



Agile Product Lifecycle Management

Product Cost Management ユーザー・ガイド

v9.3.0.2

部品番号 B61294-01

2011 年 3 月

オラクル社の著作権について

Copyright © 1995, 2010, Oracle and/or its affiliates. All rights reserved.

このソフトウェアおよび関連ドキュメントの使用と開示は、ライセンス契約の制約条件に従うものとし、知的財産に関する法律により保護されています。ライセンス契約で明示的に許諾されている場合もしくは法律によって認められている場合を除き、形式、手段に関係なく、いかなる部分も使用、複写、複製、翻訳、放送、修正、ライセンス供与、送信、配布、発表、実行、公開または表示することはできません。このソフトウェアのリバース・エンジニアリング、逆アセンブル、逆コンパイルは互換性のために法律によって規定されている場合を除き、禁止されています。

ここに記載された情報は予告なしに変更される場合があります。また、誤りが無いことの保証はいたしかねます。誤りを見つけた場合は、オラクル社までご連絡ください。

このソフトウェアまたは関連ドキュメントが、米国政府機関もしくは米国政府機関に代わってこのソフトウェアまたは関連ドキュメントをライセンスされた者に提供される場合は、次の Notice が適用されます。

U.S. GOVERNMENT RIGHTS

Programs, software, databases, and related documentation and technical data delivered to U.S. Government customers are "commercial computer software" or "commercial technical data" pursuant to the applicable Federal Acquisition Regulation and agency-specific supplemental regulations. As such, the use, duplication, disclosure, modification, and adaptation shall be subject to the restrictions and license terms set forth in the applicable Government contract, and, to the extent applicable by the terms of the Government contract, the additional rights set forth in FAR 52.227-19, Commercial Computer Software License (December 2007). Oracle USA, Inc., 500 Oracle Parkway, Redwood City, CA 94065.

このソフトウェアは様々な情報管理アプリケーションでの一般的な使用のために開発されたものです。このソフトウェアは、危険が伴うアプリケーション（人的傷害を発生させる可能性があるアプリケーションを含む）への用途を目的として開発されていません。このソフトウェアを危険が伴うアプリケーションで使用する際、このソフトウェアを安全に使用するために、適切な安全装置、バックアップ、冗長性（redundancy）、その他の対策を講じることは使用者の責任となります。このソフトウェアを危険が伴うアプリケーションで使用了ことに起因して損害が発生しても、オラクル社およびその関連会社は一切の責任を負いかねます。

Oracle は Oracle Corporation およびその関連企業の登録商標です。その他の名称は、それぞれの所有者の登録商標です。

このソフトウェアおよびドキュメントは、第三者のコンテンツ、製品、サービスへのアクセス、あるいはそれらに関する情報を提供することがあります。オラクル社およびその関連会社は、第三者のコンテンツ、製品、サービスに関して一切の責任を負わず、いかなる保証もいたしません。オラクル社およびその関連会社は、第三者のコンテンツ、製品、サービスへのアクセスまたは使用によって損失、費用、あるいは損害が発生しても、一切の責任を負いかねます。

目次

オラクル社の著作権について	ii
第1章 はじめに.....	1
Agile PLM Suiteの概要	1
Product Cost Managementとは	2
部品分類とサプライヤの活用	2
共同ソーシングおよび価格改定の管理	2
コストと供給の設計.....	3
新規ビジネス獲得.....	3
Agileクライアント・アプリケーション	3
ライセンス	3
アイテム・マスターおよびソーシング・プロジェクト	4
出荷先の場所を把握する	5
Agileオブジェクトを検索する	5
顧客、サプライヤ、パートナーを扱う	6
PCMユーザーの重要タスク	6
PCM 9.3 の新機能	7
UIの強化	7
ソーシング・プロジェクトのUIの強化.....	8
見積依頼と見積依頼回答のUIの強化.....	8
価格および価格変更のUIの強化.....	9
PCMのイベント	9
第2章 ソーシング・プロジェクトを使用する	11
ソーシング・プロジェクトについて	11
プロジェクトのライフサイクル・フェーズ	12
新規ソーシング・プロジェクトを作成する	12
「プロジェクト作成」ダイアログを使用する.....	12
プロジェクトを作成する.....	13
ソーシング・プロジェクト情報を入力する	13
プロジェクトにアイテムを追加します。	15
プロジェクトに添付ファイルを追加する	16
アイテムからの簡易作成手順	16
価格算出ケースを指定する	16
数量割引の例	17
有効期間の例	17
価格期間の日付	18
「名前を付けて保存」を使用してプロジェクトを作成する	18
他のユーザーとプロジェクトを共有する	19

BOMフィルタ	20
フィルタでBOMコンポーネントを追加する	22
BOMフィルタの例	22
プロジェクト・タブを設定する	23
プロジェクトのタブの表示を設定する	24
プロジェクトのデータをフィルタリングする	25
プロジェクトにアイテムを追加する	25
フィルタを使用してアイテムを追加する	26
スプレッドシートからアイテム・データをインポートする	27
プロジェクトに追加するアイテムを作成する	27
サプライヤと共有するデータを選択する	27
データをサプライヤに依頼し必須回答にする	28
「アイテム・マスター」からプロジェクト・コンテンツを更新する	29
価格算出ケースを変更する	29
コスト付きBOMの簡易手順	31
その他のプロジェクト・アクション	32
第3章 プロジェクト・アイテムを管理する	33
プロジェクト・アイテムについて	33
プロジェクト・アイテムを管理する	33
プロジェクトに既存のアイテムを追加する	34
プロジェクトで新規アイテムを作成する	34
アイテムをプロジェクトにインポートする	35
プロジェクトからアイテムをエクスポートする	35
アイテム情報を編集する	36
アイテム数量を変更する	36
プロジェクト・アイテム情報を更新する	36
アイテム数量を計算する	37
アイテム情報を表示する	38
プロジェクトからアイテムを削除する	38
「見積形式」と「コスト」の属性	38
アセンブリを展開する	39
アイテムのパートナ情報を管理する	40
プロジェクト・アイテムにパートナを追加する	40
プロジェクト・アイテムからパートナを削除する	41
第4章 プロジェクトAML	43
プロジェクトAMLについて	43
AMLの表示と非表示	44
アイテムの属性を編集する	44

一括編集.....	44
AMLデータをフィルタリングする	45
アイテムにAMLを追加する	45
AMLデータをインポートする	46
「アイテム・マスター」からAMLデータを検索する	47
AML行を削除する	48
製造元名を検証する	49
製造元部品番号を検証する	49
目標価格を設定する	50
見積依頼で目標価格を更新する	51
アイテムと製造元部品を公表する	51
第5章 プロジェクト・データを分析する	53
プロジェクト・データを分析する	53
プロジェクトのデータをフィルタリングする	53
公表価格をフィルタリングする	54
コスト付きBOM比較を表示する	55
コスト付きBOMをエクスポートする	57
その他のコスト比較を表示する	57
PCM分析レポートを理解する	58
ユース・ケース・シナリオ	59
分析レポートを作成する	60
アセンブリ・コスト・レポートを実行する	61
コスト・パレート・レポートを実行する	62
ソーシング例外レポートを実行する	64
ユニット・コスト比較レポートを実行する	65
アイテムの最良回答を設定する	67
回答に価格計算を適用する	69
価格情報を検索する	70
契約、公表価格または見積履歴を検索する	70
パートナ価格を検索する	71
価格検索の優先順位	72
ソーシング・プロジェクトから価格を検索する	72
アイテムと製造元部品の価格を公表する	72
価格公表プロセス	73
通貨の値を変換する	74
標準化された通貨で回答を表示する	75
オリジナル通貨で回答を表示する	75
通貨換算レートを更新する	75
プロジェクトから価格情報をエクスポートする	75
一括編集.....	76

第6章 見積依頼（RFQ）	77
見積依頼について	77
見積依頼に使用される専門用語	78
RFQ取引条件	79
Agile JavaクライアントでRFQ取引条件を設定する	79
バイヤー側のRFQ取引条件設定	79
サプライヤ・ビュー	80
見積依頼プロセス・フロー	80
見積依頼回答と回答ラインの決定方法	81
見積依頼タスク	82
見積依頼ステータス	83
見積依頼を作成する	84
部品追加ルール	85
配布方法	86
例 - 製造元による配布	87
例 - 部品分類による配布	87
見積依頼をルートする	87
見積依頼にアイテムを追加する	88
サプライヤとパートナを割り当てる	88
パートナ分割の数量を計算する	88
アイテムの目標価格を更新する	89
プロジェクト・レベルの更新	89
見積依頼レベルの更新	89
見積依頼からアイテムを削除する	90
見積依頼を送信する	90
ステータスを変更し、見積依頼を送信する	90
見積依頼でライン・アイテムを送信する	91
Webサプライヤ以外のサプライヤの見積依頼をエクスポートする	91
見積依頼を使用する	91
見積依頼を検索する	92
見積依頼を表示する	92
見積依頼ステータスを変更する	92
見積依頼を削除する	93
見積依頼変更を表示する	93
見積依頼履歴を表示する	93
見積依頼回答を処理する	94

見積依頼回答をフィルタリングする	94
サプライヤを割り当てる	95
AMLレベルでサプライヤを割り当てる	95
サプライヤを自動で割り当てる	96
見積依頼回答を催促する	96
Webサプライヤ以外のサプライヤの回答をインポートする	96
別の通貨で回答を表示する	97
価格情報を検索する	97
回答を編集する	97
回答入力フォーム	99
回答ラインを事前に見積済として設定する	99
見積を再依頼する	100
見積再依頼のステータスを表示する	100
他のユーザーと見積依頼を共有する	100
第7章 顧客、部品分類、サプライヤを管理する	103
外部組織と提携する	103
作業を開始する前に	103
顧客とサプライヤの管理に必要な役割	103
顧客を管理する	104
顧客を作成する	104
顧客のフィールドと属性	105
顧客を編集する	106
部品分類を作成する	106
「部品分類」タブ	108
アイテムを部品分類に関連付ける	108
サプライヤを管理する	108
サプライヤ・タイプ	109
パートナとサプライヤ	109
サプライヤのライフサイクル・フェーズ	109
サプライヤを作成する	109
サプライヤのフィールドと属性	110
「一般情報」タブのボタン	111
サプライヤの識別	111
コンタクト・ユーザーを追加する	112
RFxルーティング・ルールを作成および変更する	113
製造元および部品分類提示を定義する	114
新規製造元提示を作成する	115
新規部品分類提示を作成する	116
製造元および部品分類格付を更新する	116
「PSR」タブを使用する	117
第8章 変更、ディスカッション、添付ファイル	119
アイテムと回答の変更	119

ディスカッション	120
ディスカッションを追加する	120
ディスカッションに返信する	121
ディスカッションを削除する	121
添付ファイル	121
添付ファイルを持つことのできるプロジェクト・オブジェクト	122
添付ファイルの使用	122
添付ファイルを表示する	122
第9章 価格情報を管理する	125
契約管理について	125
価格の概要	126
価格ルーチンのオブジェクト	126
価格	126
価格ライン	126
価格変更（PCO）	127
関連する役割と権限	127
価格タイプ	127
価格情報を管理する	128
価格情報にアクセスする	128
価格のフィールド	128
価格を作成する	129
「価格」 ページタブ	131
価格ラインを管理する	132
価格ラインを作成する	132
価格ラインを変更する	133
価格ライン情報を削除する	133
価格ラインをインポートする	133
第10章 価格変更	135
価格変更について	135
PCOを管理する	135
PCOを作成する	135
「カバー・ページ」 タブ	136
「対象価格」 タブ	136
ワークフロー	138
関係を追加する	138
価格情報をレッドラインする	139
レッドライン・モードで価格ラインを削除する	139
付録A Product Cost Managementの設定	141
Product Cost Management設定チェックリスト	141
出荷先の場所	142

Product Cost Managementの役割	143
RFQ取引条件	143
「見積依頼取引条件」ノードの設定	144
見積依頼取引条件の内容の設定および保存	144
ソーシング・プロジェクト・クラスでの属性の表示	145
見積依頼クラスでの属性の表示	145
見積依頼回答の入札参加意思属性	145
「私のソーシング・プロジェクト」権限を変更する条件の追加	146
ソーシング・プロジェクト・マネージャの役割の読取り(見積依頼)権限への条件の追加	146
読取り権限への条件の追加	147
Product Cost Managementのクラスの設定	147
ユーザー定義フィールドの無効化	147
ユーザー定義フィールドを設定するためのヒント	148
アイテム・マスターのユーザー定義フィールドからソーシング・プロジェクトへのデータの取出し	148
例: アイテム・マスターのユーザー定義フィールドへのソーシング・プロジェクトのユーザー定義 フィールドのマッピング	151
ソーシング・プロジェクトからアイテム・マスターへの、価格のユーザー定義フィールドのプッシュ	154
価格計算	155
材料価格計算の設定	155
その他費用の計算	156
例: 「人件費単価」フィールドの有効化	156
プロジェクト分析から公表価格および見積履歴への、回答のユーザー定義フィールドのプッシュ	157
ソーシング・プロジェクトからアイテム・マスタへの、ユーザー定義フィールドのデータの プッシュ	158
例: 回答のユーザー定義フィールドのマッピング	159
BOMフィルタの設定	162
BOMフィルタの名前の変更	162
PCMでのイベント管理	163
付録B Agileオブジェクトの削除	167
オブジェクトのソフト削除	168
オブジェクトの削除取消	168
オブジェクトのハード削除	169
特定のAgileオブジェクト・タイプの削除に関する注意	169
アイテム・オブジェクトの削除に関する注意	169
変更オブジェクトの削除に関する注意	170
転送オブジェクトの削除に関する注意	171
PSRオブジェクトまたはQCRオブジェクトの削除に関する注意	171
ソーシング・プロジェクト・オブジェクト、見積依頼オブジェクトおよび見積依頼回答オブジェクトの 削除に関する注意	172
パッケージ・オブジェクトの削除に関する注意	172

製造元オブジェクトの削除に関する注意	172
拠点オブジェクトの削除に関する注意	173
ユーザー・オブジェクトの削除に関する注意.....	173
ユーザー・グループ・オブジェクトの削除に関する注意.....	174
PG&Cオブジェクトの削除に関する注意.....	174

はじめに

Agile PLMマニュアル・セットにはAdobe® Acrobat PDFファイルが含まれています。[Oracle Technology Network \(OTN\) Webサイト](http://www.oracle.com/technology/documentation/agile.html) <http://www.oracle.com/technology/documentation/agile.html>には、Agile PLMの最新版のPDFファイルがあります。このWebサイトのマニュアルは、その場で表示することもダウンロードして使用することもできます。また、使用しているネットワーク上のAgile PLMマニュアル・フォルダにAgile PLMマニュアル (PDF) ファイルが格納されている場合もあります。詳細は、Agile管理者にお問い合わせください。

注意 PDFファイルを表示するには、Adobe Acrobat Readerのバージョン 7.0 以降（無料）を使用する必要があります。このプログラムは、[Adobe社のWebサイト](http://www.adobe.com) <http://www.adobe.com>からダウンロードできます。

[Oracle Technology Network \(OTN\) Webサイト](http://www.oracle.com/technology/documentation/agile.html) <http://www.oracle.com/technology/documentation/agile.html>は、Agile WebクライアントとAgile Javaクライアントのいずれの場合も、「ヘルプ」>「マニュアル」の順に選択してアクセスできます。さらに疑問点がある場合やサポートが必要な場合は、My Oracle Support (<https://support.oracle.com>) にお問い合わせください。

注意 Agile PLM マニュアルに関する問題について Oracle サポートにお問い合わせいただく前に、タイトル・ページにある部品番号をご準備ください。

Oracle サポート・サービスへの TTY アクセス

アメリカ国内では、Oracle サポート・サービスへ 24 時間年中無休でテキスト電話 (TTY) アクセスが提供されています。TTY サポートについては、(800) 446-2398 にお電話ください。アメリカ国外からの場合は、+1-407-458-2479 にお電話ください。

Readme

Agile PLMの最新情報は、すべて[Oracle Technology Network \(OTN\) Webサイト](http://www.oracle.com/technology/documentation/agile.html) <http://www.oracle.com/technology/documentation/agile.html>にあるReadmeファイルに記載されています。

Agile トレーニング支援

Agileトレーニングの詳細は、[Oracle University Webページ](http://www.oracle.com/education/chooser/selectcountry_new.html) http://www.oracle.com/education/chooser/selectcountry_new.htmlを参照してください。

ドキュメント内のサンプル・コードのアクセシビリティについて

スクリーン・リーダーは、ドキュメント内のサンプル・コードを正確に読めない場合があります。コード表記規則では閉じ括弧だけを行に記述する必要があります。しかし JAWS は括弧だけの行を読まない場合があります。

このドキュメントにはオラクル社およびその関連会社が所有または管理しない Web サイトへのリンクが含まれている場合があります。オラクル社およびその関連会社は、それらの Web サイトのアクセシビリティに関しての評価や言及は行っておりません。

はじめに

この章のトピック

▪ Agile PLM Suiteの概要	1
▪ Product Cost Managementとは	2
▪ 部品分類とサプライヤの活用	2
▪ 共同ソーシングおよび価格改定の管理	2
▪ コストと供給の設計	3
▪ 新規ビジネス獲得	3
▪ Agileクライアント・アプリケーション	3
▪ ライセンス	3
▪ アイテム・マスターおよびソーシング・プロジェクト	4
▪ 出荷先の場所を把握する	5
▪ Agileオブジェクトを検索する	5
▪ 顧客、サプライヤ、パートナーを扱う	6
▪ PCMユーザーの重要タスク	6
▪ PCM 9.3 の新機能	7

Agile PLM Suiteの概要

- **Agile Product Collaboration (PC)**：製品のライフサイクル全体を通し、社内組織および拡張されたサプライ・チェーンにわたり、製品レコード情報の管理およびコラボレーションを実現します。
- **Agile Product Governance & Compliance (PG&C)**：アイテムや製造元部品などにより含まれた、すべてのサブスタンスおよびマテリアルの管理と追跡を行い、企業がサブスタンス制限とレポート要求を満たし、リサイクル可能製品を設計し、適合性コストを最低限に抑え、将来製品が非適合性を排除できるよう図ります。
- **Agile Product Portfolio Management (PPM)**：全体的な製品開発において、プロジェクトと製品情報を統合し、製品のポートフォリオおよびライフサイクル全体にわたるビジネス・プロセスを合理化します。
- **Agile Product Quality Management (PQM)**：閉ループ方式の是正処置プロセスを使用して、製品の設計に関連する、顧客、サプライヤおよび製品品質の問題を管理します。
- **Agile Product Cost Management (PCM)**：製品ライフサイクル全体を通して製品コストを管理し、社内および社外の参加者間で、製品コストとコスト・プロセスを同期化します。
- **Agile Engineering Collaboration**：エンジニアのデスクトップ上にある CAD 設計データを中央の PLM プロダクト・レコードで直接管理し、設計および製品 BOM 変更プロセスの自動化し、IP の再利用をサポートします。
- **Agile Enterprise Visualization**：MS Office、画像、製図、CAD などのネイティブ・ドキュメントを、Web を利用して、視覚化、マークアップおよび分析することができます。その際、ドキュメントを作成したツールやフォーマット変換は不要です。

Product Cost Managementとは

Agile Product Cost Management (PCM) は、製品の発端から製品の寿命に至るまで、製品のライフサイクルを通して、企業が直接材料を調達するためのツールです。これは、企業の目標コストに対して製品のライフサイクル・コストを継続的に管理し、ライフサイクルの利益を最大化するために設計されています。

また、材料の多層ネットワークにおける必要条件と、製品を顧客に配送する際に消耗されるリソースに関する問題に対応すること、また販売/マーケティング、調達、経営、エンジニア、貿易パートナーなどにおけるキーパーソンが、製品設計の決定について互いに協力し合うことを目的としています。

Agile PCM を導入することにより、下記のような個々のレベルでのコスト削減を達成できます。

- 部品分類とサプライヤの活用
- 共同調達および価格改定の管理
- トータル・コストとマージンの計画
- 新規ビジネス獲得

部品分類とサプライヤの活用

企業は、サプライヤや製造元パートナーを通してコスト削減機会の特定や活用ができます。Agile PCM は製品の予想、新製品の部品構成表 (BOM)、製品変更、コスト/見積履歴のライフサイクル表示と転送を行うことができます。入札パッケージの作成、入札と交渉プロセス、およびサプライヤ/顧客契約管理を自動化できます。

Agile PCM はすべての関連プロダクト・レコードを通して、製品使用の適切な表示を抽出し、集約させることができます。変更の潜在的なコスト的影響を、パートナーやサプライヤを通じて共同で、リアルタイムで分析できます。成功する調達戦略は、全体的な調達効率を向上させ、調達サイクルの短縮化と直接材料支出の削減を可能とします。

共同ソーシングおよび価格改定の管理

調達サイクルと直接材料支出を削減することに加え、企業は Agile PCM を使用して、製造業者やサプライヤのネットワークを拡張する調達戦略を開発することができます。Agile PCM により、企業は製造パートナーやサプライヤの多層ネットワークを通して部品構成表 (BOM) の正確性を確保できます。

Agile PCM により、すべてのビジネス・パートナーは現在の BOM を使用し、そしてマテリアルおよびその他のコスト計算の回答と分析を行うことができます。企業間の調達チームは、共同調達の分析を通してコストダウンの機会を明らかにし、共同交渉においてきわめて優位な立場を得ることができます。定期的なスケジュールに基づき、マーケットの動向に合わせて交渉および価格のリセットを行うことができます。

