

2章

「ものづくりの現場」で働く人々

メーカーが「つの製品をつくり上げるまでには、様々な職種の人たちが様々ななかたちでかかわっています。

例えば、消費者や顧客に求められる製品を企画する人、その製品を実際につくる人、出荷前に製品の品質をチェックする人…etc.

業界や企業によって違いもありますが、「ここでは「製造業」といえば外すことのできない代表的な職種を紹介していきます。

取材・文／伊藤敬太郎

平井美里 撮影／大野博

川本晃司

タケウチトモユキ

徳田貴久

渡邊聖爾

田木奈穂子

様々な部門が連携して 「ものづくり」を支える

商品企画 新製品のアイデアを練る部門

市場動向や消費者・顧客の一々々を探り、

「売れる」製品を企画する部門。営業部門・マーケティング部門から顧客の一々々に関する

情報を得たり、研究開発部門から自社の技術に関する情報を得たりしながら、設計開

発部門と連携してアイデアをかたちにする。

枠にとらわれない発想力が求められる仕事

で、出身学部などは問われないことが多い。

新製品をつくる場合、まず、どんな製品にす

るのかを決定するまでに「研究開発」「商品企画」「設計開発」などの部門がかかわる。

試作、社内会議を経て、発売する製品が確定すると工場での生産工程へ。ここにかかるのが「製造」「生産技術」「生産管理」「購買」「品質管理」などの部門。そしてつくった製品を売るのが「営業販売」だ。それでは、各部門の仕事内容を見ていく。

研究開発

図面の作成や「デザインを行う

商品企画担当者が提案したアイデアを実際に製品化するための設計をする部門。製品の機能や素材、必要となる部品を検討しながらCAD/CAM^{※1}などを使って図面を作成し、外観を「デザイン」する。機械工学など理系出身者のほか、美術系学部・学科出身者なども活躍している。

製造

工場で製品をつくる仕事を

工場における生産工程を設計する部門。生産効率、コスト、工場のスペースなどを考慮しながら、生産方式(ライン生産かセル生産か)、生産工程、導入する設備などを考えしていく。日々、設備を点検したりメンテナンスしたりすることも生産技術部門の仕事。機械工学系の専門性が求められる。

自社が扱う技術領域について幅広く研究し、新技術・新素材などを開発する部門。研究所での実験研究のほか、最新の学術研究に関するリサーチも行う。5年、10年かけて

開発される新技術も珍しくない。こうした研究・開発の成果が今までにない製品や機能を生み出していく。メーカーの研究職は理系出身者が中心で大学院修了者も多い。

事内容は製品の種類や生産方式、担当する工程によって様々。組み立て工場のライン生産^{※2}の場合は作業のごく一部だけを担当するが、セル生産^{※2}の場合は1人または数人のチームで1つの製品を組み立てる。製造用機械やシステムの操作を専門に担当する人もいる。金属部品の精密加工など高度な技術を要する仕事もある。

設計開発

図面の作成や「デザインを行う

商品企画担当者が提案したアイデアを実際に製品化するための設計をする部門。製品の機能や素材、必要となる部品を検討しながらCAD/CAM^{※1}などを使って図面を作成し、外観を「デザイン」する。機械工学など理系出身者のほか、美術系学部・学科出身者なども活躍している。

