

3. システムの実現方法

先に述べた基本機能のすべてについて、十分に満足できるシステムを構築する手段として、大きく次の2つの仕組みを取り入れた。

● RDBMSによるデータベースの構築

工種、業者、要素といったさまざまな切り口でデータを集計・分析することが機能として要求されている。RDBMSを導入することで、データそのものはいくつかのテーブルに格納し、処理の内容に応じてテーブル間のリレーション関係を別個定義することで様々な切り口に柔軟に対応することができる。また、RDBMSはデータの機密保護の面でも優れている。

● UNIXマシンの採用(図-3)。

UNIXによって特定のハードウェアに左右されないオープンなシステムが構築できる。さらに、EWSをサーバーマシンとしたサーバー/クライアント処理(分散処理)によってパフォーマンスを向上することでRDBMSを有効に活用できる。また、GUI、マルチウィンドウ等のユーザーインターフェース機能が強力である。

4. システムの今後の展開

工事管理においては、原価管理に代表される「金」の管理と、一方で工程管理に代表される「時間」の管理がある。適切な工事管理を行うためには両者を結び付けた状態でシミュレーションを行って評価・検討することが肝要である。この場合、工程管理と整合性をとってデータをやりとりするために、データベース上に新たにリレーションを定義することが必要であり、今後取り組むべき課題である。

5. おわりに

現在、この新たな原価管理システムは、社内での本格的な運用に先だって、大規模造成工事に先行導入されてシステムの評価を行っている。ダウンサイジングによって、RDBMS、UNIXマシンといった強力な道具を手にすることができるようになった今、必ず、新しい管理の世界が開かれるものと確信している。

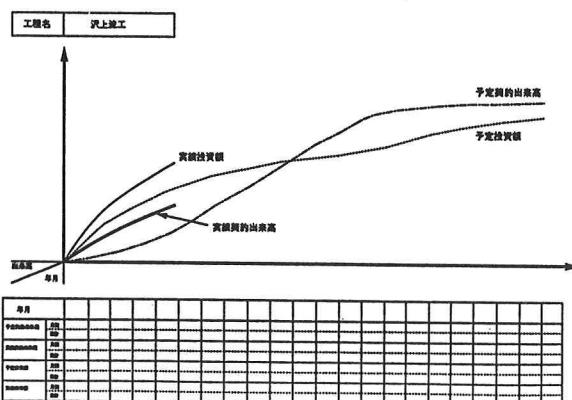


図-1 予定期 - 実績グラフ (例)

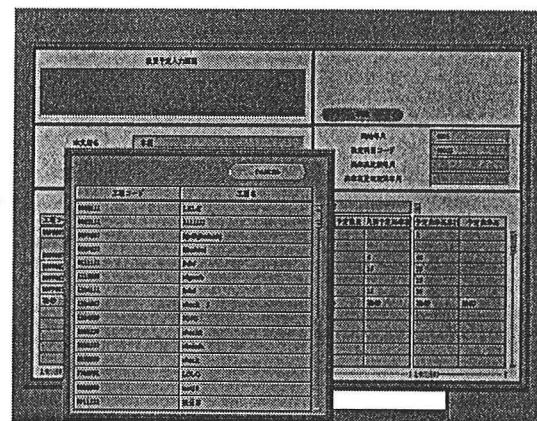


図-2 入力画面 (例)

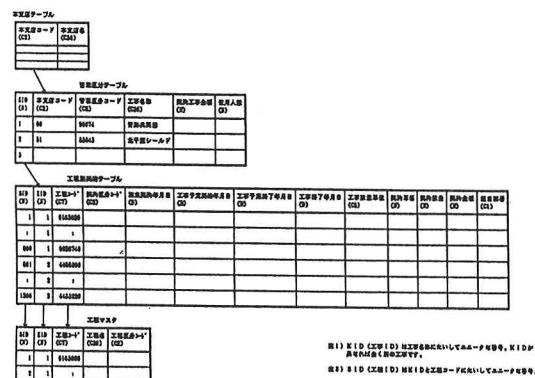


図-3 データベースの構造 (例)