コストと供給の設計

Agile PCM は、設計目的を調達戦略と協調させることにより、製品の目標コストを達成し、供給リスクを最低限に抑制します。コストと供給を設計する企業は、ダウンストリームの供給と製造目的に対する各設計選択を分析します。

初期設計段階において、供給およびコスト計画チームは頻繁に変更される製品構造に対応していきます。各プログラムのコストを計算し、各調達案を分析し、コストの見積と時間ベースの抑制を転送できます。プロジェクト・ベースの環境において、設計および調達チームは BOM、代替調達案、および価格更新について、各々からの変更を検証し記録できます。

Agile PCM により、目標コストの達成、旧式化したコンポーネントの管理、リスクのあるアイテムやサプライヤを初期段階で認識し、優先調達先管理を設計段階まで進めることができます。

新規ビジネス獲得

Agile PCM は、経営管理や事務管理部門を通して新規ビジネス獲得プロセスをサポートするために使用できます。新しいコスト情報を収集する機能と、契約価格、以前の見積、及び ERP 上のコストの豊富なりポジトリの再利用の自動化で、新規ビジネス要求までの平均的なレスポンス時間を大幅に短縮させることが可能になります。結果として、大量の価格見積を素早く処理でき、動作効率と顧客利益率を向上させます。

Agile クライアント・アプリケーション

Oracle Agile PLM は次の 2 つのクライアントを提供しています。

- **Web クライアント** - HTML ベースのクライアントで、Web ブラウザから実行できます。クライアント側でのインストールは不要です。Web クライアントは Agile PCM 機能に対し完全なアクセスを提供しますが、管理機能に対するアクセスは限られています。
- **Java クライアント** - 複数ウィンドウなどの詳細 UI 機能を提供する Java アプリケーションであり、Agile 管理機能に対しフルアクセスが可能です。Java クライアントをローカルにインストールすると、Java WebStart を通してネットワーク上で自動的に更新されます。Agile Java クライアントは、プロジェクトや見積依頼などの Agile PCM オブジェクトの検索が可能です。作成はできません。

Web クライアントを使用して、ソーシング・プロジェクト、見積依頼、見積依頼回答の作成など、ほとんどの Agile PCM 機能にアクセスできます。Java クライアントを使用して Agile PLM サーバーを管理します。

特に明記されている場合を除き、このマニュアルでは Agile PCM 手順の実行に Web クライアントを一貫して使用しています。Agile Web クライアントの機能に関する一般情報は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。

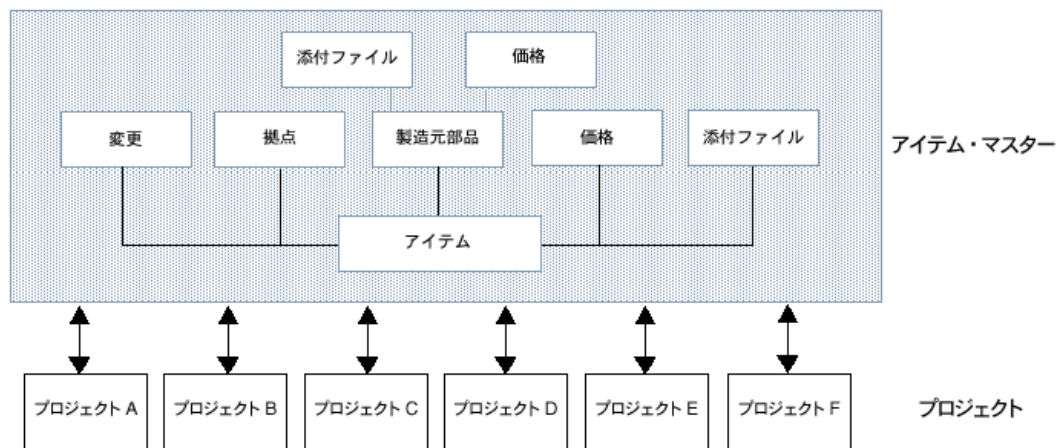
ライセンス

ライセンスを設定するには、Agile 管理者が企業で購入した PLM ソリューションのライセンスを、Java クライアントを使用して有効にします。PCM ライセンスを有効にすると、PCM 固有のクラス（ソーシング・プロジェクトなど）や、企業の事業に関連するソリューションベースの機能が有効になります。ライセンスの詳細は、『Agile Product Lifecycle Management 管理者ガイド』を参照してください。

アイテム・マスターおよびソーシング・プロジェクト

「アイテム・マスター」は、プロダクト・レコードとしても知られています。これは、アイテム（部品、ドキュメント、その他のアイテム・クラスのユーザー定義サブクラス）の完全な集合体であり、Agile システムにおける変更管理のもとで保持されています。Agile PLM のすべてのアイテムに対し検索を実行すると、検索結果は基本的に「アイテム・マスター」から取得されます。ただし、「アイテム・マスター」には変更（ECO、MCO、SCO）、拠点、製造元部品、および価格などのアイテム・リビジョンに関連するすべてのオブジェクトも含まれています。

アイテム・マスターは Agile PCM 内ではっきりと表示されます。ソーシング・プロジェクトのほとんどのデータは、次の図に示すように、「アイテム・マスター」から取得されます。また、新規プロジェクト・アイテムを作成したり、外部データ・ファイルからアイテムをインポートすることもできます。



ソーシング・プロジェクトにデータを追加するとき、「アイテム・マスター」からオブジェクトを選択できます。プロジェクトに含まれるアイテムや製造元部品に変更を加えた場合、変更を「アイテム・マスター」に公表し、次の内容を更新できます。

- アイテム
 - 部品構成表（BOM）
 - 承認済製造元リスト（AML）
- 製造元部品

フィルタを使い、インポートする BOM アイテムを選択できます。「アイテム・マスター」へのアイテムおよび製造元部品の公表の詳細は、「アイテムと製造元部品を公表する」を参照してください。

サプライヤとの価格交渉後、「アイテム・マスター」へ価格を公表できます。価格公表の詳細は、72ページの「[アイテムと製造元部品の価格を公表する](#)」を参照してください。

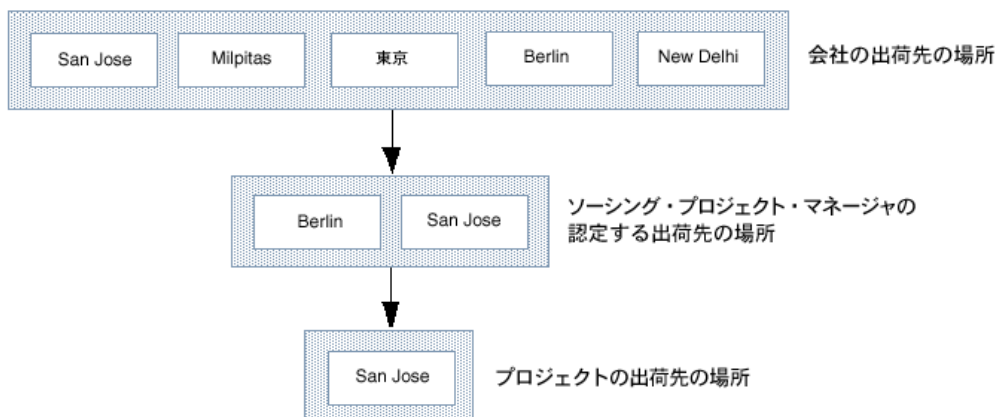
各プロジェクトには特定の製造元拠点があり、プロジェクトには拠点に関連するアイテムしか含められないという制約があります。

出荷先の場所を把握する

Agile PLM 管理者が Agile PCM のシステム設定を行う場合、まず出荷先の場所を定義する必要があります。名前のおと、出荷先の場所とは、サプライヤがあなたの会社から出された注文を達成するために直接材料を出荷できる場所を指します。出荷先の場所は、次のような理由から、製品の調達プロセスにとって非常に重要です。

- Agile 管理者はシステム全体の出荷先の場所を Agile Java クライアントで定義します。詳細は、142 ページの「[出荷先の場所](#)」を参照してください。
- ソーシング・プロジェクト・マネージャは、それぞれのユーザー・プロファイルで定義された認定済の出荷先の場所を最低 1 箇所持っている必要があります。これがないと、ソーシング・プロジェクトの出荷先の場所を指定できません。
- 各ソーシング・プロジェクトは特定の出荷先の場所を持っています。出荷先の場所がなければ、プロジェクト・ステータスは「ドラフト」から「オープン」に変わりません。
- ソーシング・マネージャがサプライヤに見積依頼を送信するとき、希望する部品、格付け、出荷先の場所と一致する製造元または部品分類提示のあるサプライヤに対してのみ、見積依頼を配布できます。

次の図は、会社の出荷先の場所がソーシング・プロジェクト・マネージャに割り当てられた場合の例を示しています。出荷先の場所を割り当てられた後、このソーシング・プロジェクト・マネージャは、ソーシング・プロジェクトのために特定の出荷先の場所を選択しています。



Agile オブジェクトを検索する

Agile PLM を使用する場合、Agile システムで、ソーシング・プロジェクト、サプライヤ、製造元部品、見積依頼など、既存のオブジェクトを探す必要があります。オブジェクトは次の方法で検索できます。

- **簡易検索** - 名前、番号、説明をもとにオブジェクトを検索します。
- **詳細検索** - 定義した条件と一致するフィールドを持つすべてのオブジェクトを検索します。たとえば、「説明」フィールドに「コンピュータ」という語句が含まれている部品を検索できます。
- **保存された検索** - 以前使用したことがあり、保存されていた検索です。
- **ブックマーク** - よくアクセスする Agile オブジェクトのリストです。ブックマークをクリックすると、そのオブジェクトをすばやく表示できます。

Agile オブジェクトの検索方法の詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。

顧客、サプライヤ、パートナーを扱う

Agile PLM を使用し、顧客、サプライヤおよびパートナーなど、会社の外部に存在する組織を管理できます。これらの外部組織は、調達、品質管理、設計などのビジネス・プロセスに関与し、プログラムの各段階や活動全体にかかわりを持ちます。

顧客とサプライヤは、組織を定義する 2 つの Agile PLM クラスです。パートナーはあなたの会社と特別な関係にあるサプライヤで、プロジェクト BOM に対するアクセス権限を持っていますが、通常のサプライヤは見積依頼の割り当てられたアイテムに関する情報しか閲覧できません。

各ソーシング・プロジェクトは、顧客、サプライヤ、および/またはパートナーと関連付けることができます。これらオブジェクトは、プロジェクトを作成する前に Agile システムに存在する必要があります。

顧客とサプライヤの作成および管理方法の詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』の顧客およびサプライヤの管理に関する章を参照してください。

PCMユーザーの重要タスク

PCM では、調達プロセス中に様々な活動が発生します。サプライヤの作成からソーシング・プロジェクトの作成、見積依頼から価格公表に至るまで、PCM ユーザーが実施する必要がある重要なタスクには次のものがあります。

- **ソーシング・プロジェクトを使用する**
 - ソーシング・プロジェクトを作成するには、12ページの「[新規ソーシング・プロジェクトを作成する](#)」を参照してください。
 - ソーシング・プロジェクトにアイテムを追加するには、15ページの「[プロジェクトにアイテムを追加します](#)」を参照してください。
- **見積依頼を作成する**
 - ソーシング・プロジェクトから見積依頼を作成するには、84ページの「[見積依頼を作成する](#)」を参照してください。
 - サプライヤに情報を依頼するには、84ページの「[見積依頼を作成する](#)」を参照してください。
- **見積依頼を使用する**
 - 見積依頼のステータスをオープンに変更するには、92ページの「[見積依頼ステータスを変更する](#)」を参照してください。
 - 見積依頼を共有するには、100ページの「[他のユーザーと見積依頼を共有する](#)」を参照してください。
 - 見積依頼をサプライヤに対してオープンにするには、90ページの「[ステータスを変更し、見積依頼を送信する](#)」を参照してください。
 - 「回答」タブで回答をロックするには、97ページの「[回答を編集する](#)」を参照してください。
 - 見積再依頼を要求するには、100ページの「[見積を再依頼する](#)」を参照してください。
- **ソーシング・プロジェクトで価格を分析する**
 - アイテム回答ラインに最良回答を設定するには、67ページの「[アイテムの最良回答を設定する](#)」を参照してください。
 - コスト付きBOM比較を表示するには、55ページの「[コスト付きBOM比較を表示する](#)」を参照してください。

- **価格を管理する**
 - 価格を作成するには、129ページの「[価格を作成する](#)」を参照してください。
 - 価格ラインを追加するには、132ページの「[価格ラインを作成する](#)」を参照してください。
 - PCOを通して価格をリリースするには、139ページの「[価格情報をレッドラインする](#)」を参照してください。
- **サプライヤを管理する**
 - サプライヤを作成するには、109ページの「[サプライヤを作成する](#)」を参照してください。
 - ラインカードを割り当てるには、114ページの「[製造元および部品分類提示を定義する](#)」を参照してください。
- **部品分類を管理する**
 - 部品分類オブジェクトを作成するには、106ページの「[部品分類を作成する](#)」を参照してください。
 - 部品分類にアイテムを追加するには、108ページの「[アイテムを部品分類に関連付ける](#)」を参照してください。
- **PCM 管理タスクに Java クライアントを使用する**
 - Product CollaborationとPCM間で属性のマッピングを行うには、148ページの「[アイテム・マスターのユーザー定義フィールドからソーシング・プロジェクトへのデータの取出し](#)」を参照してください。
 - 見積依頼取引条件を設定するには、143ページの「[RFQ取引条件](#)」を参照してください。

PCM 9.3 の新機能

Agile PLM の UI に機能強化が加えられ、PCM の操作の効率性と有用性が高まりました。また、イベント機能の導入により、特定のアクションを自動化できるようになりました。次の項では、PCM 特有の機能強化について概説します。すべての Agile PLM モジュールに影響する一般的な UI の強化点の詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。

UIの強化

PCM の UI に機能強化と変更が加えられました。一般的な変更点は次のとおりです。

- ソーシング・プロジェクト、PCO およびサプライヤに、データをドラッグ・アンド・ドロップしたり、コピーして貼り付けることができます。たとえば、「私のブックマーク」フォルダ内のアイテムを、ソーシング・プロジェクトの「アイテム」タブのアイテム・テーブルにドラッグ・アンド・ドロップできます。
- フォームのリスト・フィールドやマルチリスト・フィールドに入力する際、入力する値がわかっている場合は、先行入力によって値を入力できます。入力する値がわからない場合や、入力した値が赤で表示される場合は、「検索」ボタンをクリックして値を検索できます。
- 日付フィールドに入力する際は、日付を手動で入力するか、「カレンダー」ボタンをクリックして日付を選択します。
- 価格、PCO、部品分類の各オブジェクトで、ビューのパーソナライズがサポートされています。
- サプライヤ、ソーシング・プロジェクト、見積依頼、見積依頼回答の各オブジェクトでは、部分的なビューのパーソナライズがサポートされています。

注意 PCMのパーソナライズの詳細は、23ページの「[プロジェクト・タブを設定する](#)」を参照してください。

ビューのパーソナライズおよび、ドラッグ・アンド・ドロップ機能など、その他の一般的な UI の強化点の詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。

ソーシング・プロジェクトのUIの強化

ソーシング・プロジェクト・オブジェクトに影響する強化点は次のとおりです。

- 「アイテム」、「AML」、「分析」の各タブ上の、一部のアクション・ボタンとそのメニュー・オプションの配置や名前が変更されました。
- 「ディスプレイの設定」ボタンが「パーソナライズ」ボタンに置き換わりました。「パーソナライズ」ボタンでパーソナライズ・パレットが起動します。
- ビューのパーソナライズによって、「AML」タブで複数列のフィルタリングがサポートされるようになりました。並べ替えはサポートされていません。
- ビューのパーソナライズによって、「分析」タブでフィルタリングがサポートされるようになりました複数列のフィルタリングはサポートされていません。ソーシング・プロジェクトでのフィルタリングの詳細は、53ページの「[プロジェクトのデータをフィルタリングする](#)」を参照してください。
- 「アイテム」タブと「AML」タブでアイテムおよび製造元部品情報の編集を行うには、アイテムおよび製造元部品の「クイック・ビュー」パレットを使用します。「クイック・ビュー」パレットにアクセスするには、アイテムまたは製造元部品の番号をクリックします。
- タブが変更され、「アイテム・マスターの変更」、「プロジェクト・アイテムの変更」、「サプライヤ回答変更」という3つのサブタブが追加されました。これら3つのタブの内容は、これまではそれぞれ別のビューに表示されていました。
- 「分析」タブで、価格情報のビュー・オプションにはこれまで「フィルタ」機能をとおしてアクセスしていましたが、場所が「表示」ドロップダウン・リストに移されました。
- 効率性の向上のため、「分析」タブの「価格検索」ウィザードの設計が変更されました。詳細は、70ページの「[価格情報を検索する](#)」を参照してください。
- Product Collaboration のアイテムをソーシング・プロジェクトに追加する際、アイテム・リビジョンでの検索の絞込みが可能になりました。
- BOMフィルタのUIとプロセスが変更されました。20ページの「[BOMフィルタ](#)」を参照してください。
- プロジェクトのアイテムにAMLを追加する手順が変更されました。45ページの「[アイテムにAMLを追加する](#)」を参照してください。

見積依頼と見積依頼回答のUIの強化

見積依頼オブジェクトに影響する強化点は次のとおりです。

- 「回答」タブ上の、一部のアクション・ボタンとそのメニュー・オプションの配置や名前が変更されました。
- ビューのパーソナライズによって、「回答」タブでフィルタリングがサポートされるようになりました複数列のフィルタリングはサポートされていません。
- 「回答ステータス」タブが変更され、「サプライヤ回答ステータス」と「取引条件」という2つのサブタブが追加されました。これら2つのタブの内容は、これまでは同じページ上でそれぞれ別のテーブルに表示されていました。

見積依頼回答オブジェクトに影響する強化点は次のとおりです。

- 「回答」タブ上の、一部のアクション・ボタンとそのメニュー・オプションの配置や名前が変更されました。
- ビューのパーソナライズによって、「回答」タブでフィルタリングがサポートされるようになりました複数列のフィルタリングはサポートされていません。
- 「詳細テーブル編集」モードの使用時に、編集可能フィールドでインライン・テーブル編集がサポートされるようになりました。
- 左ウィンドウに表示されていた、ウィザード・フロー図が表示されなくなりました。基本編集モードの使用時には、この図のかわりにテキスト版のフロー手順が表示されます。これ以外の編集モードでは、フローは表示されません。

価格および価格変更のUIの強化

PCO オブジェクトに影響する強化点は次のとおりです。

- 「ワークフロー」タブで、「要約」テーブルと「サインオフ履歴」テーブルが 1 つのテーブルに結合されました。このタブ上に「要約」と「ワークフロー」の 2 つのセクションが表示され、それぞれのセクションにテーブルが格納されるようになりました。

PCMのイベント

Agile PLMでは、事前設定イベントとは、イベント・マスクで指定されたタスクをユーザーが実行したときに発生する自動機能のことです。イベントのトリガーによって、ユーザーに対する通知の配信など、イベントの結果がもたらされます。PCMソリューションで制限されるイベント機能もありますが、いくつかのイベントはソーシング・プロジェクトなどのPCMオブジェクトに対して設定できます。PCMにおけるイベント機能の詳細は、163ページの「[PCMのイベント](#)」を参照してください。

ソーシング・プロジェクトを使用する

この章のトピック


■ ソーシング・プロジェクトについて.....	11
■ 新規ソーシング・プロジェクトを作成する.....	12
■ 他のユーザーとプロジェクトを共有する.....	19
■ BOMフィルタ.....	20
■ プロジェクト・タブを設定する.....	23
■ プロジェクトのデータをフィルタリングする.....	25
■ プロジェクトにアイテムを追加する.....	25
■ プロジェクトに追加するアイテムを作成する.....	27
■ サプライヤと共有するデータを選択する.....	27
■ データをサプライヤに依頼し必須回答にする.....	28
■ 「アイテム・マスター」からプロジェクト・コンテンツを更新する.....	29
■ 価格算出ケースを変更する.....	29
■ コスト付きBOMの簡易手順.....	31
■ その他のプロジェクト・アクション.....	32

ソーシング・プロジェクトについて

ソーシング・プロジェクトは調達と製品価格のエントリ・ポイントです。ソーシング・プロジェクトでは、調達と価格に必要なデータを追跡して、効果的な価格管理を行うための分析を実行します。

注意 これまで PPM プログラムと呼ばれていたオブジェクトの名前がプロジェクト・オブジェクトに変更されました。PPM プロジェクト・オブジェクトと PCM ソーシング・プロジェクト間には関係性は一切ありません。このマニュアル内のプロジェクトという用語はすべて、PCM ソーシング・プロジェクトを指します。

プロジェクト・データには、アイテムとアセンブリ、部品構成表 (BOM)、および承認済製造元リスト (AML) が含まれます。複数のユーザーが同じコンポーネントを表示し変更できるため、複数のユーザーがチームとして作業を進め、調達と価格管理を完了できます。プロジェクトを使用して、「アイテム・マスター」コンテンツのライフサイクル・フェーズと分析に基づいて、見積依頼 (RFQ) などのソーシング活動を実行できます。

Product Cost Management (PCM) は、Product Sourcing ソリューションと Price Management ソリューションから構成されており、ビジネス・プロセスにおける貴重な価格およびコスト情報を統合し、活用できるよう設計されています。PCM では、プロジェクトはで表示されます。

