

吉香園

关于鱼骨图排列图



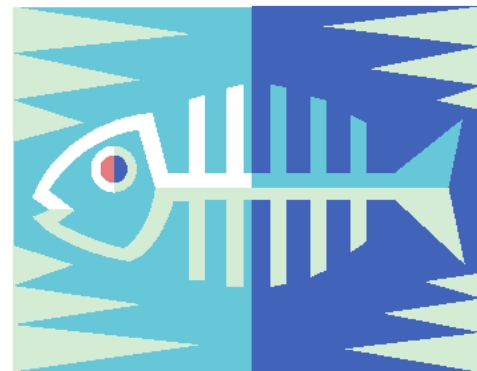
吉 祥 禮

- 查检收数据
- 管制防变异
- 直方显分布
- 柏拉抓重点
- 散布找相关
- 层别找差异
- 特性找要因



鱼骨图（特性要因图、石川图）

- 一个问题的特性受到一些要因的影响时，我们把这些要因加以整理，成为有相互关系而且有条理的图形，这个图形称为特性要因图。
- 因很像一支吃完鱼肉，只剩骨头的鱼所以又称鱼骨图
- 它是1952年日本品管权威学者石川馨博士所发明，又称“石川图”。



用发散整理法制作特性要因图



- 决定问题或品质的特征
- 尽可能找出所有可能会影响结果的因素
- 找出各种原因之间的关系,在鱼骨图中用箭头联接
- 根据对结果影响的重要程度,标出重要因素
- 在鱼骨图中标出必要信息
- 此方法包括两项活动:一找原因;二系统整理出这些原因

注意事项:

- 严禁批评他人的构想和意见.
- 意见愈多愈好.
- 欢迎自由奔放的构想.
- 顺着他人的创意或意见发展自己的创意.



用逻辑推理法制作特性要因图



- 确定品质的特征
 - 将品质特性写在纸的右侧,从左至右画一箭头(主骨),将结果用方框框上.
 - 列出影响大骨(主要原因)的原因,也就是第二层次原因作为中骨,接着列出第三层次原因
 - 根据对结果影响的重要程度,标出重要因素
 - 在魚骨图中标出必要信息
- 注意事项:
利用5个为什么进行追踪原因