生産技術

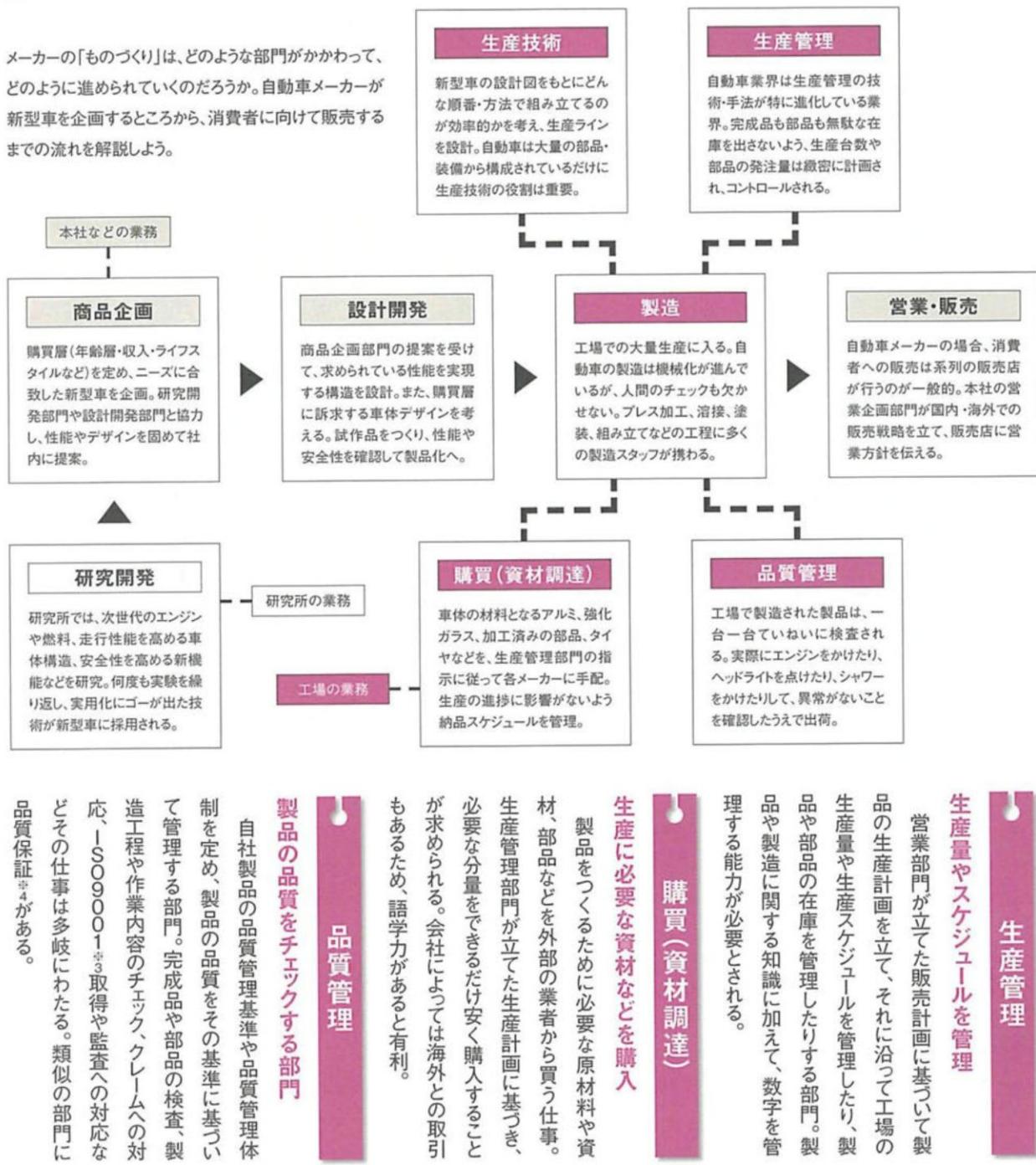
工場で製品をつくる仕事を

工場における生産工程を設計する部門。

生産効率、コスト、工場のスペースなどを考

慮しながら、生産方式(ライン生産かセル生産か)、生産工程、導入する設備などを考えていく。日々、設備を点検したりメンテナンスしたりすることも生産技術部門の仕事。機械工学系の専門性が求められる。

■メーカーにおけるものづくりの工程(自動車メーカーの場合)



■「ものづくりの仕事」用語解説

※1 CAD / CAM

CAD(Computer Aided Design)は、工業製品などの設計・製図に用いるコンピュータシステム。CAM(Computer Aided Manufacturing)は、CADで製図した図面をもとに、工作機械を動作させるためのプログラミングをするシステム。