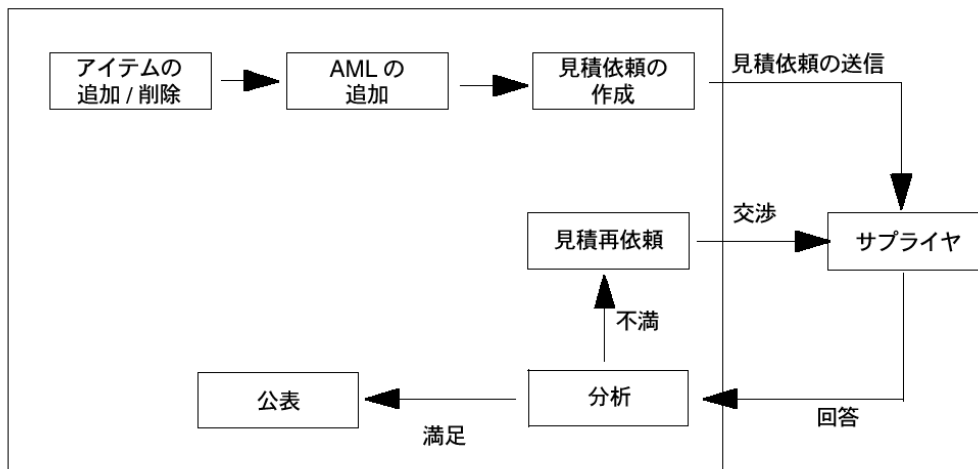
ゼロからプロジェクトを作成することもでき、また「アクション」>「名前を付けて保存」コマンドを使用して既存のプロジェクトのコピーを作成することもできます。コピーされたプロジェクトには、パートナ、見積依頼、サプライヤ回答、履歴などの情報は含まれていません。

注意 ソーシング・プロジェクトへは、主に Agile Web クライアントを通してアクセスします。

次の図に、Product Cost Management の見積依頼、サプライヤ回答、分析フローにおいてプロジェクトがどのよ

うに機能するかを示します。

プロジェクト



プロジェクトのライフサイクル・フェーズ

プロジェクトのライフサイクル・フェーズには、「ドラフト」、「オープン」、「終了」があります。プロジェクトが作成された時点では、プロジェクトは「ドラフト」状態にあります。プロジェクトが「オープン」状態にあるときは、見積依頼の作成およびサプライヤ回答の受信が可能です。プロジェクトのステータスは、「ステータスの変更」メニューから変更できます。

注意 「一般情報」タブの「出荷先の場所」フィールドは、プロジェクトの状態を「ドラフト」から「オープン」に変更する前に入力しておく必要があります。

プロジェクトは、プロジェクトの所有者がそのステータスを「終了」に変更するまでは、オープンのままです。

ステータス	説明
ドラフト	これは、プロジェクトの初期ライフサイクル・フェーズ。この状態では、「カバー・ページ」属性、「アイテム」コンポーネント・データ、「添付ファイル」のみが編集可能。この状態では、プロジェクトからの見積依頼の作成不可
オープン	プロジェクトが「オープン」状態になると、見積依頼の作成とサプライヤ回答はアクティブとなる
終了	プロジェクトのすべてのタスクが完了したときに、プロジェクトの所有者が設定

新規ソーシング・プロジェクトを作成する

「プロジェクト作成」ダイアログを使用する

「新規作成」>「ソーシング・プロジェクト」を選択して、新しいプロジェクトを作成できます。

注意 「新規作成」メニューの「プロジェクト」オブジェクトは PPM オブジェクトのことです。PCM ソーシング・プロジェクト・オブジェクトとは異なります。

プロジェクトを作成する

1. 「新規作成」>「ソーシング・プロジェクト」の順にクリックします。新規ソーシング・プロジェクトの作成ダイアログが表示されます。

注意 新規ソーシング・プロジェクトの作成ダイアログで太字で表示されるフィールドは必須フィールドです。先に進むには、必須フィールドを入力してください。

2. 「タイプ」ドロップダウン・リストからタイプを選択します。
3. 固有の ID 番号（プロジェクト固有の識別子）を「番号」フィールドに入力するか、または **123** をクリックして、プロジェクト・タイプに定義した自動採番機能に基づいて、システムでプロジェクト番号を生成します。

注意 「番号」フィールドも自動入力にして、編集不能にすることもできます。ソーシング・プロジェクトの採番は、Agile 管理者が設定した構成に基づいて行われます。

注意 管理者が対象のプロジェクト・タイプに対して複数の自動採番ソースを定義している場合、採番生成ボタンは **123** ➤ に変更されます。





4. プロジェクトの価格算出ケースを定義します。「数量割引」または「有効期間」を選択します。詳細は、16ページの「[価格算出ケースを指定する](#)」を参照してください。
5. 手順4で「数量割引」を選択した場合、ドロップダウン・リストから希望の数量割引番号を選択します。プロジェクト当たり、6つの数量割引を設定できます。
6. 手順4で「有効期間」を選択した場合、次のステップに従います。
 1. 「日付期間数」ドロップダウン・リストから数値を選択します。最高で20日間を設定できます。
 2. 「期間タイプ」ドロップダウン・リストから期間タイプを選択します。利用可能な値は「毎月」、「四半期ごと」、「半年ごと」、「毎年」、「変数」です。
 3. 「期間タイプ」で「毎月」、「四半期ごと」、「半年ごと」、「毎年」を選択した場合、「開始日」ドロップダウン・リストから有効開始日を選択してください。
 4. 「期間タイプ」で「変数」を選択した場合、各期間の開始日と終了日を指定します。
 5. 「期間ごとの数量割引」ドロップダウン・リストから数値を選択します。
7. 「保存」をクリックします。新しいソーシング・プロジェクトの「一般情報」タブが表示されます。

注意 指定されたプロジェクトは、「ドラフト」状態で作成されます。

ソーシング・プロジェクト情報を入力する

プロジェクトの「一般情報」タブでソーシング・プロジェクトの一般情報を入力します。次の表に、「一般情報」タブに含まれているソーシング・プロジェクトのフィールドを示します。

フィールド名	制約	説明
番号	読取専用	プロジェクトの固有な ID 番号
説明	オプション	プロジェクトに関する説明
ライフサイクル・フェーズ	読取専用	プロジェクトの現在のライフサイクル・フェーズ。デフォルト状態は「ドラフト」
プログラム	オプション	<p>プロジェクトが適用されるプログラム。たとえば、特定のプログラムに必要なプログラムおよび情報を定義できる。ドロップダウン・リストから作成されるプロジェクトに対してプログラムを選択する。</p> <p>このフィールドを空欄にしておくと、プロジェクト情報はすべてのプログラムに適用される。</p>
顧客	オプション	<p>プロジェクトが適用される顧客。このフィールドのとなりの 🔍 ボタンをクリックし、検索を実行して顧客を選択できる。</p> <p>このフィールドを空欄にしておくと、プロジェクト情報はすべての顧客に適用される。</p>
製造拠点	オプション	<p>プロジェクトが処理される拠点。ドロップダウン・リストから、拠点を選択できる。</p> <p>プロジェクトが拠点別である場合のみ、拠点を選択すること。プロジェクトが拠点別の場合、PC からアセンブリを追加したときに、特定の拠点に属する部品構成表 (BOM) のみがプロジェクトに追加され、残りのアイテムは無視される。たとえば、プロジェクトが "San Jose" 固有の場合、"San Jose"、"Milpitas" および "グローバル" からの BOM を持つアセンブリを追加した場合に、San Jose の BOM のみがプロジェクトに追加される。グローバルまたは共通の BOM、または Milpitas の BOM は追加されない。</p>
出荷先の場所	必須 (見積依頼作成用)	<p>プロジェクトのアイテムが出荷される場所。プロジェクトを「オープン」ライフサイクル・フェーズへ移動するには、場所を指定しなければならない</p> <p>「出荷先の場所」は、ユーザー・プロファイルの「認定出荷先」プロパティの設定により決定される。ユーザー・プロファイルが認定された「出荷先の場所」を指定していない場合、このフィールドでの値の選択は不可</p>
プロジェクト通貨	必須	<p>ドロップダウン・リストから、通貨を選択できる</p> <p>プロジェクト通貨は、システムの通貨換算レート・テーブルに基づき、その他の通貨値 (たとえば、見積依頼回答でサプライヤにより入力される見積価格) が標準化されるかを決定する</p> <p>デフォルト通貨は現在のユーザーの通貨により異なる</p>
製品ライン	オプション	プロジェクトに関連付けられている製品ライン
期間数	読取専用	有効期間の数
数量割引数	読取専用	プロジェクトにおける数量割引数

フィールド名	制約	説明
共有するデータ	オプション	ソーシング・プロジェクトから生成されたすべての見積依頼に含まれるサプライヤと共有するデータ。「サプライヤと共有するデータ」ウィンドウで「共有するデータ」フィールドの  ボタンをクリックし、サプライヤに開示するフィールドを選択ソーシング・プロジェクト・レベルで設定した「共有するデータ」設定は、見積依頼レベルで変更可能
回答必須フィールド	オプション	ソーシング・プロジェクトから生成されたすべての見積依頼について、サプライヤに要求する必須の回答情報。「回答必須フィールド」フィールドのとなりの  ボタンをクリックし、「回答データ必須項目」ウィンドウから必須フィールドを選択ソーシング・プロジェクト・レベルで設定した「回答必須フィールド」設定は、見積依頼レベルで変更可能
サプライヤへの指示	オプション	プロジェクトで作成された見積依頼を介してサプライヤへ送信される指示
所有者	必須	プロジェクトに対し責任を持つ所有者。所有者のみが、プロジェクトから見積依頼を作成可能。「所有者」フィールドのとなりの  ボタンをクリックし、所有者を選択できる
作成者	読取専用	プロジェクトの作成者
作成日	読取専用	プロジェクトが作成された日付
更新日時	読取専用	プロジェクト情報の最終更新日
プロジェクト・タイプ	読取専用	プロジェクトのタイプ。デフォルトでは「ソーシング・プロジェクト」
権限のあるユーザー	オプション	このプロジェクトを使用する権限を持つユーザー「権限のあるユーザー」フィールドのとなりの  ボタンをクリックし、権限のあるユーザーを選択できる
AML ステータス不可	オプション	プロジェクトに持ち込む必要がない部品についての AML ステータスを指定。このフィールドを使用すると、推奨されていない製造元部品、廃止された製造元部品、またはその他の理由で不適格である製造元部品を自動的に排除する

注意 「プロジェクト番号」、「ライフサイクル・フェーズ」、「期間数」、「数量割引数」、「作成者」、「作成日」、「更新日時」のフィールドは自動的に更新されます。

ソーシング・プロジェクトにデータを入力するには:

1. ソーシング・プロジェクトを開きます。
2. 「一般情報」タブで「編集」ボタンをクリックします。
3. 必要に応じてフィールドの内容を変更します。
4. 「保存」をクリックします。

プロジェクトにアイテムを追加します。

1. ソーシング・プロジェクトを開き、「アイテム」タブをクリックします。
2. 「追加」>「アイテムの検索」の順にクリックします。

注意 「追加」ボタンの下矢印をクリックすると、「**アイテムの検索**」または「**作成(アイテム)**」のいずれかを選択できます。「**作成(アイテム)**」オプションの使用の詳細は、27ページの「[プロジェクトに追加するアイテムを作成する](#)」を参照してください。

3. 既存のアイテムを検索して選択します。追加する行（複数可）を強調表示し、マウスを使用して**アイテム**・テーブルにドラッグ・アンド・ドロップします。

注意 「ブックマーク」フォルダ、「最近訪れたところ」フォルダまたはナビゲータ・ドローワからアイテムをドラッグし、アイテム・テーブルに直接ドロップする方法でも、アイテムをプロジェクトに追加できます。オブジェクトをコピーしてアイテム・テーブルに貼り付けることもできます。これらのショートカットに関する一般的な情報は、『**Agile PLM スタート・ガイド**』を参照してください。

注意 選択したアイテム間で重複するコンポーネントがある場合、重複するコンポーネントの QPA（使用個数）属性と一緒に追加されます。重複コンポーネントはソーシング・プロジェクト内で単一アイテムとして表現されます。

プロジェクトに添付ファイルを追加する

1. ソーシング・プロジェクトを開き、「**添付ファイル**」タブをクリックします。
2. 「**追加**」>「**ファイルの追加**」または「**追加**」>「**URL の追加**」をクリックするか、「**追加**」>「**検索**」をクリックしてファイル・フォルダを検索します。

注意 添付ファイルの追加の詳細は、『**Agile PLM スタート・ガイド**』を参照してください。

アイテムからの簡易作成手順

Agile Product Collaboration（PC）内のアイテム・オブジェクトから、新規プロジェクトを直接作成できます。

1. アイテムを開きます。
2. 「**アクション**」>「**新規作成**」>「**ソーシング・プロジェクト**」の順にクリックします。
3. ソーシング・プロジェクト・タイプを選択します。
4. **番号**を入力します。
5. 「**価格算出ケース**」（数量割引または有効期間のいずれか）を入力します。
6. ドロップダウン・リストから「**製造拠点**」の場所を選択します。

注意 「製造拠点」フィールドと「AML ステータス不可」フィールド（次の手順）は、Agile 管理者によって有効にされている場合のみ表示されます。

7. 除外する AML ステータスを「**AML ステータス不可**」フィールドで選択します。選択したステータスの AML は、PC からソーシング・プロジェクトに追加されません。
8. 「**保存**」をクリックします。

価格算出ケースを指定する

プロジェクトの価格算出ケースには、「数量割引」と「有効期間」の2種類があります。

- 数量のみに基づいて価格を決定するには、**数量割引**を指定します。異なる数量ケースに基づき、製品コストがどのように変化するかを決定できます。「数量割引」価格算出ケースを選択した場合、最大で6つの

数量割引に対し価格を決定できます。

- 将来の日付に基づき価格を決定する場合は、「有効期間」を指定します。この設定は、将来期間における製品コストの算定に有効です。「有効期間」ケースは期間ごとの数量割引にも対応しており、期間ケースと数量ケースの組合せを作成できます。「有効期間」価格算出ケースを選択した場合、最大 20 の価格期間に対する価格、場合によっては期間ごとに 6 つの数量割引を決定できます。

数量割引の例

下表は「数量割引」価格算出ケースの例を、3 つの数量割引を使って示しています。

数量割引	選択した数量割引
500	<input type="radio"/>
200	<input type="radio"/>
100	<input type="radio"/>

有効期間の例

下表は「有効期間」価格算出ケースの例を、日付期間 4 つと、期間当たりの数量割引 1 つを使って示しています。

数量割引	01/01/09～ 03/31/09	04/01/09～ 06/30/09	07/01/09～ 09/30/09	10/01/09～ 12/31/09
500			<input type="radio"/>	
350				<input type="radio"/>
200		<input type="radio"/>		
100	<input type="radio"/>			

下表は「有効期間」価格算出ケースの例を、価格期間 4 つと、期間当たりの数量割引 2 つを使って示しています。

数量割引	01/01/09～ 03/31/09	04/01/09～ 06/30/09	07/01/09～ 09/30/09	10/01/09～ 12/31/09
500			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
350		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
200	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
100	<input type="radio"/>			

価格期間の日付

Agile PCM は日付に固定のカレンダを使用していません。このため、指定されたすべての価格期間には、あらゆる開始日と終了日を含めることができます。有効な日付はすべて 12:00 P.M. GMT でタイムスタンプを押されます。システムに価格を公表すると、有効日とタイムスタンプを見ることができます。

新規プロジェクトを作成するとき、ソーシング・プロジェクトの作成ダイアログでは最大 20 の価格期間を指定できます。ただし、プロジェクトの価格期間の数には、事実上制限はありません。プロジェクトを開き、「アクション」>「価格算出ケースの変更」を選択すると、20 以上の期間を追加できます。

注意 「価格算出ケースの変更」オプションは、プロジェクトに価格期間が存在する場合のみ、「アクション」ドロップダウン・リストに表示されます。プロジェクトが数量割引により作成されている場合、このオプションは使用できません。

価格期間を削除すると、期間と、この期間に関連付けられていた価格情報はすべて削除されます。「見積履歴の自動公表」スマートルールが「可」に設定されていて、ソーシング・プロジェクトに見積依頼に関連付けられている場合のみ、ソーシング・プロジェクトから価格期間を削除したときに見積履歴が自動的に作成されます。スマートルールの詳細は、『Agile Product Lifecycle Management 管理者ガイド』を参照してください。

Agile PCM には固定のカレンダがないため、有効期間が重複することがあります。ただし、「価格ライン有効期間の重複」スマートルールが「不可」に設定されていると、価格を公表する際、重複した期間はすべてシステムに却下されます。

価格算出ケースを変更する場合、価格期間の既存範囲よりも前、または後の価格期間や、新たに追加された価格期間を削除できます。詳細は、29 ページの「[価格算出ケースを変更する](#)」を参照してください。

「名前を付けて保存」を使用してプロジェクトを作成する

既存のプロジェクトと同じ一般情報やアイテムを持つプロジェクトを作成する必要があるとします。そのような場合は時間を省くため、既存のプロジェクトを検索し、これを別名で保存できます。既存のプロジェクトを別の名前で保存すると、プロジェクトの一般情報、含まれるアイテム、添付ファイルも保存されます。パートナ、見積依頼、回答、回答ライン、履歴は保存されません。

すべてのソーシング・プロジェクトで、「有効期間」、「共有するデータ」、「回答必須フィールド」および「サプライヤへの指示」などのカバー・ページ情報を再利用する場合は、これらのフィールドを持つソーシング・プロジェクトを作成し値を指定して、そのプロジェクトをテンプレートとして使用します。新しいソーシング・プロジェクトを作成するときに、テンプレート・プロジェクトで「名前を付けて保存」を選択することで、すべてのカバー・ページ情報と添付ファイルが新しいプロジェクトに自動的に継承されます。

プロジェクトのコピーを保存する手順は次のとおりです。

1. 新規プロジェクトの基本となるプロジェクトを開きます。
2. 「アクション」>「名前を付けて保存」の順に選択します。「名前を付けて保存」ダイアログが表示されます。
3. ドロップダウン・リストからソーシング・プロジェクトの**タイプ**を選択します。
4. 「番号」フィールドに、次に使用可能な番号が表示されます。**123** をクリックし、次のプロジェクト番号を生成するか、またはプロジェクト番号を入力できます。

注意 自動採番機能は Java クライアントでサブクラス・レベルで制御されるため、Agile PLM 管理者によって変更される可能性があります。

5. 「保存」をクリックします。
6. 「編集」をクリックし、プロジェクトの一般情報を編集します。必要に応じて、各タブをクリックしてプロジェクト情報を確認、編集します。

注意 「アクション」>「名前を付けて保存」機能を使用して作成された、有効期間を使用しているプロジェクトの価格算出ケースを変更できます。詳細は、29ページの「[価格算出ケースを変更する](#)」を参照してください。


他のユーザーとプロジェクトを共有する


共有とは、プロジェクトへアクセスする人々をどう定義するかを意味します。プロジェクトを共有する場合、他の Agile ユーザーやユーザー・グループにあなたの役割を一部与えることになります。他のユーザーと共有できる役割は、あなた自身に割り当てられた役割や、ユーザー・グループに所属することであなたが共有している役割などです。プロジェクトを共有するユーザーやユーザー・グループは、そのプロジェクトに対する役割で許可されたアクションのみを実行できます。

他のユーザーと Agile オブジェクトを共有することに関する一般情報は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。

注意 他のユーザーとすでに共有済みの役割をさらに共有することはできません。

プロジェクトを共有する手順は次のとおりです。

1. プロジェクトを開きます。
2. 「アクション」>「共有」の順に選択します。「ユーザーとの共有」ダイアログが表示されます。
3. 「追加」をクリックします。「ユーザーの追加」ダイアログが表示されます。
4. 「ユーザー」フィールドの右側にある  ボタンをクリックします。ユーザー検索パレットが表示されます。
5. ユーザー検索パレットのドロップダウン・フィルタで、すべてのユーザー（「ユーザー」）、すべてのグループ（「グループ」）またはその他の特定のグループを選択します。


検索条件を入力し、「検索」をクリックします。ユーザーがシステム内にどのように登録されているかがわかる場合は、その名前を入力することもできますが、まずグループを選択して「利用可能なユーザー」リストにデータをセットする必要があります。
6. ユーザーを個別に選択するか、キーボードの[Ctrl]キーを使用して複数のユーザーまたはユーザー・グループを選択します。選択したアイテムを「ユーザー」セルにドラッグ・アンド・ドロップします。
7. 「役割」フィールドの右側にある  ボタンをクリックします。「役割」パレットが表示されます。選択したユーザーが利用可能な、このプロジェクトに関連する役割を1つ以上選択します。それらの役割を「役割」セルにドラッグ・アンド・ドロップします。
8. 「保存」をクリックします。追加した内容が「ユーザーとの共有」ウィンドウにリストされます。
9. 「閉じる」をクリックします。

プロジェクトの「アクセス・コントロール・リスト」からユーザーを削除するには

注意 プロジェクトの「アクセス・コントロール・リスト」を表示するには、もう一度「アクション」>「共有」を選択します。「アクセス・コントロール・リスト」にプロジェクトにアクセス権限のあるすべてのユーザーが表示されます。

1. プロジェクトを開きます。
2. 「アクション」>「共有」の順に選択します。「アクセス・コントロール・リスト: ユーザーとの共有」ダイアログが表示されます。
3. 削除するユーザーの行をクリックします。
4. 「削除」をクリックします。

あなたが共有しているオブジェクトを表示する手順は次のとおりです。

1. 左ウィンドウの優遇制御領域の「個人設定」ボタン  をクリックします。
2. 「共有」タブをクリックします。
「共有」タブには他のユーザーがあなたと共有しているオブジェクトが表示されます。
3. 自分のユーザー・プロファイルから、ユーザー・グループを通してあなたが共有を受けているオブジェクトがあるかどうかを確認します。
4. 「ユーザー・グループ」タブをクリックします。
5. 目的のグループをクリックします。
6. その「共有」タブをクリックします。
「共有」タブに、他のユーザーからグループとそのすべてのユーザーが共有を受けているオブジェクトが表示されます。