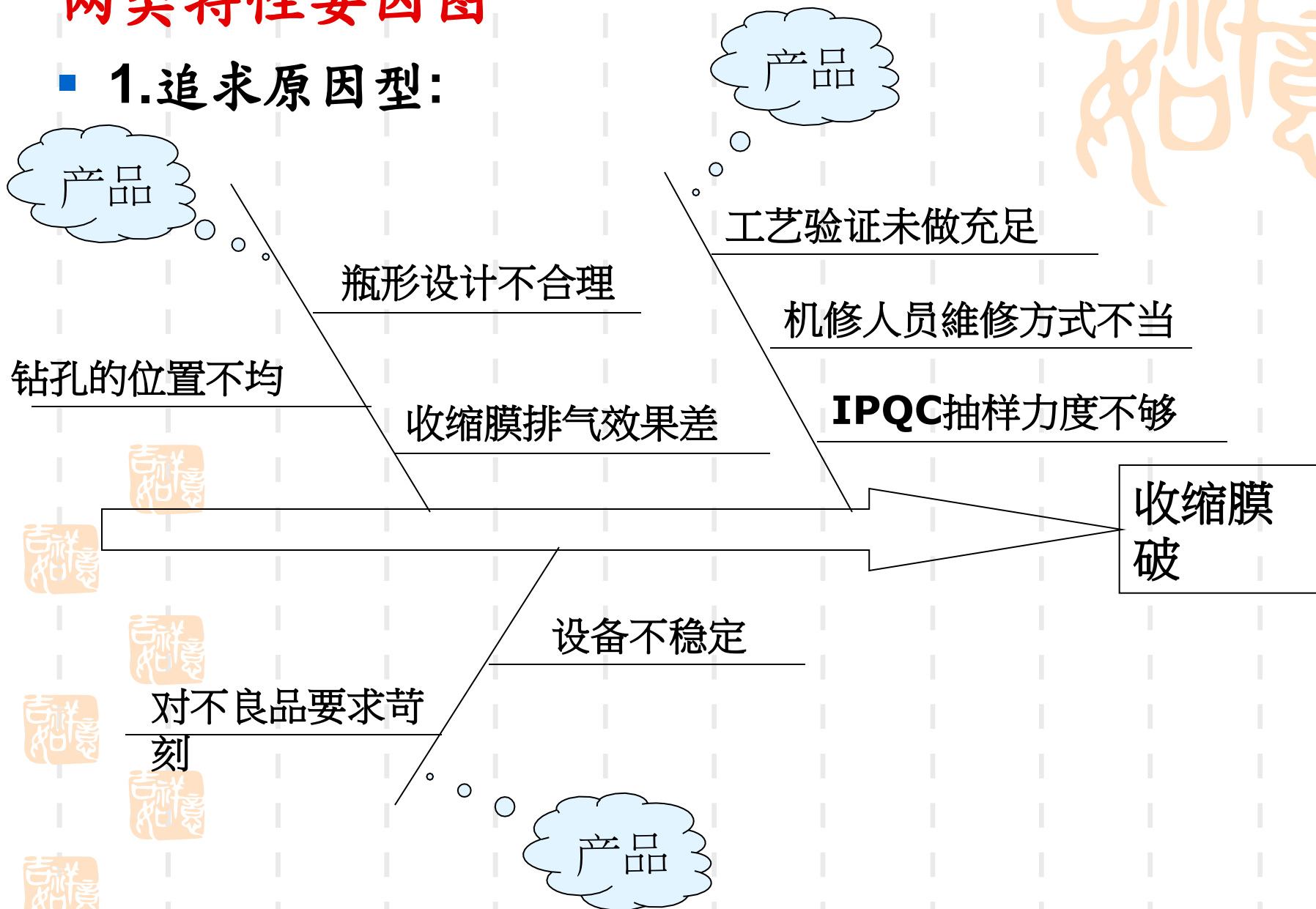
特性要因图的使用

- 问题的整理
- 追查真正的原因
- 寻找对策
- 教育训练



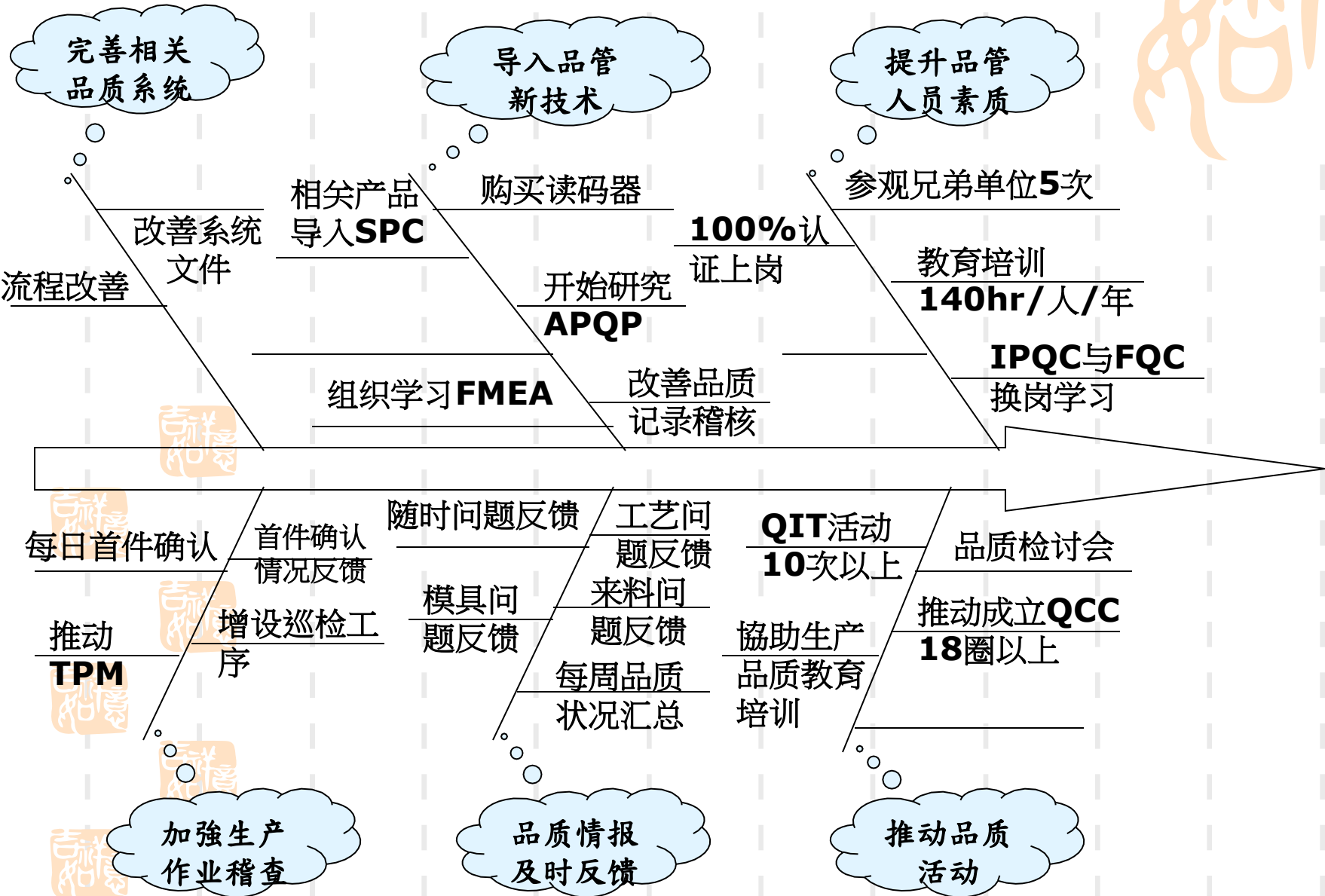
两类特性要因图

1. 追求原因型:



2. 追求对策型:

达成年度工作目标