※2 ライン生産 / セル生産

ライン生産は、ベルトコンベアを使った流れ作業で製品を組み立てる生産方法。生産ラインに並んだ作業担当者は、特定の部品の取り付けなど同じ作業を繰り返す。生産量が一定であれば生産性が高い方法だが、生産量の変化には対応しにくい。一方、セル生産は、1人または数人のチームで作業所(セル)をつくり、そこで一から製品を組み立てる生産方法。個々の作業担当者には高い技能が求められる。生産量の調整には対応やすい。

※3 ISO9001

品質マネジメントシステムに関する国際規格。品質保証・品質管理に関する国際標準の考え方や取り組みを定めたもので、企業はこれに沿って品質保証・品質管理体制を整備し、審査に合格すると認証を取得できる。企業間取引がグローバル化するなか、国内でも多くのメーカーが認証を取得している。また、環境マネジメントシステムの国際規格であるISO14001も、環境問題がクローズアップされるなか、認証を取得する企業が増加している。

※4 品質保証

品質保証部門の仕事は、高い品質の製品を生産するための全社的な仕組みをつくり、運用すること。品質管理は品質保証の一部と定義される。品質保証部門は両方ある企業もあれば、一方の部門が両方の役割を兼ねている企業もある。

販売計画を立て、製品を売る部門
製品を顧客企業、卸売業者、販売店、消費者に対して売る部門。顧客、消費者のニーズを分析・予測し、販売計画を立てるのも重要な仕事。営業が顧客から注文を受け、オーダーメイドの製品を生産する場合もある。

生産管理

営業・販売

お客様の本質的なニーズを汲み取ることが商品企画の原点

コクヨS&T株 ステーショナリープロダクト事業部

好きなことをとことん追求するタイプの人に向いている仕事です。私も実はオタク気質(笑)。大好きな「ものづくり」に没頭する毎日です。

»>どのような商品を企画しているのですか?

2008年にステーショナリーの企画・開発部門に異動して以来、文具の商品企画・販売促進を担当しています。初めて担当したのがユニバーサルデザインのハサミ『エアロフィット』。ほかに身の回りの文具製品を多数手がけています。

»>商品企画のプロセスを教えてください。

エアロフィットを例にお話しすると、原点に立ち返ってハサミの本質的な機能を底上げしようというのが企画の出発点でした。ユニバーサルデザインとは、誰もが使いやすいデザインのこと。ハサミのようにすでに定着している商品でも、そういう観点から見つめ直せば改善点はあるはずなんです。

最初にやることはリサーチです。技術的な検証に加え、インターネット調査、アンケート、グループインタビュー(消費者を集めて商品に関する意見を聞くこと)などを通じて既存のハサミに関するお客様の意見を集めます。その結果、「手が痛くなる」などの困りごとが浮かび上がってきました。また、一部に「粘着テープを切るとベタベタする」という意見も出てきたんです。これなどは多くのお客さまにとって「言われてみると確かにそうだ」というタイプの困りごと。このようなお客様自身が気づいていないことも含めた「本質的なニーズ」をつかむことが商品企画の原点です。それを真正面から受けて真正面に返すことを意識してアイデアを考えます。

»>ニーズに応えるアイデアはどうやって考えるのですか?

一つのアイデアに固執するより、他人の意見もどんどん聞いて、思いついたことをどんどん試していくというのが私のやり方です。エアロフィットの開発では、商品開発の担当者と共にアイデアを練り上げながら、非常に多くの試作品をつくりました。その結果、手が痛くなる問題は、ハンドルの内側にエアークッション機能を備えた樹脂を装着することで解決。粘着テープのベタベタが刃にくっつく問題は、段差をつけて刃と刃が面で接しないように設計した「グルーレス刃」を

新開発し、高いレベルで解決できました。

»>社内で企画を通すのも大事な仕事ですね。

製品化するには、複数の社内会議で承認を得なくてはなりません。プレゼンテーションの際には、商品の際立った部分を強調しつつ、「早くこれを商品化しないと会社が損をしますよ!」と強気の姿勢でいくこと、キーワードやビジュアルを工夫した“情感に訴える”資料づくりなどを心がけています。当社では最初の会議から社長が参加するのでプレッシャーも大きいのですが、それだけに力も入ります。

»>ものづくりには学生時代から関心があったのですか?