BOMフィルタ

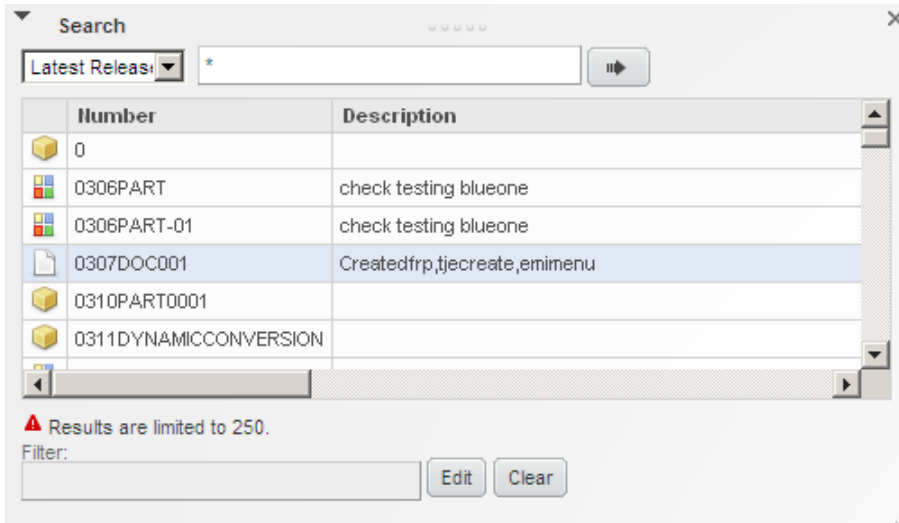
BOMフィルタ機能を使用すると、フィルタを設定して、BOM構造に追加するコンポーネントを選択できます。使用個数やBOMユーザー定義フィールドに基づいてコンポーネントをフィルタリングできます。BOMフィルタはJavaクライアントの「管理」タブで設定します。BOMフィルタの設定手順は、162ページの「[BOMフィルタの設定](#)」を参照してください。

PCのアイテム・マスターからソーシング・プロジェクトにアセンブリを追加すると、トップレベルのアセンブリがBOMフィルタを継承します。ソーシング・プロジェクトにアセンブリを追加するときに、BOMフィルタを設定し、継承されたフィルタを上書きすることも可能です。

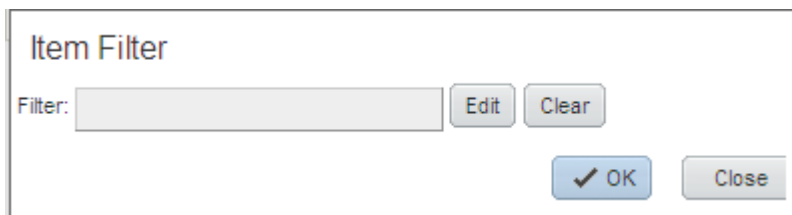
コンポーネントの更新には、アイテムの追加中に使用されたフィルタ設定が起用されます。これらのフィルタ設定は、ソーシング・プロジェクトの「アイテム」テーブルに表示されます。プロジェクトのフィルタはアイテムの追加後でも更新可能です。

注意 この設定はこれから追加されるアイテムに対してのみ影響するものであり、すでに追加されているアイテムに対しては影響しません。

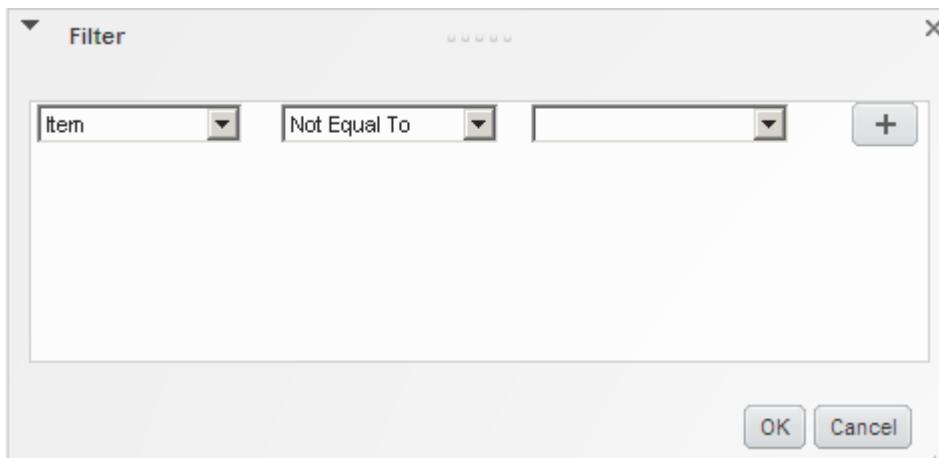
BOM フィルタの更新は、一般的なフィルタ機能の制御に使用するダイアログと同様の特別なダイアログで行います。検索を使用してアイテムを追加する際は、次の図に示すように、検索パレット内から BOM フィルタにアクセスできます。



BOM フィルタを有効にしているときに、コピーして貼付けまたはドラッグ・アンド・ドロップの操作でアイテムを追加すると、BOM の「アイテム・フィルタ」がポップアップ表示されます。



検索パレットまたは BOM の「アイテム・フィルタ」ポップアップ・ウィンドウで「編集」ボタンをクリックすると、次のような「BOM フィルタ」ウィンドウが表示されます。



フィルタでBOMコンポーネントを追加する

検索またはドラッグ・アンド・ドロップによる方法でアイテムを追加するときに、フィルタを設定して BOM コンポーネントを個別に選択できます。

BOMフィルタを使用するには:

1. ドラッグ・アンド・ドロップまたは検索でアイテムを追加します。
2. 既存アイテムをソーシング・プロジェクトに追加しようとする、BOMフィルタが表示されます。BOMフィルタがUI上にどのように表示されるかについては、20ページの「[BOMフィルタ](#)」を参照してください。

注意 ドラッグ・アンド・ドロップによるアイテムの追加時および検索パレット（検索による追加時）に BOM フィルタが表示されるようにするには、Java クライアントで管理者がこのフィールドを有効にしておく必要があります。

3. アイテムの追加作業中に BOM フィルタを適用します。
4. アイテムの追加後、フィルタがそのアイテムに関連付けられます。
5. コンポーネントの更新には、アイテムの追加中に使用されたフィルタ設定が使用されます。
6. BOM フィルタ設定は、前回インポート時のフィルタ設定に戻ります。
7. 「単一ソーシング・プロジェクト」に追加された各新規アイテムには、代替フィルタを適用できます。

注意 アイテムのフィルタリングの基準として使用できるのは、BOM ユーザー定義フィールドまたは使用個数のみです。カバー・ページ・フィールドや、見出し番号などの BOM 標準フィールドに基づいて、アイテムをフィルタリングすることはできません。

BOMフィルタの例

例 1: フィルタ未適用

PC からソーシング・プロジェクトにアイテムを追加する際、重複するアイテムは追加されません。アイテムの 1 つのインスタンスのみ保持されます。

例 2: BOMフィルタの適用

「Proto Load」フィルタを適用すると、「Proto」および「Any」の値がリストされた BOM を持つアイテムのみが Web クライアントに表示されます。

例 3: 不要なコンポーネントを除外するBOMフィルタの適用

例に使用するアセンブリ構造は、次のとおりです。

番号	使用個数
 A1	1
 P2	1
 P3	0
 P4	3

たとえば企業内で、不要な部品またはアイテムを表すために使用個数 0 を使用しているとします。このアセンブリを追加する際、BOM フィルタを使用して使用個数が 0 に等しくないアイテムのみを追加できます。この場合、P3 以外のすべてが追加されます。P3 は使用不能を表す使用個数 0 が付与されています。

プロジェクト・タブを設定する

PCM オブジェクトの一部のタブでは、表示するフィールド（および表示方法）を選択できるため、パフォーマンスの向上を図り、特定のニーズに応えることができます。ログイン後にタブを開くと、デフォルト・ビューが表示されます。「パーソナライズ」ボタンで表示される「テーブルのパーソナライズ」パレットで、タブの表示を再設定できます。

注意 「パーソナライズ」ボタンは様々な PCM オブジェクトで使用できますが、この項では、パイヤーが最も頻繁に使用するオブジェクトであるソーシング・プロジェクトについてのみ説明します。

「テーブルのパーソナライズ」パレットで、次の操作を実行できます。

- 最大 3 つの属性を使用したテーブル結果の並び替え
たとえば「ディスカッション」タブでは、「作成日」フィールドでディスカッションを昇順または降順で並べ替えることができます。さらに、この結果をディスカッションの件名の昇順または降順で並べ替えることもできます。
- 指定した条件に基づく情報のフィルタリング
たとえば「AML」タブで、「推奨」ステータスの製造元部品のみを表示するとします。この場合、「「AML ステータス」が「推奨」」というフィルタ条件を設定します。テーブルの行をフィルタリングする方法の詳細は、25 ページの「[プロジェクトのデータをフィルタリングする](#)」を参照してください。
- タブに表示するフィールド（列）のフォーマットまたは選択を行い、フィールドの順序を設定します。
たとえば「添付ファイル」タブで、表示されていない「変更日」フィールドを表示されるようにしたり、このフィールドを見つけやすくするため列の位置を変更したりすることができます。たとえば、「変更日」フィールドの表示順序を変更し、このフィールドを「添付ファイル」タブの 3 番目の列にすることができます。
特定の列をロックして、水平スクロール・バーの使用時にその列が常に表示されるようにすることもできます。たとえば「番号」列をロックして、スクロール操作で列の右側のデータを表示したときに、「番号」列を常に表示した状態にすることができます。

次の表に、各「ソーシング・プロジェクト」タブで利用できるパーソナライズ機能を示します。

タブ名	並び替え	フィルタ	フォーマット	プロパティ
アイテム			○	○
AML		○	○	○
変更 (すべてのサブタブ)			○	○
分析		○ (単一列のみ)	○	○

RFQ			○	○
ディスカッション	○	○	○	○
関係	○	○	○	○
添付ファイル	○	○	○	○
履歴		○	○	○

プロジェクトのタブの表示を設定する

「ソーシング・プロジェクト」タブの表示を設定するには

- プロジェクトを開き、設定可能なタブの1つを選択します。
- 「パーソナライズ」をクリックします。「テーブルのパーソナライズ」パレットが表示されます。
 - フィールドを並べ替えるには: 「並び替え」タブで、テーブルの行の並べ替えに使用するフィールドを最大3つ選択できます。各フィールドで、並べ替えの順序として昇順または降順を選択します。
 - データをフィルタリングするには: 25ページの「[プロジェクトのデータをフィルタリングする](#)」を参照してください。
 - フィールドをフォーマットするには: 「フォーマット」タブで、タブに表示するフィールドを「非表示のフィールド」リストから選択します。✚をクリックし、フィールドを「表示フィールド」リストへ移動します。列の表示順序を変更するには、上または下矢印を使用します。
 - フィールド（列）をロックするには: 「表示フィールド」リスト内のフィールドをロックするには、「フォーマット」タブに移動し、列を選択して、「ロック」アイコンをクリックします。

注意 選択したフィールドまたは列がテーブル内の最初の列でない場合、選択した列の左側にある列もすべて、水平スクロール・バーの使用時にロックされます。

- 新しい表示を適用するには、「適用」をクリックします。

注意 「適用」をクリックすると、設定は現在のビューのみに反映されます。ビューを保存していない場合、現在のページから移動すると適用されたビューが失われます。基本ビューまたは定義済ビューに変更を加える場合は、「保存」>「名前を付けて保存」をクリックし、新しいビューとしてビューを保存する必要があります。その後、定義済ビューではないビューに変更を加える場合は、「保存」をクリックするだけで変更が既存のビューに保存されます。

注意 「AML」、「分析」、「回答」タブで利用可能な属性は、Agile PLM システムの設定方法により異なります。



「パーソナライズ」ボタンを使用した表示の設定方法の詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。

プロジェクトのデータをフィルタリングする

フィルタ・ツールを使用すると、オブジェクト・タブ上のテーブルの行をフィルタリングできます。たとえば、ソーシング・プロジェクト・オブジェクトの「アイテム」タブ上のテーブルをフィルタリングできます。この機能はすべてのタブで使用できるわけではありません。フィルタリングを使用できるのは、ソーシング・プロジェクトの「AML」、「分析」、「履歴」、「添付ファイル」および「ディスカッション」タブのみです。

ほとんどのタブに「パーソナライズ」ボタンが表示されます。このボタンを使用して、テーブル内容の並べ替え、フォーマットおよびフィルタリングを実行できます。「**テーブルのパーソナライズ**」パレットの「フィルタ」タブを使用して、必要なテーブル行のみを表示できます。

タブ上のデータをフィルタリングするには:

1. ソーシング・プロジェクトを開き、目的のタブをクリックします。
2. 「**パーソナライズ**」をクリックします。「**テーブルのパーソナライズ**」パレットが表示されます。
3. 「**フィルタ**」タブをクリックします。
4. 「フィールド」ドロップダウン・リストでフィルタリングするフィールドを選択します。
5. 「演算子」ドロップダウン・リストをクリックし、フィルタリングに使用する関係演算子を選択します。関係演算子のリストは選択された属性のタイプにより異なります。
6. フィルタ条件の値を選択します。
 - テキスト属性については、値を入力します。
 - リスト属性に対し、をクリックして、利用可能な値リストから単一または複数の値を選択します。
7. フィルタを追加するには、をクリックします。

注意 複数列のフィルタリングは、すべてのタブで使用できるわけではありません。

8. 「**適用**」をクリックします。

注意 このフィルタを今後も使用する場合は、「**保存**」をクリックします。次に「**名前を付けて保存**」をクリックして、新しいフィルタとしてこの設定を保存します。

フィルタは各タブに対してのみ適用され、他のタブには影響しません。

フィルタリングできるフィールドは、「テキスト」、「数値」、「リスト」および「通貨」のみです。「マルチリスト」および「マルチテキスト」フィールドはフィルタリングできません。

テーブルのパーソナライズ機能の詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。

プロジェクトにアイテムを追加する

プロジェクトへのアイテム追加は、プロジェクトの作成時と作成後のどちらでも可能です。

ソーシング・プロジェクトの作成時にアイテムを追加しないことを選択している場合、次の方法の1つまたは複数を使用してアイテムを追加できます。

- 「アイテム・マスター」からアイテムを検索して追加する。

- 「ブックマーク」フォルダ、「最近訪れたところ」フォルダ、ナビゲータ・ドロワーまたは検索（詳細または簡易）ウィンドウからアイテムをドラッグし、アイテム・テーブルにドロップする。
- 「ブックマーク」フォルダ、「最近訪れたところ」フォルダ、ナビゲータ・ドロワーまたは検索ウィンドウからアイテムをコピーし、アイテム・テーブルに貼り付ける。
- Excelワークブックやテキスト・ファイルなどの外部文書からアイテムをインポートする。27ページの「[スプレッドシートからアイテム・データをインポートする](#)」を参照してください。
- 新規アイテムを作成する。

注意 ソーシング・プロジェクトでは、BOM は作成できません。

注意 新しく作成したアイテムは自動的にアイテム・マスターに追加されません。「AML」タブの「公表」ボタンを使用して、アイテム・マスターを更新する必要があります。

注意 BOM フィルタが有効の場合、検索、ドラッグ・アンド・ドロップまたはコピーして貼付けの方法でアイテムを追加するときに、BOM フィルタが表示されます。

既存のプロジェクトにアイテムを追加するには

1. プロジェクトを開いて「アイテム」タブを選択します。
2. 「追加」>「アイテムの検索」を順にクリックし、「アイテム・マスター」からアイテムを選択して追加します。「プロジェクト・アイテムの追加」ダイアログが表示されます。

注意 「追加」>「作成(アイテム)」をクリックして、新しいアイテムを作成して追加することもできます。詳細は、27ページの「[プロジェクトに追加するアイテムを作成する](#)」を参照してください。

3. 既存アイテムの追加を選択した場合は、ドロップダウンでリビジョンの状態を選択して検索を絞り込むことができます。
4. 選択したアイテムを「アイテム」タブ上のアイテム・テーブルにドラッグします。

注意 アイテムを個別にダブルクリックして追加する方法や、複数の行を選択して「Enter」キーを押して追加する方法もあります。

注意 選択したアイテム間で重複するコンポーネントがある場合、重複するコンポーネントの使用個数（QPA）属性と一緒に追加されます。重複コンポーネントはソーシング・プロジェクト内で単一アイテムとして表現されます。


フィルタを使用してアイテムを追加する

BOM フィルタが有効の場合、PC からソーシング・プロジェクトにアイテムを追加するときに、BOM フィルタを使用して不要なアイテムを除外できます。

「プロジェクト・アイテムの追加」ダイアログでBOMフィルタを使用する手順は次のとおりです。

1. ソーシング・プロジェクトを開いて「アイテム」タブをクリックします。
2. 「追加」>「アイテムの検索」の順にクリックします。「検索」パレットが表示されます。
3. 「検索」パレットの下部で、「フィルタ」フィールドのとなりにある「編集」をクリックします。「BOM フィルタ」パレットが表示されます。

4. 対応するドロップダウン・リストからフィールドと演算子を選択します。
5. 値を入力します。

注意 値の入力が必要な場合、 ボタンは表示されません。

6. フィルタ条件を追加するには **+** をクリックします。
7. 「OK」をクリックします。ページの「フィルタ」フィールドに BOM フィルタが表示されます。

スプレッドシートからアイテム・データをインポートする

アイテム・データをソーシング・プロジェクトにインポートできます。

インポート・プロセスの詳細は、『Agile インポートおよびエクスポート・ガイド』を参照してください。

プロジェクトに追加するアイテムを作成する

「アイテムの作成」ダイアログで、プロジェクトでアイテムを作成できます。このダイアログで作成されたアイテムは、「アイテム・マスター」へ自動的に公表されません。ただし、後から公表できます。アイテムの公表の詳細は、「アイテムと製造元部品を公表する」を参照してください。

注意 アイテムがアイテム・マスターに公表されるまでは、ソーシング・プロジェクトに作成したアイテムに子アイテムを追加することはできません。

新規アイテムを作成するには

34ページの「[プロジェクトで新規アイテムを作成する](#)」を参照してください。

サプライヤと共有するデータを選択する

プロジェクトのデータのうち、サプライヤと共有するものを選択できます。見積依頼で、サプライヤに対して表示される情報を制限できます。

「サプライヤと共有するデータ」パレットを使用し、サプライヤに対する情報開示を制限します。


共有するデータのタイプには次のものが含まれます。

- 「カバー・ページ」 フィールド
- 「アイテム」 および「AML」 フィールド（AML 分割割合を含む）
- その他の情報（「BOM」ビュー、見積依頼添付ファイル、アイテムと製造元部品添付ファイル、サプライヤへの補足指示）

注意 これらのフィールドは、ソーシング・プロジェクトの「一般情報」タブで、後から変更することもできます。「共有するデータ」属性における変更は、今後プロジェクトから作成されるすべての見積依頼に反映されます。この属性は、見積依頼の「カバー・ページ」タブでも変更可能です（特定の見積依頼にのみ変更を適用）。

パートナとサプライヤは、「コンテンツ BOM 表示」が共有されている場合のみ、BOM 構造を表示できます。パートナは、「コスト付き BOM ビュー」が共有されている場合、コスト付き BOM のみ表示できます。これらのオプションを使用することにより、回答の提出前にパートナとサプライヤにより多くの情報を提供できます。

サプライヤと共用するデータを選択する手順は次のとおりです。

1. プロジェクトを開き、「一般情報」タブに移動します。
2. 「編集」をクリックします。
3. 「共有するデータ」フィールドのとなりの  ボタンをクリックします。「共有するデータ」パレットが表示されます。
4. フィールドのとなりのチェックボックスおよびその他の情報を選択し、見積依頼においてこれらの情報をサプライヤに対し開示します。

注意 社内部品番号や社内部品情報の表示は、「アイテム」と「AML」フィールドの「社内部品番号情報」のチェックボックスの選択を解除して、制限できます。このようにしておくと、このプロジェクトに関する見積依頼を受け取ったサプライヤは、BOM を見ることはできません。ただし、「AML」が指定の社内部品番号と関連付けられていない場合、サプライヤは社内部品番号情報の一部を見ることができ、サプライヤは見積要求に回答できます。


5. 「適用」をクリックします。

データをサプライヤに依頼し必須回答にする

見積依頼で依頼した特定のデータを、サプライヤの必須回答とすることができます。「回答必須フィールド」パレットを使用して、特定のデータを依頼し、依頼したデータの一部（すべてでなく）を必須回答として指定できます。サプライヤから必ず入手する必要のあるデータ・アイテムの例として、「リード・タイム」や「出荷可能な在庫数」などがあります。

注意 これらのフィールドは、ソーシング・プロジェクトの「一般情報」タブで、後から変更することもできます。「回答必須フィールド」属性における変更は、今後プロジェクトから作成されるすべての見積依頼に反映されます。この属性は、見積依頼の「カバー・ページ」タブでも変更可能です（特定の見積依頼にのみ変更を適用）。

サプライヤに依頼するデータを選択し必須回答にするには:

1. プロジェクトを開き、「一般情報」タブに移動します。
2. 「編集」をクリックします。
3. 「回答必須フィールド」のとなりにある  をクリックします。「回答必須フィールド」ダイアログが表示されます。
4. 「依頼事項」または「必須」にするフィールドのとなりにあるチェック・ボックスを選択します。