特性要因图的思考原则

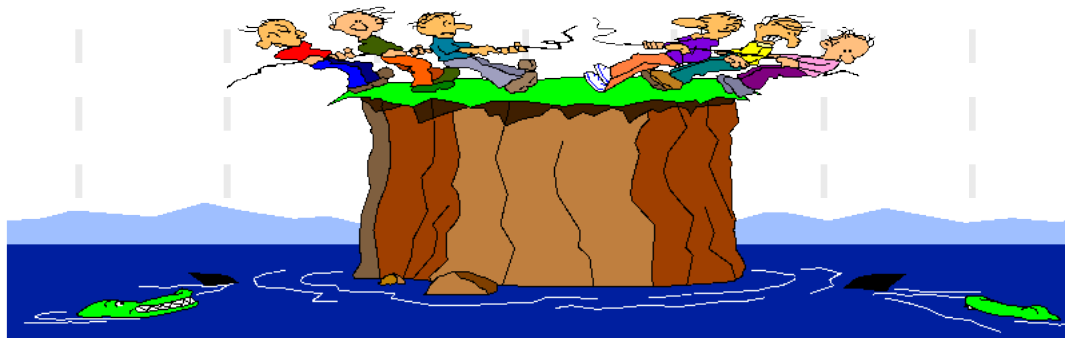
- 一、脑力激荡法（四原则）

- 自由奔放
- 意见越多越好
- 严禁批评他人
- 搭便车

- 二、5W1H法 (what where when why who how)

- 三、4M1E法 (人、机、料、法、环、**测量**)

