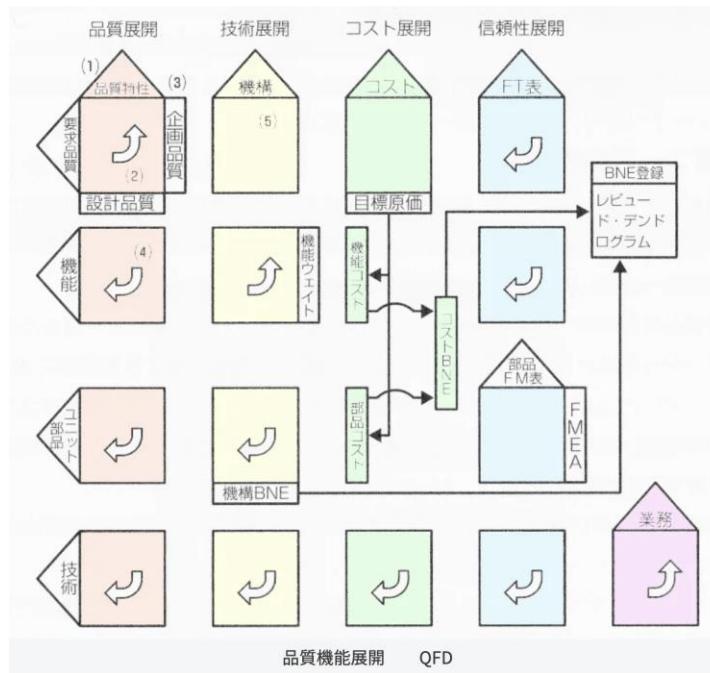
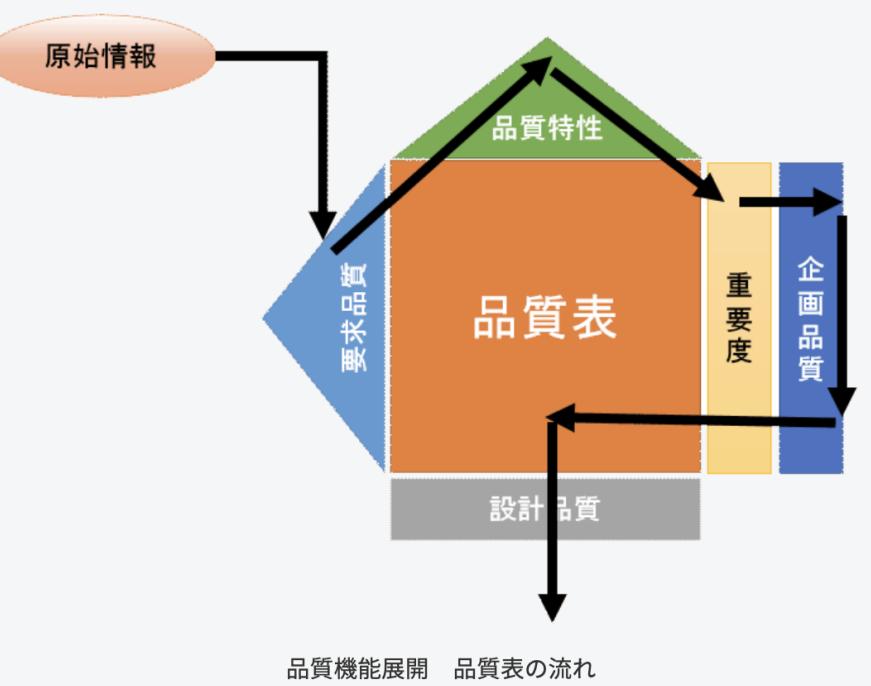


# 品質機能展開表 (QFD: Quality Function Deployment)



**品質特性展開表 (Quality Function Deployment Table):**

1次	操作性		ソフト充実度		形状寸法		品質					
	接続時間	メモリ容量	CPU速度	携帯性	ソフト互換性	キヤラク	本体厚さ	外寸法	操作部寸法	開口部寸法	本体質量	操作部質量
2次	要求品質展開表		2次		1次		2次		1次		2次	
	使いたくなる	面白い	会話できる	体感できる	デザインが良い	どのソフトも使える	ソフトが多く入る	ソフトが作れる	多人数で楽しめる	芸が上手	芸が上手	芸が上手

**ゲーム機 品質表 事例 1**

**企画品質設定表 (Planned Quality Setting Table):**

品質特性一覧表	操作性	ソフト充実度	形状寸法	重量	話題性	企画品質設定表					
						比較分析(2)		企画		ウェイト	
要求品質重要度	他社	自社	P社	N社	D社	M社	企画品質	レベルアップ率	セールスポイント	絶対ウェイト	要求品質ウェイト
使いたくなる	○○	○○	3	3	3	4	4	3	3	1.00	
ソフトがいい	○○	○○	4	3	4	4	4	4	4	1.33	
長く楽しめる	○△	○○	5	5	5	3	4	5	5	1.00	
頑丈である	○○	○○	2	3	4	2	3	5	3	1.00	
使いやすい	○○	○○	5	4	3	4	3	4	5	1.25	○
高性能である	○○	△	3	4	3	4	3	4	4	1.00	
操作しやすい	○○	○○	4	4	5	3	3	5	1.25	○	

**ゲーム機 品質表 事例 2**

要求品質	品質要素	重要度	競合比較			企画	ウェイト			
			自社現状	B社	C社		レベルアップ率	セールスボイント	絶対ウェイト	要求品質ウェイト
一次品質	二次品質	フレーム構造	ハンドル高さ・幅	ステッピング位置	エンジン性能	車体材料				
乗りやすい	足つきが良い	◎				0.01	3	4	4	4
	乗車姿勢が楽	○	○	○		0.20	4	3	4	4
速い	軽い				◎	0.15	3	3	3	5
	パワーがある			◎		0.01	4	3	4	4
楽しい	コーナリング性能が良い	○	○			0.10	3	4	3	3
	走曲止のバランスが良い		△	△	○	0.18	3	4	3	4
◎=5	品質要素重要度	1.18	1.43	1.06	1.05	1.38	6.10			0.82 1.00
○=3	品質要素ウェイト	0.19	0.23	0.17	0.17	0.23	1.00			
△=1	自社現状	3	3	3	3	3				
	B社	4	3	3	3	3				
	C社	3	3	4	3	4				
	設計品質	4	5	3	3	4				

## 重点絞り込み

### ・コンジョイント分析

マーケティングの視点からの分析。顧客にとって最適な機能を絞り込む。

### ・技術展開

その品質は自社の技術のみで実現できるのか、自社技術の強みや弱みを分析する。

### ・コスト展開

目標の原価を設定して実現に必要なコストを各機能に分配して検討する。目標原価=市場価格-目標利益

### ・TRIZ(トリーズ)

「発明的問題解決理論」と呼ばれる方法。過去の膨大な事例や特許情報から帰納的に問題解決方法を導き出す。

### ・タグチメソッド

田口博士が考案した品質工学。市場で発生する不具合を設計段階で防ぐことを主な目的にしている。