注意 「必須」を選択するには、そのフィールドで「依頼事項」が選択されている必要があります。「必須」を選択したフィールドの「依頼事項」が選択されていない場合、「依頼事項」チェック・ボックスがシステムによって自動的に選択されます。

5. 「適用」をクリックします。

「アイテム・マスター」からプロジェクト・コンテンツを更新する

プロジェクトのコンテンツは、最新バージョンの情報で更新できます。たとえば、あなたの部門が「アイテム・マスター」のアセンブリに部品を追加し、プロジェクトにはアセンブリの古いバージョンがあるとした場合、アセンブリは、プロジェクトの「アイテム」タブにある「アイテム・マスター」の部品で更新できます。すべてのBOM、AML、アイテムおよび製造元部品情報を更新するよう指定するか、または標準コストなどの属性のみを更新するよう指定することもできます。ソーシング・プロジェクトのコンテンツに対する更新は、「変更」タブの「未適用のアイテム変更」サブタブで確認できます。

注意 プロジェクト・コンテンツ更新に、アセンブリの新規構成が含まれる場合、更新後に新しい数量を必ず計算してください。

コンテンツ更新は、選択されたオブジェクトの属性を次のように変化させます。

- **BOM - BOM 構造**（追加または削除）、アセンブリに対して要求される数量、部品のリビジョンを更新します。
- **AML - 変更した AML 属性**を保持するか、または「アイテム・マスター」値に対するすべての属性をリセットします。
- **アイテムの属性** - 選択された属性で更新します。説明、部品分類、単位、標準コスト、カスタム部品、ユーザー設定項目などが含まれます。
- **製造元部品の属性** - 表示されるすべての説明とユーザー設定項目を更新します。

注意 目標コストは、「コンテンツの更新」ポップアップの「アイテムの属性」にはありません。「目標コスト」を更新するには、すべてのオブジェクトの更新を選択する必要があります。これは、選択して更新できない唯一のアイテム属性です。AMLをアイテム・マスターに同期させることを選択することもできます。

プロジェクト・コンテンツを更新する手順は次のとおりです。

1. プロジェクトを開き、「アイテム」タブに移動します。
2. 「編集」>「アイテム・マスターから更新」を選択します。警告メッセージが表示されます。
3. 「OK」をクリックしてコンテンツを更新します。「アイテム・マスターからのコンテンツの更新」ダイアログが表示されます。
4. 「すべてのコンテンツ」ラジオ・ボタンを選択し、プロジェクトに関連するすべてのオブジェクトを更新するか、または「選択されたコンテンツ」ラジオ・ボタンを選択し、属性を手動で選択します。
5. 「承認済製造元リスト(AML)」については、ソーシング・プロジェクトをAML情報で更新する(「ソーシング・プロジェクトで行われたAML変更の維持」)のか、AMLを最新のアイテム・マスターのコンテンツで更新する(「AMLとアイテム・マスターの同期化」)のかを選択します。
6. 「更新」をクリックします。更新が適用されます。
7. 更新を確認するには、「変更」タブで「プロジェクト・アイテムの変更」サブタブをクリックします。

価格算出ケースを変更する

プロジェクトが「有効期間」価格算出ケースを使用している場合、古い価格期間を削除し、新しいものを追加



するか、または現在の期間をリセットできます。現在の価格期間がまもなく期限切れになることが通知されたら、新しいものを追加できます。

注意 プロジェクトの設定価格算出ケースは変更できません。価格を期間基準から数量基準ケースへ変更したい場合、新規プロジェクトを作成する必要があります。

価格期間を変更するには

1. プロジェクトを開きます。
2. いずれかのタブから、「アクション」>「価格算出ケースの変更」を選択します。「期間の変更」ダイアログが表示されます。

注意 「価格算出ケースの変更」コマンドは、プロジェクトの価格期間がない場合、「アクション」メニューには表示されません。

3. 価格期間を削除するには、期間最終日のとなりの「行を削除」 ボタンをクリックします。
4. 新規価格期間を挿入するには、期間最終日のとなりの「行を挿入」 ボタンをクリックします。期間はプロジェクトの最後の期間よりも後に追加されますが、開始日と終了日を指定できます。

注意 価格期間を削除すると、対応する見積依頼からもその価格期間が自動的に削除されます。価格期間を追加した場合は、必要に応じてその価格期間を手動で見積依頼に追加する必要があります。

5. 価格算出ケースでサプライヤ回答を必須にする場合は、「回答必須」ボックスをチェックします。「回答必須」チェック・ボックスを空白のままにした場合、ユーザーは、指定の価格算出ケースに対して回答するかしないかの自由をサプライヤに許可することになります。

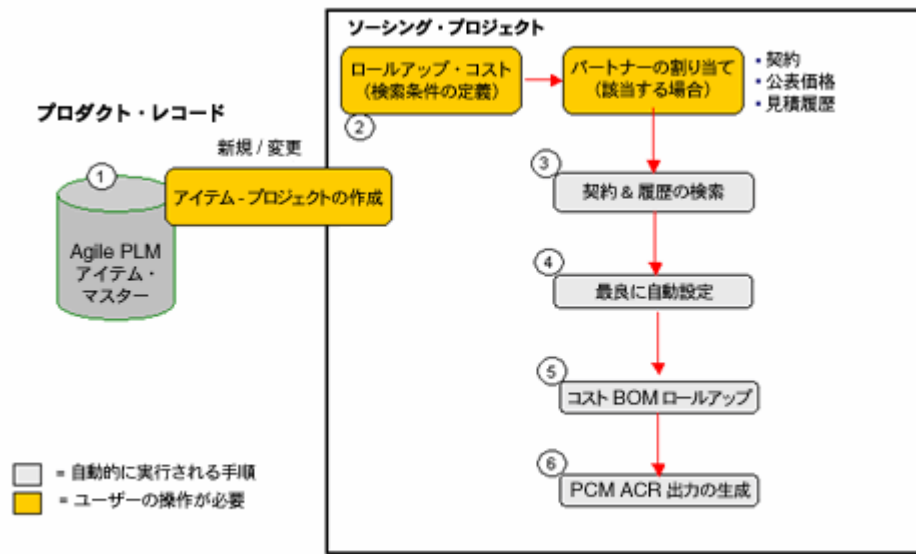
注意 分析目的のみで現在の価格期間を変更する場合、プロジェクトの新しい見積依頼を作成する前に、必ず元に戻しておいてください。

- 「OK」をクリックして変更を確定します。

コスト付きBOMの簡易手順

PCM ユーザー以外の、設計、マーケティング、財務、NPI チームなどには、PCM 手順を踏まずに BOM を価格付けできる直感的なメカニズムが必要です。これは、「アクション」>「ロールアップ・コスト」機能を使用して実行できます。


ロールアップ・コストでは、自動バックグラウンド・プロセスを使用して、使用可能な価格に基づき、アセンブリ・コスト・レポート（ACR）が生成されます。これにより、フィルタ済のデータから最低コストが選択され、「最良に設定」（ユーザー定義またはデフォルト・パラメータでの）が実行されて、コスト付き BOM ロールアップ（集約）が実行されて、ACR が生成されます。



ロールアップ・コストを実行するには:

- ソーシング・プロジェクトを開きます。
- 「アクション」>「ロールアップ・コスト」をクリックします。次のいずれかを選択できます。
 - ソーシング・プロジェクトにすでに存在する価格（「アクション」>「ロールアップ・コスト」>「プロジェクト価格の使用」）
 - アイテム・マスターに公表された最新の価格（「アクション」>「ロールアップ・コスト」>「価格リポジトリの使用」）

以前に公表された価格を使用するには（「価格リポジトリの使用」）:

- 「価格タイプ」フィールドのとなりの  をクリックして、1つ以上の利用可能な値を選択します。
この機能により、一時的な要件などの多様な調達状況に対する BOM コストを設定できます。

4. 残りのパラメータを指定するか、またはデフォルトの設定を使用できます。
5. 必要であれば、「**オプションの条件**」をクリックして「出荷先の場所」、「サプライヤ」、「顧客」または「プログラム」を指定します。
6. 「**検索**」をクリックして、レポートを作成します。

注意 レポート生成にかかる時間は、プロジェクトのサイズによって異なります。「このレポートをバックグラウンド・プロセスとして生成します。」チェックボックスをクリックして、これをバックグラウンド・プロセスで実行することをお勧めします。

その他のプロジェクト・アクション

この章の最初に、「共有」と「名前を付けて保存」アクションの使用方法を説明しました。これらの操作はいずれも「アクション」メニューに表示されます。プロジェクトの「アクション」メニューには、次のコマンドが含まれます。

- **ブックマーク** - ブックマークを保存すると、プロジェクトにすばやく戻ることができます。Agile クライアントで保存したブックマークを表示するには、「私のブックマーク」フォルダを表示します。
- **確認通知** - プロジェクトの確認通知を有効にすると、このオブジェクトで発生したイベントに関する確認通知を受信できます。

注意 確認通知機能は、ソーシング・プロジェクトのカバー・ページの特定のフィールドで発生した変更に対してのみ有効です。他のプロジェクト・タブで行われた変更は対象外です。

- **削除** - プロジェクトを削除します。どのライフサイクル・フェーズにおいても（「ドラフト」、「オープン」、「終了」）プロジェクトを削除できます。プロジェクトを削除しても、プロダクト・レコードには影響を及ぼしません。プロジェクトを削除した場合、プロジェクトはソフト削除されます。

注意 PCM ではプロジェクトのハード削除はサポートされていません。

- **送信** - プロジェクトへのリンクを含む電子メールを送信します。プロジェクトを Agile PLM アドレス帳に記載されているユーザーに送信できます。

これらのアクションの実行の詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。

プロジェクト・アイテムを管理する

この章のトピック

■ プロジェクト・アイテムについて.....	33
■ プロジェクト・アイテムを管理する.....	33
■ 「見積形式」と「コスト」の属性.....	38
■ アセンブリを展開する.....	39
■ アイテムのパートナ情報を管理する.....	40

プロジェクト・アイテムについて

プロジェクトにアイテムを追加し、必要とされる数量に基づき、サプライヤから条件や価格に関する情報を取得します。「アイテム・マスター」に存在するアイテムを追加でき、またプロジェクト内でアイテムも作成できます。プロジェクト内で作成されたアイテムは、「アイテム・マスター」へ自動的に更新されません。「アイテム・マスター」には手動でアイテム情報を公表する必要があります。

アイテムをプロジェクトに追加する場合、デフォルトでは、すべてのサブコンポーネントと製造元部品はプロジェクトに追加されるよう設定されています。アセンブリ・アイテムは、BOM が定義されているアイテムです。

「アイテム・マスター」とは異なり、ソーシング・プロジェクトはアイテムのリビジョンを1つのみ保持できます。プロジェクトにアイテムをインポートする場合、既存のアイテムはソース・データにより上書きされます。ソース・データの方が旧リビジョンの場合でも上書きされます。

アイテムについて必要な情報は、サプライヤに対し見積依頼（RFQ）として送信できます。サプライヤから受信した更新済の価格は、「アイテム・マスター」に公表できます。

プロジェクト・アイテムを管理する

プロジェクトでアイテムを追加、作成、インポート、表示、削除できます。また、回答のために、アイテムの重要な見積やコストの属性も設定できます。

このセクションでは次のトピックについて説明します。

- プロジェクトに既存のアイテムを追加する
- プロジェクトで新規アイテムを作成する
- アイテムをプロジェクトにインポートする
- アイテム情報を編集する
- プロジェクトからアイテムをエクスポートする
- アイテム数量を変更する
- プロジェクト・アイテム情報を更新する

- アイテム数量を計算する
- アイテム情報を表示する
- プロジェクトからアイテムを削除する

プロジェクトに既存のアイテムを追加する

プロジェクトを作成する際に、プロジェクトにアイテムを追加できますが、後から追加することもできます。次の方法で、「アイテム・マスター」に存在するアイテムを追加します。

プロジェクトにアイテムを追加するには

1. ソーシング・プロジェクトを開き、「**アイテム**」タブをクリックします。
2. 「**追加**」>「**アイテムの検索**」の順にクリックします。

注意 「追加」ボタンの下矢印をクリックすると、「**アイテムの検索**」ドロップダウン・リストまたは「**作成(アイテム)**」が表示されます。



注意 「ブックマーク」フォルダ、「最近訪れたところ」フォルダまたはナビゲータ・ドローワからアイテムをドラッグし、アイテム・テーブルに直接ドロップする方法でも、アイテムをプロジェクトに追加できます。BOM フィルタが有効の場合、ドラッグ・アンド・ドロップまたはコピーして貼付けの方法でアイテムを追加したときに、BOM フィルタが表示されます。

3. 既存のアイテムを検索して選択します。アイテム・テーブルにアイテムをドラッグ・アンド・ドロップ（またはコピーして貼付け）することもできます。

プロジェクトで新規アイテムを作成する


プロジェクトに追加するアイテムは、プロジェクトの作成時または作成後に作成できます。新しいアイテムを作成しても、「アイテム・マスター」に自動的に追加されません。ただし、「アイテム・マスター」にアイテムを公表できます。詳細は、34ページの「[プロジェクトで新規アイテムを作成する](#)」を参照してください。

プロジェクトに追加する新規アイテムを作成するには:

1. ソーシング・プロジェクトを開き、「**アイテム**」タブをクリックします。
2. 「**追加**」>「**作成(アイテム)**」の順にクリックします。
3. 作成するアイテムの**サブクラス**をドロップダウン・リストから選択します。
4. 必要であれば、アイテムの**番号**を変更または入力します。このフィールドはシステムによって自動的に入力されることがあります。
5. 「**説明**」フィールドに関連するテキストを入力します。
6. アイテムに関連する**部品分類**ラインがある場合は、 をクリックして検索します。
7.  をクリックし、関連する**製品ライン**を選択します。
8. 「**標準コスト**」の値を入力し、ドロップダウン・リストから通貨を選択します。

注意 この時点で「**完了**」をクリックしてアイテムを作成できます。アイテムに AML 情報を追加する場合は、手順を続行します。

9. 「**AML の追加**」ボタンをクリックします。

10. **製造元名**を検索して選択する場合は、をクリックします。製造元名の入力を開始した場合は、システムによって名前が自動入力されます。
11. 「**製造元部品番号**」を入力します。
12. 「**製造元部品説明**」フィールドに詳細を入力します。
13. ドロップダウンから製造元アイテムのステータスを選択します。
14. 「**テーブルへの追加**」ボタンをクリックします。

注意 AML にさらに部品を追加するには、手順 10～14 を繰り返します。別のアイテムを追加する場合は、「**別のアイテムの追加**」ボタンをクリックします。

15. 作業が終了したら「**完了**」をクリックします。

アイテムをプロジェクトにインポートする

プロジェクトの作成時または作成後、そのプロジェクトにアイテムをインポートできます。プロジェクトにインポートされたアイテムは、自動的にアイテム・マスタに追加されません。ただし、「アイテム・マスタ」にアイテムを公表できます。詳細は、「アイテムと製造元部品を公表する」を参照してください。

重複したトップレベル・アセンブリ・アイテムはプロジェクトに追加できません。アセンブリは、BOM が定義されているアイテムです。各プロジェクトには、固有のものであれば、複数のトップレベル・アセンブリを持たせることができます。アイテム番号だけで、アイテムの固有性を決定します。

アイテムをプロジェクトにインポートする方法の詳細は、『Agile インポートおよびエクスポート・ガイド』を参照してください。

注意 オブジェクトをインポートするには、適切な権限が必要です。

プロジェクトからアイテムをエクスポートする

プロジェクトにアイテムを追加した後、アイテム・フィールドを変更することが可能です。しかし、各アイテムを個別に編集するのではなく、プロジェクト・アイテムをエクスポートし、エクスポートされたドキュメントで編集する方が簡単で効率的です。BOM および AML のデータはエクスポートに含まれません。

ファイルを編集した後は、修正済のアイテムを再度プロジェクトにインポートできます。35ページの「[アイテムをプロジェクトにインポートする](#)」を参照してください。

注意 エクスポートされたアイテム・フィールドの中には、「状態」や「検証済」など、利用できないものもあります。これらのフィールドは、データをプロジェクトにインポートする際にマップしないでください。

プロジェクト・アイテムをエクスポートするには

1. プロジェクトを開いて「**アイテム**」タブを選択します。
2. 「**詳細**」>「**エクスポート(csv)**」または「**エクスポート(xls)**」を選択します。

注意 CSV とは、カンマ区切り値形式で、この形式でカンマはテーブルの列の識別子として使用されます。したがって、CSV ファイルをエクスポートすると、Agile PLM によってそのデータは適切な列に配置されます。

3. ファイルをコンピュータに保存します。

4. ダウンロード・ダイアログで「閉じる」をクリックして、プロジェクトに戻ります。

アイテム情報を編集する

部品分類、説明、単位、バイヤー、プランナなどのアイテム情報を随時編集できます。

アイテム情報を編集するには

1. プロジェクトを開いて「アイテム」タブを選択します。
2. 編集するアイテムの番号をクリックします。「プロジェクト・アイテム情報」ページが表示されます。
3. 「編集」をクリックします。
4. 必要に応じてフィールドの情報を編集します。
5. 「保存」をクリックします。

注意	「プロジェクト・アイテム情報」ページで編集されたアイテム情報は、「アイテム・マスター」には影響しません。「アイテム・マスター」の詳細は、「アイテム・マスターでの表示」をクリックして見るができます。
-----------	--

アイテム数量を変更する

アイテム数量、数量割引は、「アイテム」タブで編集できます。

数量割引を変更するには

1. プロジェクトを開いて「アイテム」タブを選択します。
2. アイテムの行（複数可）を選択するか、全行選択セルをクリックしてすべての行を選択します。
3. 「編集」>「数量」の順に選択します。「アイテム数量の編集」ダイアログが表示されます。
4. 各「有効期間」で、変更する数量割引のフィールドをダブルクリックし、新しい数量を入力します。

注意	「上方へコピー」または「下方へコピー」ボタンをクリックすると、数量割引の値を列内の選択した複数のセルにコピーできます。
-----------	---

5. 「保存」をクリックし、プロジェクトの数量を更新します。

注意	変更が保存されると、プロジェクト内のサブアセンブリとコンポーネントを通じて数量が自動的に更新されます。
-----------	---

プロジェクト・アイテム情報を更新する

一部のアイテム情報は、ECO（設計変更指示）により設計変更されます。プロジェクト内のアイテムは、「アイテム・マスター」にある情報で更新できます。

プロジェクト・アイテム情報を更新する手順は次のとおりです。


1. プロジェクトを開いて「アイテム」タブを選択します。
2. 「編集」>「アイテム・マスターから更新」を選択します。詳細は、「「アイテム・マスター」からプロジェクト・コンテンツを更新する」を参照してください。

アイテム数量を計算する

アイテムがプロジェクトに追加されると、手動入力かインポートかにかかわらず、BOM と関連製造元部品も追加されます。アイテムには複数のサブコンポーネントが含まれていることがあります。BOM のあるアイテムは、すべてアセンブリと呼ばれます。各アセンブリには指定された数量があります。特定数量でアセンブリを見積もった場合、この見積にはすべてのサブコンポーネントの数量も含まれます。

ソーシング・プロジェクトでは、BOM コンポーネントではなく、トップ・レベルのアセンブリに対してのみ数量を指定します。ただし、コンポーネント・レベルの数量は、各コンポーネントで指定されたアセンブリ数量とアセンブリごとの使用個数（QPA）に基づき計算できます。プロジェクトは共通アイテムのアセンブリを通して、数量を集約します。

注意 パートナ分割が指定されている場合、プロジェクトは計算された数量にも分割を適用します。詳細は、88ページの「[パートナ分割の数量を計算する](#)」を参照してください。

「アイテム」タブの上部に、数量が最後に計算されたときの日時が表示されます。計算された日付と時刻が赤い場合、をクリックして数量を再計算する必要があります。

注意 「編集」>「数量」を選択して数量を変更した場合、「サブアセンブリとコンポーネントを通じて数量を計算してください。」ボックスをチェックし、数量を計算できます。計算された数量は、プロジェクト内のアイテムに影響し、他のプロジェクトや「アイテム・マスター」のアイテムには影響しません。

下表は BOM の一部を示しています。アセンブリ A1 の数量は 1000 です。


番号	使用個数	数量
 A1	1	1000
 P2	1	
 P3	2	
 P4	3	

サブコンポーネント P2、P3、P4 の数量は簡単な計算で求めることができます。たとえば、次の公式は P4 の数量を計算するために使われます。

$$[P4 \text{ の数量}] = [P4 \text{ の使用個数}] * [A1 \text{ の使用個数}] * [A1 \text{ の数量}]$$

$$[P4 \text{ の数量}] = 3 * 1 * 1000 = 3000$$

サブコンポーネントの数量を表示するには

1. プロジェクトを開いて「アイテム」タブを選択します。
2. をクリックし、すべての BOM コンポーネントの数量を計算します。

注意 この操作をバックグラウンド・プロセスとして実行することも可能です。

アイテム情報を表示する

「アイテム・マスター」またはプロジェクトからアイテム情報を表示できます。プロジェクト・レベルでのアイテムへの変更は、すべて「アイテム・マスター」に反映されるわけではありません。一方、「アイテム・マスター」での変更は、プロジェクト内のアイテムの内容が更新されたときに、プロジェクト・アイテムに影響します。

たとえば、プロジェクト・レベルでアイテムを編集し、このアイテムの目標価格を設定した場合、これは「アイテム・マスター」に保存された目標価格情報と異なります。

注意 アイテム情報は、ナビゲーション・ウィンドウの検索機能やアイテム・ブックマークを使って表示することもできます。詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。

