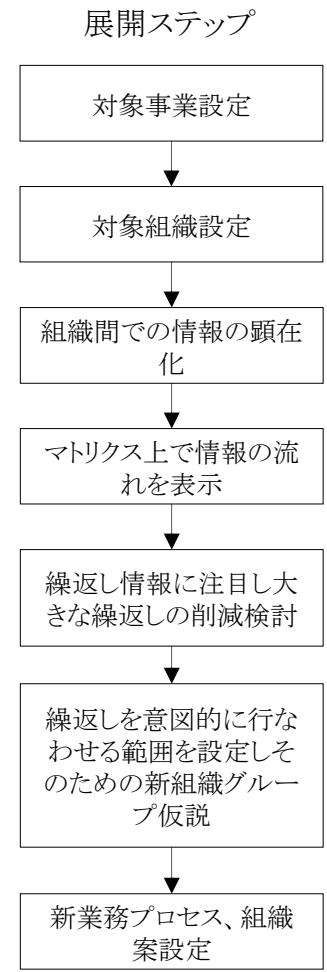
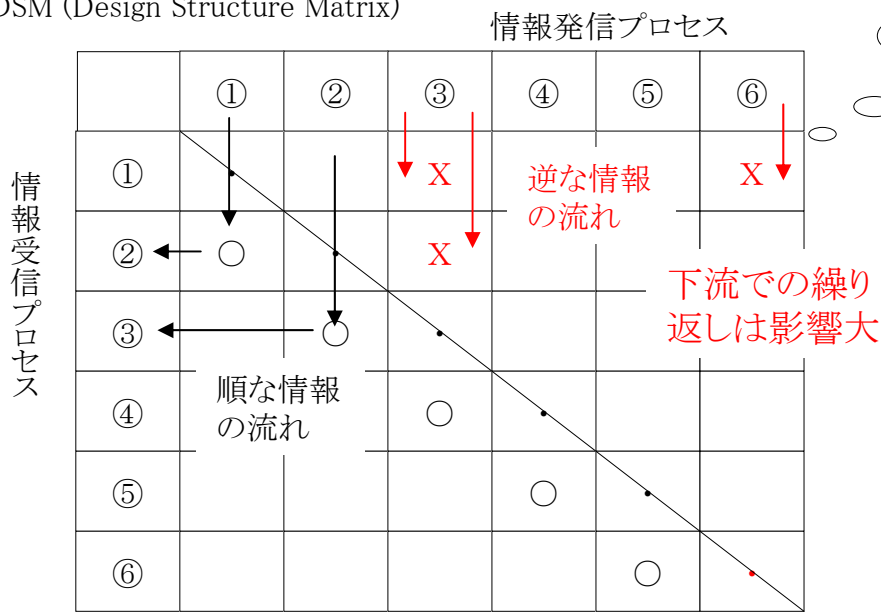


DSM (Design Structure Matrix)



開発プロセスは繰り返しが多いプロセスです。しかしそれが過大になると、大きく効率を下げ、長い開発期間がかかってしまいます。繰り返しを行うとそこまでの作業全体をやり直すこととなります。しかし繰り返しは開発設計業務で避けられない作業でもあります。コンカレントエンジニアリングとして、無理に並行作業を進めた結果、仮説での作業が多くなり、繰り返しが多発し、かえって作業が増大し、時間がかかり過ぎたという場合もあります。

そこで繰り返しの範囲を限定し、チーム編成を行ない、繰り返しそのものをコントロールしようと考えだされたものがDSMです。

DSMでは、プロセス間の情報の流れに注目し、顕在化していきます。その結果、図の斜線から下部は順な流れ、斜線の上部は上流への逆流を示しています。このように個々のプロセス毎の情報の入・出を縦軸・横軸に記載し、プロセス間の情報の流れを整理して逆流(繰り返し作業の削減をへらす工夫)を検討するのです。下図は、繰り返しを徹底させる範囲を限定し、それを超えた繰り返しは排除するように工夫した例です。このように、どの範囲で繰り返しを行い、どのような繰り返しをなくすか、そのために組織や意思決定をどうするかを検討するのです。