- 四、系统图法

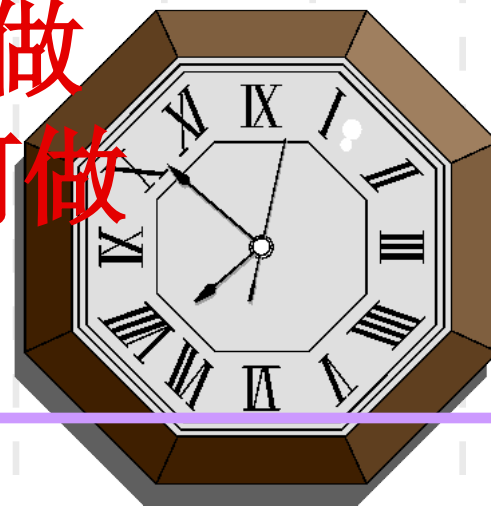


所谓

W

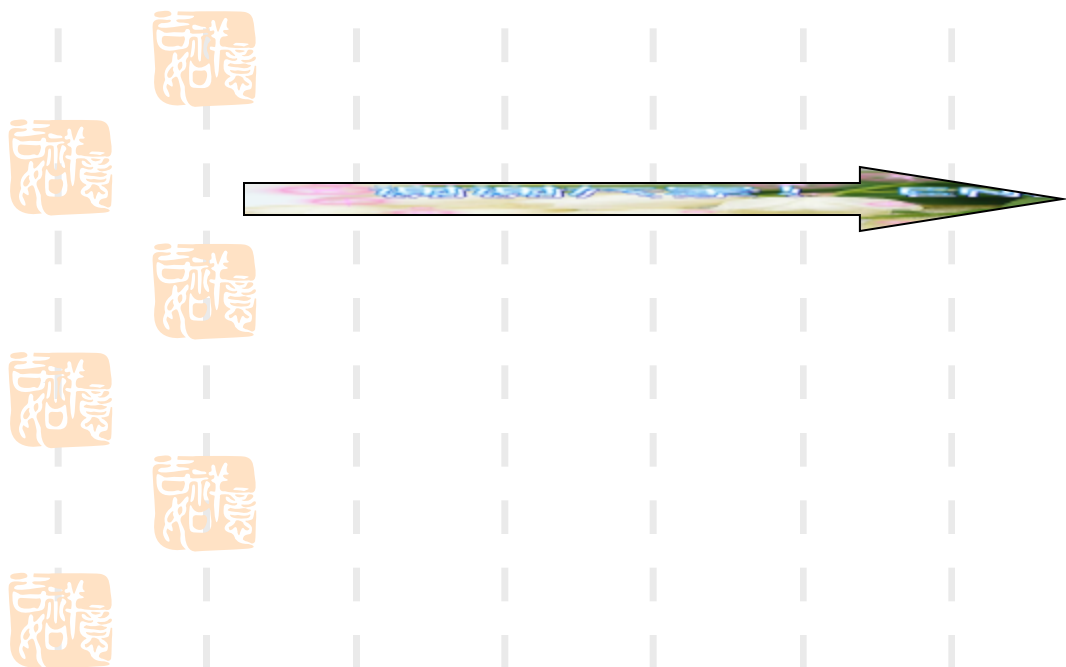
就是

WHY: 为什么必要
WHAT: 目的何在
WHERE: 在何处做
WHEN: 何时做
WHO: 谁来做
HOW: 如何做



特性要因图画法

- 一、决定问题的特性
- 二、画一粗箭头,表示制程



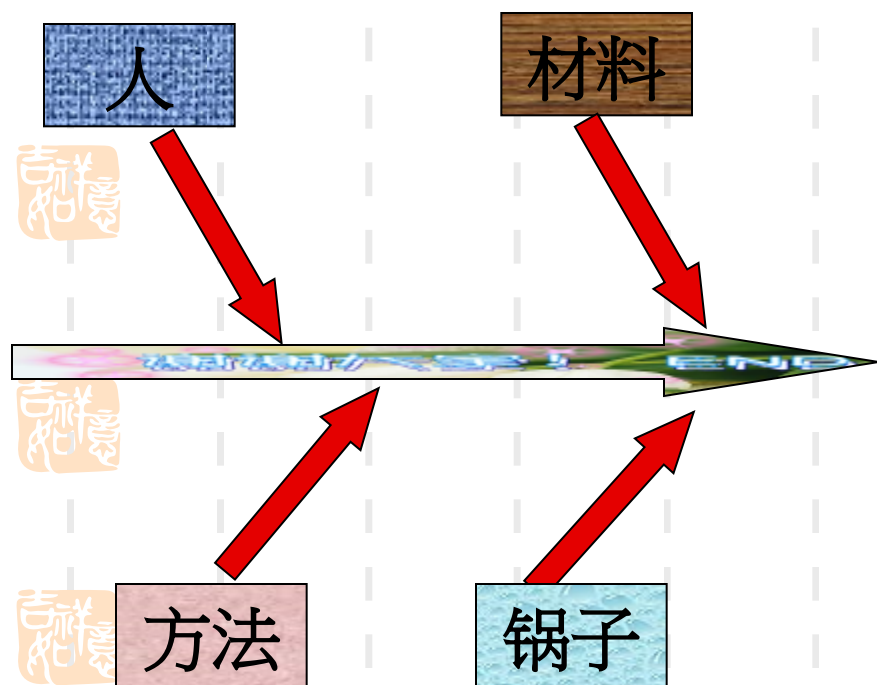
为什么饭菜不好吃?