プロジェクトからアイテム情報を表示するには

1. プロジェクトを開いて「**アイテム**」タブを選択します。アイテムのリストが表示されます。
2. 詳細を表示するアイテムのアイテム番号をクリックします。

注意 「アイテム・マスター」内のアイテム情報は、「**アイテム・マスターでの表示**」をクリックして見るができます。アイテム番号にマウス・ポインタを重ねると、「**アイテム・マスターでの表示**」リンクが表示されます。

見積依頼からアイテム情報を表示する手順は次のとおりです。

1. 見積依頼を開き、「**回答**」タブを選択します。見積依頼のライン・アイテムが表示されます。
2. 詳細を表示するアイテムのアイテム番号をクリックします。

プロジェクトからアイテムを削除する

不注意で追加またはインポートされた不要なアイテムなどを削除するには、アイテムをプロジェクトから削除します。アイテムは、BOM 構造にサブアイテムがなければ、随時プロジェクトから削除できます。Agile PCM 内の BOM 構造は変更できません。プロジェクトからアイテムを削除すると、そのアイテムはプロジェクトのすべての見積依頼から削除されます。

プロジェクトからアイテムを削除しても、「アイテム・マスター」は影響を受けません。公表アイテムは削除後もアイテム・マスター内に存続します。

アイテムをプロジェクトから削除するには

1. プロジェクトを開いて「**アイテム**」タブを選択します。
2. 削除するアイテムを選択します。
3. 「**削除**」をクリックします。削除を確認するメッセージが表示されます。

「見積形式」と「コスト」の属性

見積依頼の送信時には、アセンブリ、コンポーネント、またはカスタム・コンポーネントとしてのアイテムの見積を依頼できます。アイテムのソーシング・プロジェクトには、「見積形式」のオプションがあります。アイテムの価格情報は、「見積形式」と「コスト」の属性により異なります。

- 「**コスト**」は、指定されたアイテムが見積プロジェクトに価格を持つかどうかを決定します。

- **はい:** 「はい」を選択した場合、回答ラインが作成されます。
 - **いいえ:** 「いいえ」を選択した場合、回答ラインや関連付けられた製造元部品は作成されず、サプライヤは価格を見積ることができません。アセンブリの「コスト」が「いいえ」の場合、その子にも回答ラインが作成されません。
- 「**見積形式**」は、見積依頼の材料価格内の回答ラインと、回答ライン内のアイテムのその他費用を定義します。
- **アセンブリ:** アイテムがアセンブリとして見積られた場合、サプライヤは回答ラインのアイテムに対し、その他費用のみを指定します。その他費用には、賃率、消費税、その他の間接費が含まれます。
 - **コンポーネント:** アイテムがコンポーネントとして見積られた場合、サプライヤは回答ラインで材料価格のみを指定します。
 - **カスタム・コンポーネント:** アイテムがカスタム・コンポーネントとして見積られた場合、サプライヤは回答ラインでマテリアルおよびその他費用の両方を指定します。

「見積形式」と「コスト」の属性は、ソーシング・プロジェクト内の拠点別ではありません。PC でアイテム・オブジェクトの「拠点」タブを有効にした場合、そのタブ内の「見積形式」と「コスト」を使用して、それらの属性をソーシング・プロジェクトにマッピングできます。別の方法として、Item-P2 からプロジェクトに属性をマッピングすることもできます。

プロジェクトのアイテムの「見積形式」と「コスト」の属性情報を変更する手順は次のとおりです。


注意 アイテムに対して見積依頼が作成されると、「見積形式」と「コスト」の属性は、編集または変更できなくなります。

1. プロジェクトを開いて「**AML**」タブを選択します。
2. 「見積形式」と「コスト」の属性情報を変更するアイテムの行を選択します。
3. 「**編集**」>「**アイテムの一括編集**」を選択します。「一括編集」ダイアログが表示されます。
4. 必要に応じて属性を変更してください。
5. 「**OK**」をクリックします。



注意 これらの属性値は、「アイテム」および「分析」タブからも変更できます。

アイテム番号をクリックし、特定のアイテムの「見積形式」属性と「コスト」属性を変更することもできます。

アセンブリを展開する

アセンブリと部品が部品構成表 (BOM) を形成します。アセンブリには、アイテムとサブアイテムを含むことができます。アセンブリは、Agile PCM で  により表示されます。

アセンブリを展開するには

1. プロジェクトを開いて「**アイテム**」タブを選択します。プロジェクトの BOM が表示されます。
2.  アイコンのとなりにある  をクリックし、アセンブリを展開します。または、アセンブリの行を選択し、「**詳細**」>「**展開された表示**」を選択します。サブアイテムが表示されます。


注意 アセンブリを選択してから、「詳細」>「展開された表示」をクリックできます。ウィンドウがポップアップ表示され、アセンブリとサブアセンブリが展開された状態で表示されます。他のアセンブリを展開すると、さらに別のポップアップ・ウィンドウが表示されます。

BOM を展開するとき、製造元部品情報は「アイテム」タブには表示されません。

アイテムのパートナ情報を管理する

アセンブリに複数のパートナを割り当て、複数のパートナから提供されたコストを比較できます。パートナは PLM 内では実質的にはサプライヤ・オブジェクトであり、サプライヤをパートナにするために必要な構成は特にありません。パートナは基本的にはサプライヤですが、サプライヤと異なり、パートナをアセンブリに割り当てた場合、パートナはアセンブリ内のすべての部品を見積もることができます（部品がコスト付きに設定されている場合）。

複数のパートナが選択されている場合、各サプライヤから受信したいアイテムの割合を指定し、パートナの間で数量を分割できます。たとえば、100 個の船舶用アンカーを要求し、2 人のパートナがあなたに船舶用アンカーを供給する場合、両方のパートナをリストに加え、それぞれに 50% ずつ割り当てることもできます。

「サプライヤと共有するデータ」ダイアログで「コンテンツ BOM 表示」のチェック・ボックスを選択し、パートナに対しプロジェクト BOM が見えるようにできます。（プロジェクトの「一般情報」タブで、「共有するデータ」フィールドのとなりの  ボタンをクリックします。）回答の提出前にパートナが「コスト付き BOM 分析」にアクセスできるようにするには、「コスト付き BOM ビュー」チェック・ボックスを選択します。

注意 プロジェクトにパートナを追加していない場合、「見積依頼作成」ウィザードの「サプライヤの選択」ページにパートナが表示されません。

プロジェクト・アイテムにパートナを追加する

プロジェクトのアイテムにパートナを追加できます。パートナを見積依頼のすべてのアイテムに割り当てることもできます。

プロジェクトにパートナを追加する手順は次のとおりです。

1. プロジェクトを開き、「アイテム」タブに移動します。
2. パートナを追加するアイテムの行を選択します。
3. 「編集」>「パートナ」の順に選択します。「パートナの割当て」ダイアログが表示されます。
4. 「追加」をクリックします。
5. 追加するサプライヤを検索して選択します。「パートナの割当て」ダイアログの「パートナ」・テーブルにサプライヤをドラッグ・アンド・ドロップできます。
6. 「分割%」フィールドを編集し、各パートナの数量分割の割合を入力します。パートナ分割の詳細は、88 ページの [「パートナ分割の数量を計算する」](#) を参照してください。
7. 「次のレコード」をクリックし、残りのアイテムのパートナを編集します。
8. オプション: 「残りの選択したアイテムにすべて適用」のチェック・ボックスを選択し、プロジェクト内で選択されたすべてのアイテムに対し、パートナおよび分割割合情報を割り当てます。
9. 「完了」をクリックします。「パートナ/サプライヤ」リストにパートナが表示されます。

注意 また、パートナーを追加し、プロジェクトの「AML」タブでAML分割を指定できます。ただし、「AML」タブでパートナー分割を表示するには、タブの表示を正しく設定する必要があります。詳細は、23ページの「[プロジェクト・タブを設定する](#)」を参照してください。

プロジェクト・アイテムからパートナーを削除する

プロジェクト内の選択したアイテムからパートナーを削除できます。

注意 オープン見積依頼のパートナーを削除すると、すべてのパートナー名が見積依頼の「回答」タブに表示されます。これは、見積依頼の状態が「ドラフト」から「オープン」に変更されたときに、見積依頼がサプライヤに送信されたためです。

パートナーを削除する手順は次のとおりです。

1. プロジェクトを開き、「アイテム」タブに移動します。
2. パートナーを追加するアイテムの行を選択します。
3. 「編集」>「パートナー」の順に選択します。「パートナーの割当て」ダイアログが表示されます。
4. 削除するパートナーの行を選択します。
5. 「削除」をクリックします。
6. 残りのサプライヤについて、分割の割合を変更します（必要な場合）。
7. オプション: 「残りのレコードに適用」のチェック・ボックスを選択し、プロジェクト内で選択されたすべてのアイテムに対し、パートナーおよび分割割合情報を割り当てます。
8. 「完了」をクリックします。

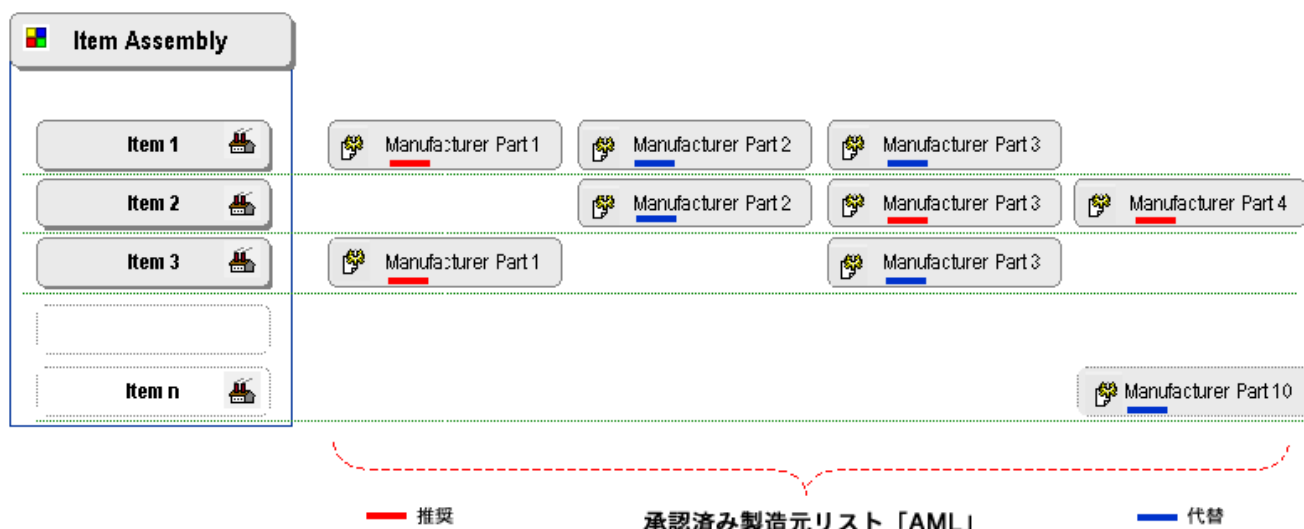
プロジェクト AML

この章のトピック

■ プロジェクトAMLについて.....	43
■ アイテムの属性を編集する.....	44
■ AMLデータをフィルタリングする.....	45
■ アイテムにAMLを追加する.....	45
■ AMLデータをインポートする.....	46
■ 「アイテム・マスター」からAMLデータを検索する.....	47
■ AML行を削除する.....	48
■ 製造元名を検証する.....	49
■ 製造元部品番号を検証する.....	49
■ 目標価格を設定する.....	50
■ 見積依頼で目標価格を更新する.....	51
■ アイテムと製造元部品を公表する.....	51

プロジェクトAMLについて



AML は、アイテムの「承認済製造元リスト（AML）」を意味します。このリストには、内部部品またはアイテムに対応するすべての推奨および代替製造元部品が表示されています。プロジェクトのために部品を調達する場合、アセンブリ、AML、またはその両方により調達することを選択できます。




AML には、推奨ステータス、代替ステータスまたは Java クライアントで設定された任意の追加ステータスを持つ製造元部品を含めることができます。各内部部品には、複数の製造元部品を含むことができます。このような場合、AML の割合による分割を指定できます。たとえば、コストや利用可能性をもとに、1 つの製造元部品の 70% を使用し、もう 1 つの製造元部品の 30% を使用できます。AML の割合分割の合計は 100 になる必要があります。

プロジェクト AML にリストされた製造元は、すでに「アイテム・マスター」に存在する必要があります。プロジェクト製造元と製造元部品はいずれも、システムのオブジェクトと情報を正しく一致させることで、検証できます。プロジェクト AML のクリーンアップを実行した後、これらを「アイテム・マスター」へ公表できます。

AMLの表示と非表示

「AML」タブで、アイテムの AML を、表示、追加、削除、または変更できます。見出し行の  アイコンは「AML あり」列を示します。「AML あり」列の  アイコンは、そのアイテムに AML があることを表しています。

アイテム番号のとなりにある  アイコンをクリックすると、AML が表示されます。リスト全体のすべてのアイテムの AML を一度に表示する場合は、「詳細」>「AML 行の表示」をクリックします。リスト全体のすべての AML を非表示にするには、「詳細」>「AML 行の非表示」をクリックします。

アイテムの属性を編集する

承認済製造元リスト (AML) のすべての部品構成表 (BOM) とアセンブリの最小レベルの社内部品番号を含むすべての製造部品が表示されます。「AML」タブの「見積形式」および「コスト」などのアイテム属性を編集して、サプライヤから必要な回答を得ることができます。


アイテムの「見積形式」と「コスト」は、そのアイテムで要求される価格のタイプ（マテリアル、その他費用、またはその両方）を定義するものです。詳細は、38ページの「[「見積形式」と「コスト」の属性](#)」を参照してください。

一括編集

アイテムのリスト全体、または選択したアイテムの組合せで、コスト、内製/購入、または見積形式など、特定の表示属性の一般的な変更を行う必要がある場合、それらに対して「一括編集」を実行できます。

注意 アイテムまたは製造元部品の全属性を編集する場合、一括編集は使用できません。編集できるのは、ユーザー定義フィールドと、「内製/購入」、「単位」、「説明」などカバー・ページの一部の標準属性のみです。

属性を一括編集するには:

1. ソーシング・プロジェクトで、「AML」タブをクリックします。
2. 目的のアイテム行か、または表示されたページまたは全ページのすべての行を選択します。
3. 「編集」>「アイテムの一括編集」（または「編集」>「一括編集(製造元部品)」）をクリックします。「一括編集」ダイアログが表示されます。
4. 「属性」ドロップダウン・リストからフィールドと対応する値を選択します。
5. さらに属性を変更する場合は、 アイコンをクリックして、「属性」および「値」の行をさらにオープンします。
6. 「OK」をクリックして変更を保存します。

AMLデータをフィルタリングする

「AML」タブでは、すべてのデータを表示するかわりに、フィルタを使用してデータのサブセットのみを表示できます。複数のフィールドのフィルタリングや、定義済フィルタの1つを使用したフィルタリングが可能です。



「表示」ドロップダウン・リストから、事前定義済の次のフィルタを使用できます。

- 無効なデータ - プロダクト・レコードに存在しないアイテムまたは製造元部品を表示します。「詳細」>「アイテムの確認」をクリックして、有効または無効なアイテムを特定できます。
- 見積依頼にないアイテム - 見積依頼に含まれていないアイテムを表示します。
- 分割アイテム - AMLを持つアイテムを表示します。
- サプライヤによる代替提示 - 代替製造元部品がサプライヤから提示されているアイテムを表示します。

注意 「表示」ドロップダウンは「パーソナライズ」ボタンのとにりにあります。

「パーソナライズ」ボタンをクリックしてフィルタを使用する方法もあります。

プロジェクトでAMLデータをフィルタするには

1. プロジェクトを開いて「AML」タブをクリックします。
2. 「パーソナライズ」をクリックします。
3. 「フィールド」ドロップダウン・リストをクリックし、フィルタリングに使用するフィールドを選択します。
4. 「演算子」ドロップダウン・リストをクリックし、フィルタリングに使用する関係演算子を選択します。関係演算子のリストは選択された属性のタイプにより異なります。
5. フィルタ条件の値を選択します。
 - テキスト属性については、値を入力します。
 - リスト属性に対し、をクリックして、利用可能な値リストから単一または複数の値を選択します。
6. フィルタを追加するには、をクリックします。
7. 「適用」をクリックします。

注意 このフィルタを今後も使用する場合は、「保存」をクリックします。必要に応じて、「名前を付けて保存」をクリックして、新しいフィルタとしてこの設定を保存します。保存できない場合、適切な権限が付与されていない可能性があります。

アイテムにAMLを追加する

AMLは、特定の製造元で作成された製造元部品を表します。各オブジェクト・アイテムは複数の製造元部品を持つことができ、これらの部品に対して使用する割合分割を指定できます。製造元部品、製造元、AMLステータスを指定し、アイテムにAMLを追加できます。

AMLを追加する場合、指定した製造元はシステムに存在している必要があります。存在しない場合、AMLは無効となり、これについて見積を出すことができません。一方、製造元部品はシステムに存在していなくてもかまいません。これらは、後から「アイテム・マスター」に公表できます。

アイテムへ AML を追加する方法には 3 種類あります。

- 手動
- インポート
- 「アイテム・マスター」からのデータでプロジェクトを更新

注意 「アイテム・マスター」からのデータでプロジェクトを更新する方法は、29ページの「[「アイテム・マスター」からプロジェクト・コンテンツを更新する](#)」を参照してください。

AMLを手動でプロジェクト・アイテムへ追加する手順は次のとおりです。

1. ソーシング・プロジェクトを開き、「AML」タブをクリックします。
2. AML を追加するアイテムの番号をクリックします。アイテムの「クイック・ビュー」ウィンドウが表示されます。
3. 「AML」タブを選択します。
4. 「追加」をクリックします。「アイテムへの AML の追加」ダイアログが表示されます。
5. 「製造元名」フィールドのとなりにある 🔍 をクリックします。「検索」パレットが表示されます。

注意 製造元名がわかっている場合は、「製造元名」フィールドで入力を開始すると、システムによって名前が自動入力されます。

6. 検索条件を入力し、「検索」をクリックします。検索結果が表示されます。
7. 追加する行をダブルクリックして製造元を追加します。
8. それぞれのフィールドへ、製造元部品番号と説明を入力します。
9. 「ステータス」ドロップダウン・リストから、AML のステータス（「推奨」または「代替」）を選択します。
10. 「完了」をクリックします。
11. 必要に応じて、AML ステータスと分割の割合をそれぞれのフィールドで変更します。

注意 このウィンドウから他のアイテムに AML を追加するには、「次」をクリックし、目的のアイテムを見つけて、この手順の 3～10 を繰り返します。

12. 「閉じる」をクリックします。

注意 「アイテム・マスター」で製造元部品情報が確認できない場合、プロジェクトの「AML」タブの「番号」フィールドで、無効記号 **?** が表示されます。**?** 記号をクリックし、既存の製造元部品情報を検索します。

AMLデータをインポートする

Agile PCM を使用すると、アイテムに対して AML 行に追加する製造元情報、製造元部品番号、部品分類コードを簡単にインポートできます。インポート・ウィザードが、AML データのインポートをガイドします。

ビジネス・プロセスによっては、「アイテム・マスター」に AML データをインポートするか、またはプロジェクトに直接インポートできます。AML データを直接プロジェクトにインポートする場合、「アイテム・マスター」には自動的に追加されません。

AML データのインポート方法の詳細は、『Agile インポートおよびエクスポート・ガイド』を参照してください。

注意 AML データは、プロジェクトにインポートされた後、検証が必要なことがよくあります。**?** の記号は、データの検証が必要であることを意味します。

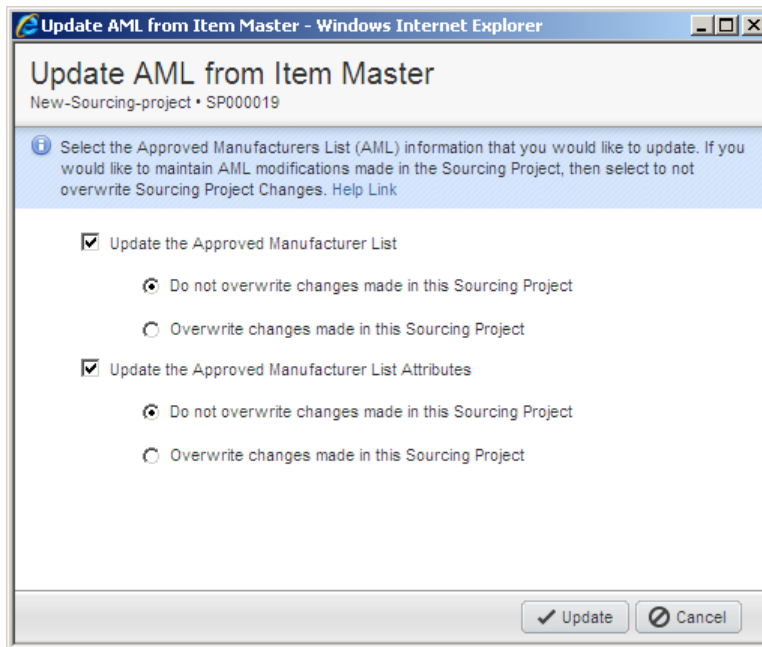
「アイテム・マスター」からAMLデータを検索する

プロジェクト・アイテムの AML データは、「アイテム・マスター」で更新されている可能性があります。「アイテム・マスター」からプロジェクトへ、AML データを適宜検索できます。

「アイテム・マスター」からAMLを検索するには

1. プロジェクトを開き、「AML」タブに移動します。
2. 1 つまたは複数のアイテムを選択します。
3. 「編集」>「アイテム・マスターからの AML の更新」を選択します。