はい。ものづくり、デザインに興味があるので、大学は工業デザインが学べる学科に進学。大学院ではデザイン方法論といって、モノに至るプロセスを含めたデザインの研究をしていました。学んだことは今の仕事に直接生きています。

»>この仕事の苦労する点とやりがいを教えてください。

営業、生産など様々な部門の協力を得ながら進める仕事なので、それぞれの意見・思いを受け止め、みんなが幸せになれるゴールイメージをつくる必要があります。そこはいつも苦労するところです。一方、やりがいを感じるのは、展示会などで直接お客様から「この商品いいね」と言わされたときですね。一般消費者の方に使っていただける商品をついていることの醍醐味を感じます。



「エアロフィット」

2009年に発売され、ヒットを続けているハサミ。本文で紹介した機能のほか、カシメ部分(刃をつなげている箇所)に樹脂リングを挿入し、開閉時の摩擦を軽減した「スムーズ開閉機構」が採用されているのも特徴。

自分が思い描いた時計が商品として店頭に並び世界中に広がっていく

カシオ計算機株式会社 デザインセンター 時計デザイン部 第六デザイン室

>>お仕事の内容を教えてください。

耐衝撃構造をもった腕時計「G-SHOCK」のデザインを担当しています。商品のデザインは、商品企画部から「こういう商品をつくりたい」という提案を受け、具体的にどのような商品についての話し合から始めます。次に話し合いをもとに、スタイリングのデザインを行います。スケッチを描き、モデルを作成し、商品企画や設計、営業など、関係部門の人たちと打ち合わせを重ねてデザインを決定します。さらに量産に向けて図面を作成し、より具体的な調整を行っていきます。

>>どうやってデザインを発想するのですか?

私の場合は、普段いろいろものを見て、カッコイイもの、目についたものを自分の中に吸収し、イメージを膨らませています。街で若い人のファッショントレンドを見て刺激を受けたり、車など時計以外のプロダクトの色使いをチェックしたり。時計をつくるからって時計だけを見るわけではありません。G-SHOCKはオリジナリティを追求することが大事だと考えているので、様々な商品の素材や色を参考にしています。

>>どんなことに仕事のやりがいを感じますか?

自分が思い描いていたものが具体的な商品になって世の中に出ることです。入社して初めて任された商品が発売されたときは、すぐ店頭に見にいきました。お店に自分がデザインした商品が並んでいて、いろんなお客さまが手にとって見てくれていることにとても感動しました。今も街中でG-SHOCKをつけている人がいるとうれしいですね。



「G-SHOCK『FROGMAN』」

ISO規格準拠200m潜水用防水のダイバーズウォッチ。左右非対称の独特なフォルムに熱烈なファンも多い人気シリーズで、8年ぶりに発売された最新型のデザインを赤城さんが担当した。

>>この仕事に必要な力は何ですか?

3つあります。1つ目は自分の目です。常にアンテナを張っていろんなものを見て、吸収すること。2つ目はコミュニケーションです。ものづくりは1人ではできないので、周りの人たちとコミュニケーションをとりながら商品をよくしていくことです。3つ目は自信ですね。自信を持って作っていかなければ、自分が描いたものをかたちにして、人を説得することはできません。