特性要因图之画法

三、原因分类成几个大类,并且圈起来---中骨

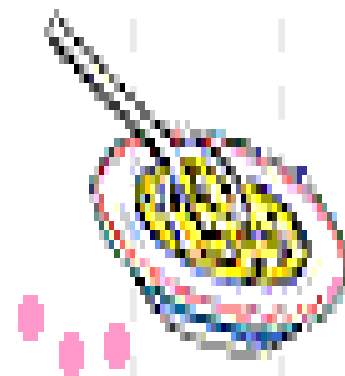
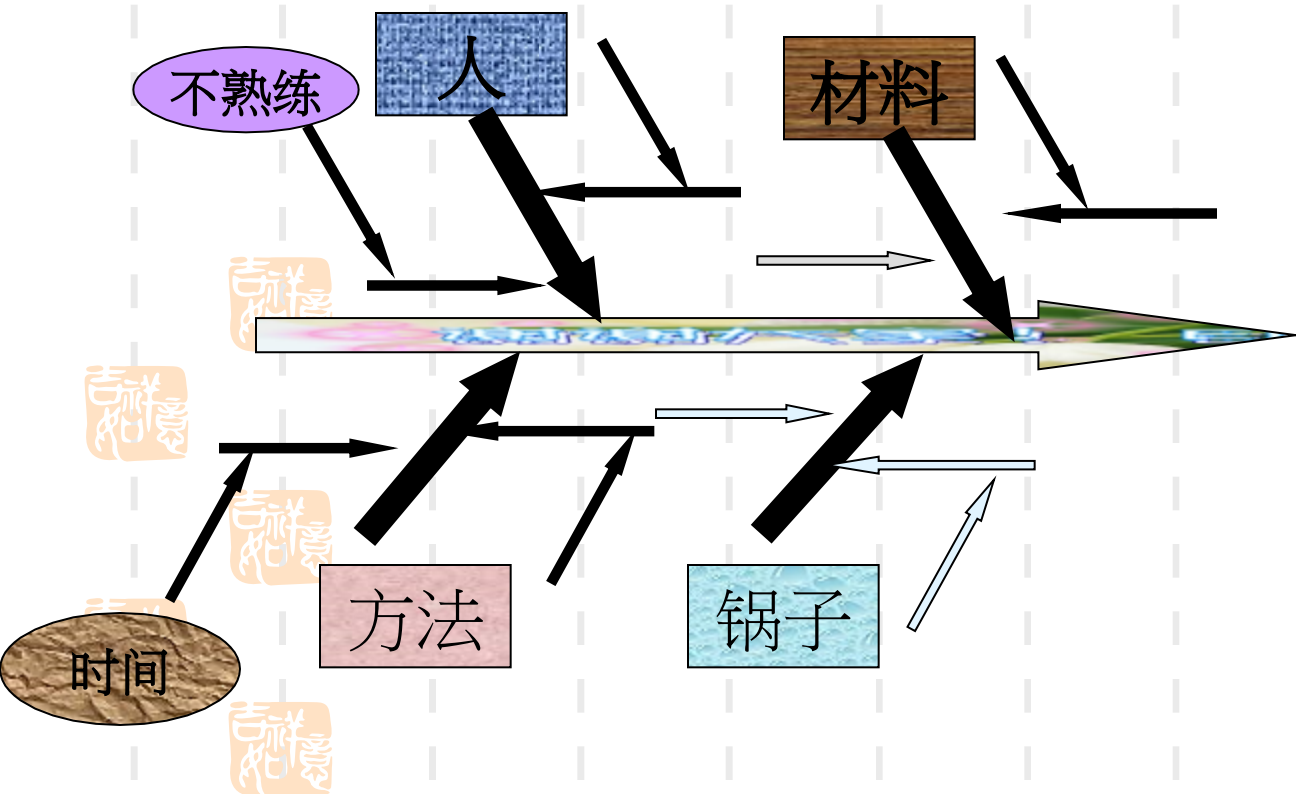
四、加上箭头的大分枝,约 60° 插到母线--子枝



为什么饭菜不好吃？

特性要因图之画法

五、寻求中、小原因,并圈出重点



为什么饭菜不好吃?

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/927024006015006060>