「アイテム・マスターからの AML の更新」ダイアログが表示されます。このダイアログでは、「承認済製造元リストの更新」または「承認済製造元リスト属性の更新」（またはその両方）を選択できます。



これらのチェック・ボックスでは、「このソーシング・プロジェクトで行われた変更を上書きしない」または「このソーシング・プロジェクトで行われた変更の上書き」を選択できます。これにより 4 パターンのシナリオに対応できます。

- a. 「承認済製造元リストの更新」+「このソーシング・プロジェクトで行われた変更を上書きしない」

PC に追加された AML は、プロジェクトに持ち込まれます。

PC で削除された AML は、それらの AML の一部がバイヤーによって更新されている場合でも、プロジェクトからも削除されます。

PC には追加されずプロジェクトのみに追加された AML は、保持されます。

PC では削除されずプロジェクトからのみ削除された AML は、再び追加されません。

b. 「承認済製造元リストの更新」+「このソーシング・プロジェクトで行われた変更の上書き」

PC に追加された AML は、プロジェクトに持ち込まれます。

PC で削除された AML は、それらの AML の一部がバイヤーによって更新されている場合でも、プロジェクトからも削除されます。

PC には追加されずプロジェクトのみに追加された AML は、削除されます。

PC では削除されずプロジェクトからのみ削除された AML は、再び PC の部分として戻されないかぎり、削除されたままとなります。

c. 「承認済製造元リスト属性の更新」+「このソーシング・プロジェクトで行われた変更を上書きしない」

システムは、バイヤーにより変更されていない AML および製造元部品のみを更新します。ただし、バイヤーが製造元部品の AML 分割を変更している場合は、説明、ユーザー定義フィールドなどの製造元部品の属性のみが更新され、AML 分割および AML ステータスは更新されません。

d. 「承認済製造元リスト属性の更新」+「このソーシング・プロジェクトで行われた変更の上書き」

システムは、製造元部品のユーザー定義フィールド、説明などの製造元部品属性を更新する以外に、AML 分割および AML ステータスなどの既存の AML 属性を更新します。

4. 「更新」をクリックします。

AML 行を削除する


プロジェクトのアイテムの AML 行を削除できます。


AML 行を削除するには

1. ソーシング・プロジェクトを開き、「AML」タブをクリックします。
2. AML を削除するアイテムの番号をクリックします。アイテムの「クイック・ビュー」ウィンドウが表示されます。
3. 「AML」タブを選択します。
4. 削除する AML の行を選択します。
5. 「削除」をクリックします。
6. 必要に応じて、AML 分割の割合を調整します。
7. 「閉じる」をクリックします。

注意 AML は、AML テーブルで削除する行を選択し「削除」ボタンをクリックする方法でも削除できます。


製造元名を検証する

検証とは、「アイテム・マスター」における製造元の存在を確認するプロセスです。製造元が外部ソースからインポートされたときに、この検証は便利な機能です。たとえば、データをプロジェクトにインポートした後、これを手動で検証する必要があります。検証を必要とする製造元名のとなりに、 記号が表示されます。まず、すべての類似アイテムを一括検証してみます。手動で入力された製造元は、自動的に検証されます。



インポートされた製造元グループを「アイテム・マスター」に対して検証した後、個別に検証する必要があるアイテムの横には  記号が表示されます。

注意 サプライヤから提示された製造元がアイテム・マスターに存在する場合、製造元と製造元部品の検証が完了すると、その製造元は有効として表示されます。新しい製造元を作成する必要はありません。


製造元名を検証するには

1. プロジェクトを開き、「AML」タブに移動します。
2. 検証する AML の行を選択します。
3. 「詳細」>「アイテムの確認」をクリックします。情報が「アイテム・マスター」にある場合、検証は成功します。
4. 検証に失敗した場合は、製造元名のとなりの  記号をクリックします。「製造元の検索」パレットが表示されます。
5. 「検索条件」に入力し、「Enter」キーを押します。
6. 行をダブルクリックして、検索結果から正しい製造元を選択します。
選択した製造元名で AML テーブルが更新されます。

製造元部品番号を検証する

特定のプロジェクトのアイテムについて、新規製造元部品番号が必要となる場合があります。アイテムに AML 行を追加しながら、新規製造元部品番号を入力できます。製造元部品番号を、「アイテム・マスター」の製造元部品番号に対して検証できます。無効な製造元部品番号（「アイテム・マスター」で検出されなかった製造元番号）は識別され、「番号」列に  で標記されます。このアイコンをクリックすると情報を変更できます。新規製造元部品番号は、まだ「アイテム・マスター」に存在しないため、 で標記されます。

製造元部品番号を検証するには

1. プロジェクトを開き、「AML」タブに移動します。
2. 検証する AML の行を選択します。
3. 「詳細」>「アイテムの確認」をクリックします。情報が「アイテム・マスター」にある場合、検証は成功します。
4. 検証に失敗した場合は、製造元部品番号のとなりの  記号をクリックします。「製造元部品の検索」パレットが表示されます。

5. 「検索条件」に入力し、[Enter]キーを押します。
6. 行をダブルクリックして、検索結果から正しい製造元部品を選択します。
名前や番号など、選択した製造元部品の情報で AML テーブルが更新されます。

目標価格を設定する

目標価格とは、標準価格のあるアイテムを留意しながら見積を出す際の価格です。標準コストとは、アイテムまたは製造元部品のユニット当たりの市場コストです。アイテムまたは製造元部品の目標コストは、標準コストの割合で示すことができます。通常、目標コストは標準コスト以下になります。

目標価格は、アイテムが大量に発注された際に指定されます。アイテムが見積のためサプライヤに送信されると、サプライヤはそれぞれの価格状況に基づき、アイテムの価格を少し低めに、または高めに見積もることができます。

アイテムの目標価格を設定し、その価格をサプライヤと共有できます。価格算出ケースごとに異なる目標価格を設定できます。たとえば、2 件の数量割引を設定している場合、各数量割引に異なる目標価格を設定できます。

アイテムの価格は、次の 2 つの方法で入力できます。

- **自動** - 選択されたアイテムの目標価格を、標準コストの割合または、他の価格またはコスト・フィールドの割合として設定します。たとえば、ERP システムからのコストと外部ソースからのコスト（「アイテム」タブの「価格」または「コスト」フィールドとして保存される）のように、複数のタイプの標準コストがある場合、実際の標準コストの割合として、または外部ソースからのコストの割合として、目標価格を設定できます。
- **手動** - 選択されたアイテムの目標価格を手動で設定します。

目標価格を自動設定するには

1. プロジェクトを開き、「AML」タブに移動します。
2. 目標価格を設定するアイテムの行を選択します。
3. 「編集」>「目標の自動設定」を選択します。「目標価格を設定」ダイアログが表示されます。
4. 「次の割合として目標価格を設定」の下にあるドロップダウン・リストから、「標準コスト」など、目標価格の設定に使用する基準コストを選択します。

注意 このドロップダウン・リストには、すべての通貨フィールドがオプションとして表示されます。

5. 各数量割引の「**基準コストの割合**」フィールドに、アイテム・マスターに入力した標準コストの割合を表す数値を入力します。
6. 「OK」をクリックします。目標価格は、プロジェクトの「AML」タブで更新されます。

注意 この操作は、プロジェクトに表示されている既存の目標価格を上書きします。

目標価格を手動設定するには

1. プロジェクトを開き、「AML」タブに移動します。
2. 目標価格を設定するアイテムの行を選択します。

3. 「編集」>「目標コスト」を選択します。「目標価格を設定」ダイアログが表示されます。
4. 各アイテムの目標コスト（複数アイテムが選択されている場合）をそれぞれの「目標コスト」フィールドに入力します。値をコピーして貼付けることも可能です。
5. 「適用」をクリックします。目標価格は、プロジェクトの「AML」タブで更新されます。

注意 これら目標価格は新しい見積依頼で反映されます。これらの目標価格を既存の見積依頼に適用するには、「詳細」>「見積依頼目標の更新」を選択します。

見積依頼で目標価格を更新する

見積依頼のプロジェクトで設定したアイテムの目標価格を更新できます。プロジェクト・レベルでアイテムの目標価格を設定すると、この変更は見積依頼の目標価格が更新されるまで、関連の見積価格には適用されません。見積依頼の目標価格は、プロジェクトから更新できます。

注意 「アイテム・マスター」に保存された目標価格は、プロジェクトでこのアイテムに対し設定された目標価格とは異なる場合があります。

注意 目標価格は、ロック状態でドラフト・モードにある回答ラインでのみ更新されます。

見積依頼の目標価格をプロジェクトから更新するには

1. プロジェクトを開き、「AML」タブに移動します。
2. プロジェクトの見積依頼で、更新するアイテムの行を選択します。
3. 「詳細」>「見積依頼目標の更新」を選択します。選択されたアイテムの目標価格は、プロジェクトのすべての見積依頼で更新されます。

アイテムと製造元部品を公表する

アイテムや製造元部品に変更を加えた場合、これらの変更を「アイテム・マスター」に公表できます。すでに「アイテム・マスター」にあるオブジェクトを公表することもでき、またプロジェクトにのみ存在するオブジェクトも公表できます。

データを公表する場合、「レッドライン」または「オーサリング」モードを使用できます。ECO、MCO、SCO などの変更指示にレッドラインを追加できます。PCM で最も使用頻度が高いのは、価格変更（PCO）です。

アイテムおよび製造元部品を公表するには

1. プロジェクトを開き、「AML」タブに移動します。
2. 公表するアイテムの行を選択します。
3. 「詳細」>「アイテム・マスターへのアイテムの公表」をクリックします。「アイテム・マスターへ公表」ダイアログが表示されます。
4. 次のオプションを設定します。
 - **公表するコンテンツの指定** - 公表する各コンテンツ・タイプについて、このボックスをチェックします。選択したプロジェクト・データに基づき、「アイテム」、「部品構成表（BOM）」、「承認済製造元リスト（AML）」、および「製造元部品」を選択できます。
 - **デフォルト・タイプの指定** - アイテム、製造元、製造元部品のデフォルト・タイプを選択します。

アイテムおよび製造元部品は、このセクションで選択したタイプにのみ公表されます。このデフォルト・タイプと、ソーシング・プロジェクトでアイテムが属しているタイプが異なる場合、アイテムはデフォルト・タイプに基づいて公表されます。たとえば、プロジェクトの「アイテム」タブで「コンデンサ」と定義されている部品を公表する際、デフォルトで「レジスタ」が選択されていると、この部品はコンデンサではなくレジスタとして公表されます。

- **公表モード** - 「レッドライン」または「オーサリング」モードのどちらかを選択します。



「レッドライン」モードを選択した場合、変更指示を指定する必要があります。「レッドライン」モードでは、名前のとおり、変更された既存の BOM や AML がすべて赤色でハイライトされます。「レッドライン」モードで公表されたすべてのアイテムは、指定された変更指示の「対象アイテム」タブに保存されます。

「オーサリング」モードを選択した場合、未リリース・アイテムを更新し、新規プレリナリ・アイテムを作成できます。アイテムに保留中の変更がある場合、「オーサリング」モードを使ってアイテムは更新できません。

- **更新モード** - 「データの追加および変更のみ（削除しない）。」または「データの追加、変更、削除。」を選択します。

「データの追加および変更のみ（削除しない）。」を選択した場合、BOM と AML は更新されますが、情報は削除されます。これはデフォルト設定です。「データの追加、変更、削除。」を選択した場合、新しいデータが追加され、既存の BOM および AML が公表されたデータと置換されます。

5. 「レッドライン・モード」を選択した場合は、次のオプションを設定します。

- **変更指示** - 既存の変更指示を選択するか、新しいものを作成します。既存の変更指示を選択するには、 をクリックします。新しい変更指示を作成する場合は、 をクリックします。

6. 「アイテム・マスターへのアイテムの公表」をクリックします。BOM と AML の変更が「アイテム・マスター」に公表された後、プロジェクトの「AML」タブが表示されます。

注意	公表された日付と時刻が、「AML」タブの「公表日」フィールドに表示されます。「公表日」フィールドが表示されない場合、「パーソナライズ」をクリックし、選択した属性を変更します。
-----------	---

プロジェクト・データを分析する

この章のトピック

■ プロジェクト・データを分析する	53
■ プロジェクトのデータをフィルタリングする	53
■ コスト付きBOM比較を表示する	55
■ その他のコスト比較を表示する	57
■ PCM分析レポートを理解する	58
■ アイテムの最良回答を設定する	67
■ 回答に価格計算を適用する	69
■ 価格情報を検索する	70

プロジェクト・データを分析する

Agile PCM では、価格情報や見積依頼回答情報も含めたプロジェクト・アイテム内容を確認および分析できます。プロジェクトの「分析」タブで、回答ラインとともにプロジェクト内のすべての見積依頼を通したアイテム情報を表示できます。見積依頼を作成し、これをサプライヤに送ることができます。回答ラインの価格情報を公表することもできます。コスト付き BOM 分析とその他の分析は、製品コスト情報および見積依頼回答ラインで実行できます。

「分析」タブのテーブルには、サプライヤ名、アイテムまたは製造元部品番号、リビジョン（あれば）、製造元、製造元ステータス、回答ライン情報などの情報が表示されます。

「分析」タブでどのフィールドを参照するか、選択できます。データもフィルタリングできます。詳細は、25 ページの「[プロジェクトのデータをフィルタリングする](#)」を参照してください。

「分析」タブは、次を含む、複数の分析機能をサポートしています。

- 「最良回答」選択
- コスト付き BOM 分析
- ソーシング例外
- その他のコスト分析表示とレポート

プロジェクトのデータをフィルタリングする

「分析」タブでは、すべてのデータを表示するかわりに、フィルタを使用してデータのサブセットのみを表示できます。「表示」ドロップダウンで提示される事前定義済みのフィルタのいずれかを使用できます。


「表示」ドロップダウン・リストで提示される事前定義済みフィルタは、次のとおりです。

- 見積依頼にないアイテム - 見積依頼に含まれていないアイテムを表示します。アイテムに複数の製造元部品が含まれていて、いずれかの部品が見積依頼に含まれていない場合、そのアイテムと製造元部品が表示されます。

- ソーシング例外のあるアイテム - サプライヤからの回答に例外があるアイテムを表示します。
- 分割アイテム - 分割を含む AML を持つアイテムを表示します。
- 最良価格のある部品 - "最良"のフラグが付いているアイテムまたは製造元部品を表示します。「分析」>「最良に設定」オプションを使用すると、部品の価格に最良のフラグが付きます。
- 価格のある部品 - 価格を持つアイテムまたは製造元部品を表示します。
- 最良価格のない部品 - "最良"のフラグが付いていないアイテムまたは製造元部品を表示します。
- サプライヤのない部品 - サプライヤからの価格または価格検索からの価格を持たないアイテムを表示します。
- 回答待ちの部品 - 見積依頼でサプライヤに送信したものの、サプライヤから回答を受信していないアイテムまたは製造元部品を表示します。
- サプライヤによる代替提示 - 代替品として提示された製造元部品を表示します。



データのフィルタリングに使用する属性を指定することもできます。この場合は、「パーソナライズ」ボタンで提示されるフィルタ機能を使用します。

プロジェクトのデータをフィルタするには:

1. プロジェクトを開いて「分析」タブをクリックします。
2. 「パーソナライズ」をクリックします。
3. 「フィールド」ドロップダウン・リストをクリックし、フィルタリングに使用するフィールドを選択します。
4. 「演算子」ドロップダウン・リストをクリックし、フィルタリングに使用する関係演算子を選択します。関係演算子のリストは選択された属性のタイプにより異なります。
5. フィルタ条件の値を選択します。
 - テキスト属性については、値を入力します。
 - リスト属性に対し、をクリックして、利用可能な値リストから単一または複数の値を選択します。
6. 「適用」をクリックします。

このフィルタを今後も使用する場合は、「保存」をクリックします。次に「名前を付けて保存」をクリックして、新しいフィルタとしてこの設定を保存します。

公表価格をフィルタリングする

ソーシング・プロジェクトの「分析」タブで価格を公表する際には、システムにより公表日がスタンプされます。公表操作が失敗した場合、「公表日」は空になりますが、「公表ステータス」フィールドには  アイコンが表示されます。列内の  アイコンにマウス・ポインタを重ねると、失敗の理由が表示されます。

失敗、または成功したインスタンスを識別するために、公表価格をすべての日付およびステータスで（それぞれ「価格公表日」および「公表価格ステータス」の属性を使用）フィルタリングできます。

- **価格公表日** - 特定の日付の当日およびその前後に公表された価格をフィルタリングできます。
たとえば、組織の少数のユーザーが一定数の回答を本日公表していて、その数を知る必要がある場合、この属性で知ることができます。
たとえば、「価格公表日」が「Null」という条件でフィルタリングを行い、未公表または公表が失敗したすべての価格を表示することもできます。
- **公表価格ステータス** - 公表されたか、または公表されなかった価格をフィルタリングできます。
未公表の回答のリストを確認する必要がある場合、このフィルタ属性および「Null ではない」パラメータを選択します。すべての回答（公表済および未公表）を確認する必要がある場合、「Null」パラメータを選択します。

コスト付きBOM比較を表示する

「コスト付き BOM 比較」ビューでは、複数のパートナおよび最良コンポーネント・サプライヤにわたって価格を比較できます。同じアイテム行に様々な回答が表示されます。「コスト付き BOM 比較」分析を実行する際、システムは各「コスト・ロールアップ」に対し、マテリアルおよびその他のコストを計算します。

- マテリアル・コストについては、システムは材料価格を採用し、回答ラインで指定されたすべての価格計算を適用します。価格計算は固定コストまたはパーセントとなります。このアイテムに AML 分割がある場合、システムはマテリアル・コストに対し平均を計算します。
- その他のコストについては、システムはその他のユーザー定義フィールドすべてを合計します。

複数の BOM レベルがある場合、システムは各 BOM 階層レベルのマテリアル・コストをロールアップし、各サブアセンブリとアセンブリについて「材料価格合計」を計算します。「コスト付き BOM ビュー」にコストが 1 つも表示されない場合は、プロジェクトのコストのロールアップ (🔍) を使用) が実行されていない可能性があります。

注意 分析目的のみで現在の価格期間を変更する場合、プロジェクトの新しい見積依頼を作成する前に、必ず元に戻しておいてください。

下表はコスト付き BOM の例とサブアセンブリを示しています。

番号	コスト	見積形式	使用個数	ユニット・コスト合計	材料価格合計	その他価格合計
 A1	はい	アセンブリ	1	20.50	18.00	2.50
 P2	はい	コンポーネント	1	2.00	2.00	0.00
 P3	はい	コンポーネント	2	3.00	3.00	0.00
 P4	はい	コンポーネント	3	1.00	1.00	0.00
 A2	はい	アセンブリ	2	3.50	2.50	1.00
 P5	はい	コンポーネント	1	1.50	1.50	0.00
 P6	はい	コンポーネント	1	1.00	1.00	0.00

「コスト」と「見積形式」フィールドは、コスト付き BOM に対し、価格がどのようにロールアップされるかを決定します。「コスト」フィールドが「いいえ」に設定されている場合、価格情報はこのアイテムに入力できず、灰色で表示されます。「見積形式」フィールドは、アイテムがアセンブリ、コンポーネント、カスタム・コンポーネントのどの形式で設定されるかを設定します。

- 「見積形式」が「アセンブリ」に設定されている場合、「材料価格合計」フィールドはすべてのサブコンポーネントの「材料価格合計」フィールドの合計となります。
- 「見積形式」が「コンポーネント」に設定されている場合、「材料価格合計」フィールドは回答ラインに入力され、計算されません。「その他価格合計」はコンポーネントに対し入力されません。
- 「見積形式」が「カスタム・コンポーネント」に設定されている場合、「材料価格合計」フィールドは回答ラインに入力され、計算されません。「その他価格合計」フィールドも有効になります。「ユニット・コスト合計」フィールドは、「材料価格合計」と「その他価格合計」フィールドの合計です。


コスト付きBOM比較を表示するには

1. プロジェクトを開き、「分析」タブに移動します。
2. 「分析」>「コスト付き BOM 比較」を選択します。「コスト付き BOM」テーブルが表示され、ここに同じアイテム行が表示されます。各パートナとベスト・サプライヤに対して 1 つずつです。すべての「パートナ」および「最良のサプライヤ」のみが「コスト付き BOM ビュー」に表示されます。
 - 分割の割合のアイテムについては、平均が計算されます。
 - 分割の割合のないアイテムについては、最低価格の回答がすべてのパートナおよびサプライヤに対して提供されます。

注意 プロジェクトに価格期間が含まれている場合、最低コストは現在の価格期間に基づいています。「最良回答」は、「最良に設定」を実行する際に提示された条件に基づき選択されます。ただし、「最低価格回答」はすべてのパートナおよびサプライヤには提供されず、各パートナ/サプライヤは独自の「回答ライン」を持ちます。価格期間ごとに複数の数量割引がある場合、最初の数量割引が採用されます。異なる価格期間に対しコストを計算する方法は、29ページの「[価格算出ケースを変更する](#)」を参照してください。

注意 「コスト・ロールアップ」を実行する場合、コストはプロジェクト内のすべての価格期間について計算されます。特定の「価格期間」に対して「最良のサプライヤ」を選択する場合、「分析する価格算出ケースの選択」の「価格期間」を提示する必要があります。

3. 選択された価格算出ケースについての情報を表示するには、「価格算出ケース」ドロップダウン・リストをクリックし、「デフォルトの価格算出ケース」、「すべての価格算出ケース」、または「選択した価格算出ケース」のいずれかを選択します。

「選択した価格算出ケース」を選択した場合、「非表示のフィールド」リストで価格算出ケースを選択し、をクリックしてこれらを「表示フィールド」リストに追加します。「OK」をクリックします。