>>この仕事を目指す高校生にアドバイスをお願いします。

デザインの仕事をしたいのであれば、いろいろな商品を見て、自分の中の情報の引き出しをたくさん持つことが大切。そうすればデザインの力が身についてきます。スケッチは描けないと困りますが、デザインの場合、キレイなスケッチ、カッコいいスケッチを描くことよりも、アイデアが大切。アイデアが出てくると自然とスケッチも上達します。柔軟な頭をもって意外性のあるアイデアを出せるかが勝負です。就職の面接で作品をプレゼンするときも、「自分にしかこんなアイデアは出せないだろう」というものをアピールしてください。

>>今後の目標を教えてください。

G-SHOCKは世界に誇れるジャパンーズブランドだと私は思っています。ヨーロッパには富裕層が持つ高級時計が多くありますが、G-SHOCKはデザインも価格帯もいろいろな層に買ってもらえる時計で、しかも機能は抜群にいい。ファッション性の高い機能時計として、さらに多くの人に持つてもらえる時計にしたいですね。すでにアメリカでは、カラフルなG-SHOCKが「COOL!」とすごく反響を呼んでいます。今後はより機能とファッション性を追求して、G-SHOCKブランドを全世界に浸透させていきたいと思っています。

デザインはスケッチを描くだけでなく、構造のことも考えなければいけません。
内部構造とデザインのせめぎあいには苦労します。

仲間とアドバイスし合い 速く、安定した品質で 製品を組むのが楽しい

大分キヤノン株 製造部

製品を組む技術は、マニュアルだけでは表現しきれません。そこを実際にやって見せながら後輩に伝える教育に、今後は力を注ぎたいです。

>>お仕事の内容を教えてください。

今は業務用デジタルビデオカメラ「XF305」の生産を担当しています。「XF305」の場合、1チーム3人で、1人がマイクユニット、1人がレンズユニット…と、各自がユニットを組み立て、最後に合体させて、40分で1台をつくります。このように少人数のチーム単位(セル)で製品を完成させる方式を「セル生産」と言います。ベルトコンベアで製品を流し、作業者が1工程ずつ進める方法と異なり、セル生産では、作業者の技能レベルや目標生産台数に応じて、各作業者の分担を調節できます。また作業に使う机の数や並べ方も変えられるので、スペースの活用にも効果が出ています。

入社時は、一般向け機種の外装を組む仕事を担当し、1分程度の作業を1日に500回くらい繰り返していました。それから監視カメラの生産や解析の部門などいろいろな職場を回り、一昨年からは新製品の生産に携わるようになりました。

>>仕事で気をつけていることは何ですか?

品質です。自分のうしろにはつねにお客さまがいると意識して、いいものをお客さまに提供できるように気をつけています。私はあわてるミスをしやすいので、余裕をもつために早めに出社し、気持ちを落ち着かせてから作業に入っています。

また、生産性を上げるために、無駄のない動きを心がけています。例えば左側に置いた部品は右手で取るより左手で取るほうが速いですね。段違いの棚を用意して部品ができるだけ手の近くに置くなどの工夫もしています。

>>技術はどのように磨いたのですか?

当社には、1人でこなす工程の数、専門知識、技能速度などの評価から等級を認定するマイスター制度があります。私は2003年に1級を、10年にS級を取得了。S級を受ける条件は、技能検定1級合格、指定研修の受講、1人で製品を最初から最後まで組めることです。普段の業務では組み立ての一部しか担当しないので、私はS級取得のために1年ほ

ど練習しました。また研修を受け、仕事の教え方や部下への接し方を学びました。S級取得者は、技術面の向上だけではなく、技術を後輩に伝える役割も求められます。

>>どんなことに仕事のやりがいを感じますか?

家電量販店の店頭で自分が携わっている機種が並んでいる様子を見るのはうれしいですね。「これ、私がやったんだよ」と言いたくなります。また、仲間とコミュニケーションを取りながら一緒に1台を完成させるのも楽しいです。たとえば作業が遅い人がいて、私がアドバイスすることによって作業が速くなったり品質が安定してくるとやりがいを感じます。

>>では、仕事で苦労することはありますか?

まれに組んだ製品に不具合が生じることがあり、原因がわからないときは苦労します。自分でいろいろ調べて解決できなければ技術部門や部品のメーカーに見てもらいます。逆に自分で調べて直ったときは「やったー」とうれしくなります。

>>この仕事を目指す高校生にアドバイスをください。

私はプラモデルをつくったり、趣味の釣りで使うルアーをつくったりするのが昔から好きなんです。そういう「ものをつくるのが楽しい」という感覚をもった人に入ってもらいたいです。それで世界に誇れる日本の製品をどんどんつくってほしいですね。あとは、仕事で集中力を使うので、フット力を抜ける趣味をもっておくといいのではないかと思います。



「XF305」

キヤノンの最高級デジタルビデオカメラ。マスコミの取材などで使われるプロ仕様の製品。一般向けの機種に比べ形狀が複雑なので、組み立てはすべて人の手によって行われている。部品点数は約700点。

部品を仕上げるごとに 「自分がつくったんだ」 という充実感を感じる

株中田製作所 製造管理課 製造係 係長

» どのような製品をつくっているのですか？

当社で製造しているのは9割方がアルミ精密部品です。お客さまからそのつど「こういう形状の部品をつくってほしい」という依頼を受けてつくります。サイズや形状、用途は様々ですね。半導体装置、航空機、医療機器、産業用ロボットなど、幅広い分野の部品を製造しています。

また、数年前から超微細加工にも取り組んでいます。微細な穴加工に関しては、当時日本初となる1000分の5mmの穴を連続30カ所開けることに成功しました。昨年末頃からは、超微細5軸加工にも取り組んでおり、医療・バイオ関連、宇宙産業関連に応用される技術として注目されています。

» 部品がつくられる工程を教えてください。

まず、お客さまからいただいた図面をもとに、CADで3次元または2次元の図形を描き、CAMを使ってそれを加工用のデータ(NCデータ)に変換します。どのような加工をするかをコンピュータ上で先にプログラムするのです。実際に加工をするのはマシニングセンター、NC旋盤などの工作機械。これらの機械にさきほどの加工用データを読み込ませて、ボタン操作で材料を削ったり、穴を開けたりして加工していきます。フライ

学生時代は野球に夢中でした。スポーツでも趣味でも何かに没頭できる人、一生懸命になる人はものづくりに向いているはずです。

ス盤など手動の工作機械を使う場合もあります。

完成したら加工担当者と資格をもった検査担当者が品質をチェックし、お客さまに納品します。受注から納品までの期間はだいたい1~2週間程度ですね。

» この仕事の難しいところは？

アルミは傷がつきやすく、変形しやすい材質なので、その点に注意して工程を考えるのがポイントです。特に初めてやる加工や複雑な加工を施す場合は、仮説を多く立て、「この部品の最も重要な部分はどこか」「変形をそのつど修正していくのが効率的か、変形させないように加工するのが効率的か」「どのタイミングで変形の具合を確かめるか」などを検討し、途中で取り返しが利くようなダンドリを最初に考えます。また、超微細加工の場合は、扱う材質が様々なので、その性質を分析し、理解したうえで加工する必要があります。

このように作業に入る前の準備が実は最も難しいところ。ただし、私は難しいことを考えるのが好きなので、大変だと感じることはないですね。むしろすごく楽しいです(笑)。

» 仕事をするうえで意識していることは何でしょうか？

当社では特にスピードを重視しています。高品質を保ったうえで早く仕上げることができれば、それだけお客さまに安く製品を提供することができますから。さきほどのダンドリの話も、要するに無駄なく早く仕上げるための工夫なんです。

また、考え方の面で社長によく言われるのは「職人であるよりも技術者たれ」ということです。当社で求められているのは、限られた専門分野だけを極めた職人ではなく、常に「ほかのやり方はないか」と視野を広くもって取り組む技術者。これは私自身も心がけていることですし、だからこそ他社が真似できない技術を磨いてこれたのだと自負しています。

» やりがいを感じるのはどんなときですか？

当社は小規模な会社なので、1人の社員に多くのことを任せてももらいます。30代に入ってからは特にその点にやりがいを感じるようになりました。また、簡単なものであれ、難しいものであれ、図面から実際の部品を仕上げたときには「自分がこれをつくったんだ!」という充実感が常にありますね。



「インペラ」

渡部さんが加工したアルミ製のインペラ（エンジンなどに使われる羽根車）。羽根が斜めに湾曲した形状で、加工には高度な技術を要するが、「難しければ難しいほど腕が鳴る」と渡部さん。



自分がつくった部品で ラインが動いている。 そこにやりがいを感じる

ハウス食品㈱ 生産技術部静岡設備課

力学系の知識が基礎になるので物理が得意な人には向いている仕事です。数字も頻出するので数学が好きな人にも適していると思います。

>>お仕事の内容を教えてください。

生産技術とは「製品を生産する過程」を支える仕事です。具体的には、生産コストを下げ、安定してよい製品をつくるために工場の生産ラインに新規設備を導入したり、既設の機械をメンテナンスしたりするのが主な仕事ですね。また、数年に1回、工場に新たな生産ラインをつくる場合には、本社とやりとりしながらライン設計も担当します。

なかでも、私が所属する静岡工場の場合は、機械のメンテナンス、修理、改造が日々の主業務です。生産機械は数多くの部品で構成されていて、それぞれに寿命があるので、定期的に点検して古くなっている部品を交換します。また、製造スタッフからの「異音がする」といった情報をもとに修理や部品交換をすることもありますね。

新たな部品は、CADで詳細な設計図をつけて外部の部品メーカーに発注する場合もあれば、手描きの設計図をもとに旋盤などの加工機械を使って自分でつくる場合もあります。

>>毎日どのようなスケジュールで働いているのですか？

勤務は早番(6:00～15:00)、遅番(14:00～23:00)、深夜番(22:00～7:00)の3交代制です。1週間単位でシフトが変わるので、早番から深夜番に変わるとなどは大変ですね。今は慣れましたけども(笑)。

早番・遅番は、生産ラインが動いている時間帯なので、部品をつくりたり、発注したり、ラインの稼働点検をしたりというのが主な業務。深夜はラインがストップするので、本格的な部品交換や整備を行っています。

>>技術はどうやって磨いているのですか？

大学・大学院で機械工学を学んだので基礎は理解していましたが、やはり機械は実物を見ないとわかりません。常に考えながら日々の整備をすることで、一つひとつの機械のしくみを勉強しています。例えば、ポンプの大まかな構造は学校の勉強で知っていましたが、修理の際に実物を開けて分解して

みると、より細かい構造がわかり、個々の部品の役割もつかめる。そこまで熟知して初めて、トラブルの際にも原因を的確に探すことができるようになります。

>>仕事をする際に気をつけていることは？

一つは、生産予定数を崩してはいけないということ。予期せぬトラブルが起きたとき、いかにスピーディーに修理をし、ラインを復旧させるかが非常に重要になります。

もう一つは品質管理のために細心の注意を払うこと。私たちがつくっているのは食品ですから、異物混入は絶対にあってはいけない。部品の点検・修理の際にも、ボルト1本、ホコリ一つに至るまで細かくチェックします。

>>この仕事のおもしろいところはどこですか？

原料が加工されて製品になるまでの一連の流れを全部見ることができるところですね。これは生産技術職ならではの魅力です。また、例えばシャフト1本でも、自分がつくったもので生産ラインが動いていることを実感するとやりがいを感じます。できあがった製品への愛着もひとしおです。

>>今後の目標は何ですか？

いつか一つの工場のラインをまるまる設計してみたいです。限られたレイアウトのなかで生産工程をいかに効率的に組み立てていくか…配管の位置なども含め、細かく複雑な要素が絡んでくるので、達成感は大きいと思います。



「とんがりコーン」ほか

静岡工場では「とんがりコーン」「バーモントカレー」「北海道シチュー」「喰喰屋カレー」などを生産。山田さんはこれらすべての生産ラインの整備に携わっている。「とんがりコーン」は入社1年目に生産ラインの設計にかかわった。

工場の司令塔として 部品の入荷から製品の 出荷までを管理する

マブチモーター株 生産本部 生産管理部 生産管理グループ

» お仕事の内容を教えてください。

生産管理システムを海外の拠点に導入して定着させる仕事をしています。生産管理とは、部品を工場に入荷し、製品にして出荷するまでの一連の流れを見る仕事。入荷した部品を倉庫に移動する、倉庫から生産現場に移動する、製品をつくる、完成した製品をクライアントの元へ出荷する、売上げに関する会計的な処理をするといった、出荷まで約20ある業務が速く正確に行われるよう管理します。

生産管理の役割は、一言で言うと司令塔です。工場を俯瞰し、具体的な指示を出す生産管理がいないと、工場は稼働しません。部分最適ではなく全体最適が求められるため、広くすべての業務の流れを知るように努めています。

入荷から出荷までの流れを支えるコンピュータシステムが生産管理システムです。導入にあたっては、既製のソフトウェアを、当社の業務に合わせてカスタマイズして工場に入れ、それに合わせて作業の手順などを変更します。前提として、業務の現状を知る必要があるので、工場には頻繁に出張します。私は中国・江蘇省にある工場を担当していたので、江蘇省には通算1年ほど滞在しました。江蘇工場では、自動車のパワーウィンドウ用モーターなど、自動車に使われる小型モーターを生産しています。

» 仕事で気をつけていることは何ですか？

人にお願いをすることが多い仕事なので、相手にわかりやすく正確に伝えることを大切にしています。メールは、「お願ひ」「理由」「背景」など、内容を箇条書きにして、1通で理解

してもらえるように書きます。また言語が異なるローカルスタッフと話すときは、伝えたい内容に番号を振ってホワイトボードに書いたり、漢字を多く使うなど工夫しています。

» どんなことに仕事のやりがいを感じますか？

普段は残業があまり多くないのですが、システムの導入前後は、現地に滞在し、朝7時に工場へ行って真夜中に帰宅するような日が続きました。精神的にも体力的にもつらかったのですが、やり遂げたときに現地スタッフが「お疲れさま」と声をかけてくれて、やってよかったと感じました。

日々の仕事を通して、国ごとの多様性を感じられることもおもしろいです。中国の拠点は、仕事が速く、やると決まることは徹底的にやります。これが経済成長の速さにつながっているのだと感じています。

» この仕事に就いたきっかけは何ですか？

大学時代、中南米、アジア、中東など約30カ国を旅行しました。旅先で目につくのが日本製の車や家電です。現地の人たちと話して、日本の技術力を高く評価してくれていることも知りました。その経験から、日本が誇る技術力を世界に発信できる会社で働きたいと考え、当社に入りました。実は入社時は生産管理の仕事を知らず、他の職種を第一希望にしていました。でも配属されてみると、ものづくりの現場にすごく近い仕事だとわかり、生産管理のプロフェッショナルになりたいと考えるようになりました。

» 高校生にアドバイスをお願いします。

学生は、どんどん海外に出るといいと思います。海外では言葉も通じないしつらいこともあります、その分成長できます。また、中国や韓国の経済発展を目の当たりにし、日本も負けないでいることを実感できます。

日本経済の根柢を支えるものづくり産業に携わり、日本の技術力を世界に広める仕事ができることは、本当に幸せだし楽しいです。



「小型モーター」

同社は年間約20億個の生産体制を持つ小型直流モーター専業メーカー。同社のモーターは自動車電装機器、音響映像機器、光学精密機器、家電機器、工具など様々な製品に搭載され、私たちの生活を支えている。