4. 「分析」タブに戻るには、「OK」をクリックします。

注意 価格情報が BOM コンポーネントにない場合、「材料価格合計」フィールドには、値の後に 2 つのアスタリスクが表示され、コンポーネント価格の不完全なロールアップがあったことを示します。

コスト付きBOMをエクスポートする

「コスト付き BOM 比較」を作成した後、その結果をすぐにテキスト・ファイルへエクスポートできます。

コスト付きBOM比較をエクスポートする手順は次のとおりです。

1. プロジェクトを開き、「分析」タブに移動します。
2. 「分析」>「コスト付き BOM 比較」を選択します。「コスト付き BOM」テーブルが表示され、ここに同じアイテム行が表示されます。各パートナとサプライヤに対して 1 つずつです。
3. 「エクスポート」ボタンをクリックします。「エクスポートアセンブリ・コスト(ソーシング・プロジェクト)」ダイアログが表示されます。

コストを再計算するには、「レポート実行時にコストを再計算」のボックスがチェックされていることを確認します。



4. エクスポートするアセンブリ・ライン、サプライヤ、価格算出ケースを選択します。
5. 「完了」をクリックして、レポートを作成します。
6. 「ファイルのダウンロード」ダイアログ・ボックスが表示されます。
7. 「保存」をクリックし、「コスト付き BOM 比較」情報を Excel カンマ区切り値 (CSV) またはワークシート (XLS) としてコンピュータに保存します。
8. 「閉じる」をクリックします。
9. 「分析」タブに戻るには、「戻る」をクリックします。

その他のコスト比較を表示する


その他のコスト比較には、その他のコストの合計が表示され、その内訳がアセンブリ・レベルで表示されます。見積依頼または価格検索からの価格を取得できます。この表示で、様々なサプライヤから提供されたその他のコストを比較できます。

下表はその他の比較の一例を示しています。

				数量割引 1		数量割引 2	
番号	リビジョン	部品分類	サプライヤ	数量	その他合計	数量	その他合計
 A1	A	ASSY	EMS1	100	2.50 USD	200	5.0 USD
 A1	A	ASSY	EMS2	100	2.25 USD	200	4.0 USD
 A1	A	ASSY	EMS3	100	2.00 USD	200	4.0 USD
 A2	B	ASSY	EMS1	500	8.00 USD	1000	16.00 USD
 A2	B	ASSY	EMS2	500	6.00 USD	1000	12.00 USD
 A2	B	ASSY	EMS3	500	5.00 USD	1000	10.00 USD
 A3	C	ASSY	EMS1	200	20.00 USD	400	40.00 USD

				数量割引 1		数量割引 2	
番号	リビジョン	部品分類	サプライヤ	数量	その他合計	数量	その他合計
 A3	C	ASSY	EMS2	200	15.00 USD	400	30.00 USD
 A3	C	ASSY	EMS3	200	12.00 USD	400	24.00 USD

その他のコスト比較を表示するには

1. プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. 「分析」>「その他の比較」を選択します。その他のコストが表示されます。
3. 選択された価格算出ケースについての情報を表示するには、「価格算出ケース」ドロップダウン・リストをクリックし、「デフォルトの価格算出ケース」、「すべての価格算出ケース」、または「選択した価格算出ケース」のいずれかを選択します。
「選択した価格算出ケース」を選択した場合、「非表示のフィールド」リストで価格算出ケースを選択し、をクリックしてこれらを「表示フィールド」リストに追加します。「OK」をクリックします。
4. 「分析」タブに戻るには、「戻る」をクリックします。

注意 特定の「その他」フィールドの内訳（合計とは別に）を表示する場合は、そのフィールドを Java クライアントで有効にしておく必要があります。Java クライアントで、「ソーシング・プロジェクト・クラス」>「分析」タブ>「属性: その他費用のエントリ」を選択します。Java クライアントのこのタブで有効にされた属性のみが、「その他の比較」ビューに表示されます。

PCM分析レポートを理解する

Agile PCM は分析レポートの選択肢を提供しており、プロジェクトから直接情報を提供できます。プロジェクトの「分析」タブから、分析レポートを作成します。これらの分析レポートには、「アイテム」、「製造元部品」、「見積依頼回答ライン」からのユーザー定義フィールドが含まれます。

下表に、分析レポートを説明します。

レポート	説明
AML 差異	検証またはサプライヤの回答を通して AML に加えられた変更の表示
アセンブリ・コスト	マテリアル・コストとその他コストを含むコスト付き BOM の合計の設定。アセンブリ・レベルおよびコンポーネント・レベルの内訳の表示 サプライヤのアセンブリ・コスト・レポートには、「QPA」および「拡張コストの合計」（UnitCost*QPA）フィールドもあり
コスト・パレート	合計コストに大きな影響を与えるプロジェクト内のアイテムまたは部品分類の識別。80/20 分析とも呼ぶ
有効コストの比較	最低注文およびパッケージ数量の必要条件に関する有効拡張コスト・アカウントの比較
サプライヤ・ベース分析	複数のサプライヤの価格を比較し、推奨サプライヤに値引きを適用し分析

レポート	説明
ソーシング例外	プロジェクト・アイテムについてソーシング例外をすばやく表示することで、ソーシング上の潜在的な問題点を明らかにする。例外はサプライヤからの回答に基づき、破棄アイテム、リード・タイムの長いアイテム、製造中止日、または未知の部品番号を表示
ユニット・コストの比較	複数のサプライヤと内部参照コスト・ソースにおけるマテリアルとその他のユニット・コストを比較し、すべての価格ソースの中で最低価格をハイライト
回答比較	2つのソーシング・プロジェクトのコストと条件を比較します。

注意 「ユニット・コスト比較レポート」、「有効コスト比較レポート」、「回答比較レポート」では、選択した目標コストに対する回答ラインを比較できます。オプションで、目標コストを選択できます。

ユース・ケース・シナリオ

ビジネス・ユース・ケースの中には特定の分析レポートの実行が必要になるものがあります。次の表に、各ユース・ケース・シナリオで実行する必要のあるレポートの内訳を示します。

ユース・ケース・シナリオ	シナリオの説明	分析の期間	実行するレポート
部品分類管理	アイテムおよび AML の総コスト評価、アイテムおよび AML のサプライヤ/材料リスク評価を必要とする、一般的なビジネス・シナリオ	四半期ごとまたは先行価格設定（四半期）	コストを分析するには: <ul style="list-style-type: none"> □ ユニット・コストの比較 □ コスト・パレート □ （オプション）回答比較 リスクを分析するには: <ul style="list-style-type: none"> □ ソーシング例外 □ （オプション）AML 差異
共同調達	製品コストのレバレッジ評価、サプライヤおよび製造パートナー全体のリスク評価を必要とするシナリオ	単期間 1 四半期）または複数期間（例: 現在期間+2~3 四半期の先行コスト）	マテリアル・コストを分析するには: <ul style="list-style-type: none"> □ アセンブリ・コスト・レポート □ ユニット・コストの比較 □ コスト・パレート □ （オプション）回答比較 リスクを分析するには: <ul style="list-style-type: none"> □ ソーシング例外 □ （オプション）有効コスト比較 □ （オプション）AML 差異
コストと供給の設計	製品コスト評価と製品ライフサイクルにわたるリスク評価を必要とするシナリオ	1~3 年の先行コスト（初期期間、試験期間、生産初期または生	コストを分析するには: <ul style="list-style-type: none"> □ アセンブリ・コスト・レポート □ ユニット・コストの比較 □ コスト・パレート

		産の立上げ)	<ul style="list-style-type: none"> □ (オプション) 回答比較 □ (オプション) 有効コスト比較 □ (オプション) サプライ・ベース分析 <p>リスクを分析するには:</p> <ul style="list-style-type: none"> □ ソーシング例外 □ (オプション) AML 差異
外部製造: 新規事業の獲得	新規事業を獲得するための価格設定分析を必要とするシナリオ	<p>新規事業の獲得時は数量ベース</p> <p>再価格設定時は期間ベース (1 四半期)</p>	<p>コストを分析するには:</p> <ul style="list-style-type: none"> □ アセンブリ・コスト・レポート □ ユニット・コストの比較 □ コスト・パレート □ 有効コストの比較 □ (オプション) 回答比較 <p>リスクを分析するには:</p> <ul style="list-style-type: none"> □ ソーシング例外 □ (オプション) AML 差異 □ (オプション) サプライ・ベース分析

分析レポートを作成する

開いたソーシング・プロジェクト内から直接レポートを実行できます。

ソーシング・プロジェクト内から分析レポートを生成するには:

1. プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. レポートに含めるアイテムを選択し、「分析」>「レポートと分析」>(レポート名)を選択します。レポート・ウィザードが表示されます。

プロジェクトを開かずにソーシング・レポートを実行することも可能です。複数のレポートを実行する必要があり、特定のソーシング・プロジェクトと対話する必要がない場合は、この方法が便利です。ソーシング・プロジェクトを開かずにレポートを実行するには、左側のウィンドウのレポート・ドローワにアクセスします。

レポート・ドローワから分析レポートを生成するには:

1. 左側のウィンドウのレポート・ドローワをクリックします。
2. 「レポートと分析」>「標準レポート」>「ソーシング・レポート」をクリックして、ソーシング・レポートにナビゲートします。
3. 実行するレポートの名前をクリックします。
4. 「実行」をクリックします。場合によっては、レポート・ウィザードで、レポートを実行するプロジェクトの選択が必要になることがあります。

レポート生成の一般的な詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。

次の 4 つの項では、頻繁に使用される 4 つのレポートの生成方法について詳しく説明します。

- アセンブリ・コスト
- コスト・パレート
- ソーシング例外
- ユニット・コストの比較

アセンブリ・コスト・レポートを実行する

アセンブリ・コスト・レポートを使用すると、BOM の合計コストを知ることができます。また、このレポートでは、複数の製造元間で合計コストを比較したり、その他のコストとマテリアル・コストの差の影響を調べたりすることができます。

アセンブリ・コスト・レポートを実行するには

1. ソーシング・プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. 対応する行選択セルまたは全行選択セルをクリックして、レポートに含めるアイテム行を選択します。
3. 「分析」>「レポートと分析」>「アセンブリ・コスト・レポート」を選択します。「アセンブリ・コスト・レポート」ウィザードが表示されます。
4. 「レイアウトと環境設定の選択」ページで、使用するレイアウトを選択します。
5. 「次へ」をクリックします。
6. レポートに含めるアセンブリ・ラインを選択します。選択できるのはトップ・レベル・アセンブリのみです。

注意 プロジェクトではなく、サプライヤ回答に対してこのレポートを実行した場合、トップ・レベル・アセンブリとサブアセンブリの両方を選択できます。

7. レポートに含めるサプライヤを選択します。選択できるのは、プロジェクトのパートナと最良サプライヤです。
8. 価格算出ケースを選択します。選択できるのは、プロジェクトのすべての利用可能な価格算出ケースです。
9. オプション: 必要であれば、「レポート実行時にコストを再計算」チェック・ボックスを選択します。

注意 このオプションを選択した場合、レポートによって新規のコスト付き BOM ロールアップが動的に実行されます。

10. 「完了」をクリックします。

次の画像はレポート出力の例です。

Report Output - Windows Internet Explorer

Save Print Export + -

Oracle Assembly Cost (Sourcing Project) Page 1 of 2

Project Name: ED_012909
 Assembly Lines: 1001BE
 Suppliers: Best of Supplier
 Currency: USD(United States Dollar)

Summary Section

suppliers.Name	Assembly	Description	QPA	Target Cost	Quantity	QuantityBreak1		Total Unit Cost	NRE
						Total Materials Price	Total Non-Materials Price		
Best of Supplier	1001BE	COMPUTER	1		500	2.40	0.00	2.40	

The highlight for total unit cost indicates that the rollout is incomplete.

Created By: Analyst 14, Agnes
 Create Time: 04/30/2009 01:41:09 PM PDT

Done Local intranet 100%

コスト・パレート・レポートを実行する

コスト・パレート・レポートを使用すると、合計コストに最も大きな影響を与える主要アイテムまたは商品分類を調べることができます。レポートの結果を基にして、合計コストに最も大きな影響を与えるアイテムや商品分類に的を絞って価格交渉を実施できます。

コスト・パレート・レポートを実行するには

1. ソーシング・プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. 対応する行選択セルまたは全行選択セルをクリックして、レポートに含めるアイテム行を選択します。
3. 「分析」>「レポートと分析」>「コスト・パレート・レポート」を選択します。「コスト・パレート・レポートの実行」ウィザードが表示されます。
4. 「レイアウトと環境設定の選択」ページで、使用するレイアウトを選択します。
5. 「次へ」をクリックします。

6. レポートに含める**グループ化オプション**を選択します。使用できるグループ化オプションは、前の手順で選択したレイアウトによって異なります。

注意 選択した部品分類またはアイテムのすべてのリーフレベルのアイテムが分析に含まれます。

7. オプション: パーセント値 (0~100) を入力すると、合計コストに占める部品分類の割合に基づいて、分析の結果をフィルタリングできます。
8. 「**分析のコスト**」オプションを選択します。「標準コスト」など、コスト比較の基準とする条件を4つまで選択できます。

注意 最初のオプションに基づいてアイテムの価格が検出された場合、その価格が返されます。価格が検出されなかった場合、他の条件で価格が検出されます。4つのコストのいずれも持たないアイテムまたは部品分類は、コスト・フィールドが空の状態レポートに表示されます。

9. 分析で考慮する**価格算出ケース**を選択します。

注意 選択できるのは、プロジェクトの価格算出ケースのみです。

10. 「**完了**」をクリックします。

次の画像はレポート出力の例です。

ORACLE Cost Pareto Report Page 1 of 1

Project Name: ED_012909
 Currency: USD(United States Dollar)
 Price Point: QuantityBreak1

Commodity	Item	Description	Quantity	Total Unit Price	Extended Price
ASIC	4244	ASIC4500	1,500	0.05	75.00
ASIC	4760	ASIC4000	1,000	0.05	50.00
ASIC Total Extended Price					125.00
700-RES	510-1003-08	RES, FILM 100K 1/8 5%	500	0.05	25.00
700-RES Total Extended Price					25.00
100-CAPS	0160-5947	CAP 1000PF 50V	1		
100-CAPS Total Extended Price					0.00
All Commodities Total Extended Price					150.00

Created By: Analyst 14, Agnes
 Create Time: 04/28/2009 02:07:35 PM PDT

ソーシング例外レポートを実行する

ソーシング例外レポートを使用すると、製造中止日が迫っている部品、リード・タイムの長い部品、代替ソースのない部品など、高リスクの予兆を示す例外を特定できます。高リスク状況を検出し、適切な措置をとることでリスクを排除できます。

ソーシング例外レポートを実行するには

1. ソーシング・プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. 対応する行選択セルまたは全行選択セルをクリックして、レポートに含めるアイテム行を選択します。
3. 「分析」>「レポートと分析」>「ソーシング例外レポート」を選択します。例外のあるソーシング・レポート実行ウィザードが表示されます。
4. 「レイアウトと環境設定の選択」ページで、使用するレイアウトを選択します。

5. 「次へ」をクリックします。
6. レポートに含めるソーシング例外（破棄部品など）のチェック・ボックスを選択します。

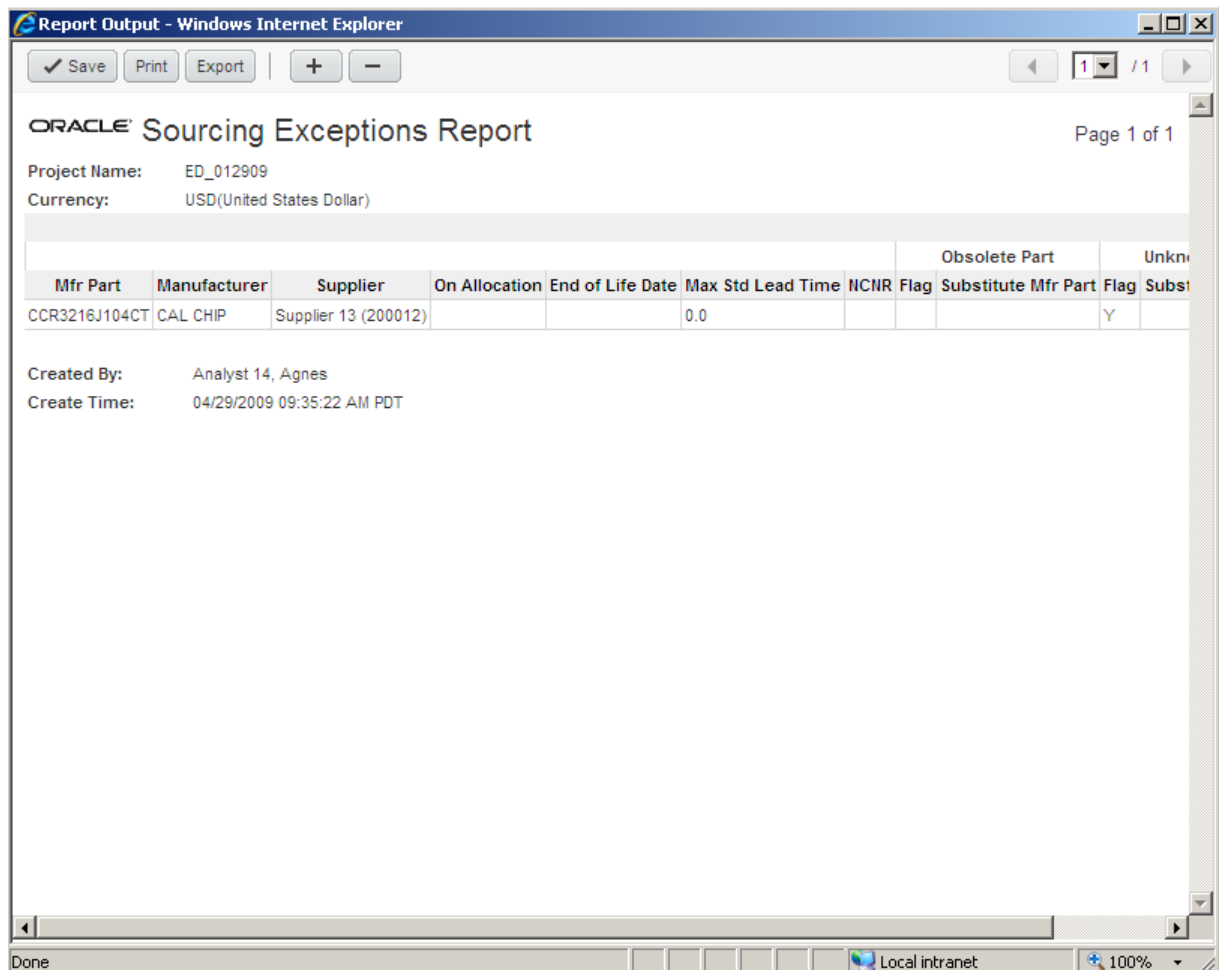
注意 一部のソーシング例外オプションでは、対象期間（日）の入力も必要になります。たとえば、製造中止日が近い部品を検索する場合は、製造中止日までの期間を示す数値を入力する必要があります。

7. オプション: レポートに含める**価格算出ケース**を選択します。

注意 選択できるのは、プロジェクトの価格算出ケースのみです。

8. 「完了」をクリックします。

次の画像はレポート出力の例です。



ユニット・コスト比較レポートを実行する

ユニット・コスト比較レポートでは、コストを監視することで、サプライヤおよびパートナーに関する積極的な

コスト管理の機会を見出すことができます。サプライヤ間でコストを比較したり、コストを既存の参照コスト（標準コスト、目標コストおよび契約など）と比較したりできます。分析の結果を基に、サプライヤと価格交渉を行い、市場価格に適した目標価格を設定できます。

ユニット・コスト比較レポートを実行するには

1. ソーシング・プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. 対応する行選択セルまたは全行選択セルをクリックして、レポートに含めるアイテム行を選択します。
3. 「分析」>「レポートと分析」>「ユニット・コスト比較レポート」を選択します。「ユニット・コスト比較レポート」ウィザードが表示されます。
4. 「レイアウトと環境設定の選択」ページで、使用するレイアウトを選択します。
5. 「次へ」をクリックします。
6. レポートに含めるサプライヤと価格算出ケースを選択します。レポートに含まれるプロジェクト価格は、ここで選択したサプライヤと価格算出ケースを基に算出されます。

注意 「サプライヤ」フィールドでは、「最良サプライヤ/パートナー」オプションを選択できます。

7. 「次へ」をクリックします。「参照価格と比較」ページが表示されます。
8. 「追加」をクリックします。アイテム・マスターから参照価格を追加します。この参照価格とソーシング・プロジェクトの価格（前の手順で選択したサプライヤから提示された価格）が比較されます。
9. 「ケースの追加」ページで、必要に応じてフィールドに入力します。「価格タイプ」など一部のフィールドは、価格の比較ケースの定義に使用されるため必須です。

注意 「プログラム」、「顧客」、「出荷先の場所」などの対象を指定して、比較ケースを絞り込むことができます。

10. 「完了」をクリックします。追加したケースからの参照価格が、価格と比較のページに表示されます。
11. 「次へ」をクリックします。
12. リストされる他のすべての価格と比較する基準価格を選択します。行選択セルをクリックして行を選択します。

注意 アイテム・マスターからの価格を含め、前の手順で選択したすべてのソーシング・プロジェクトの価格がここに表示されます。

13. 「完了」をクリックします。

次の画像はレポート出力の例です。

Report Output - Windows Internet Explorer

Save Print Export + -

Oracle Unit Cost Comparison Report Page 1 of 3

Project Name: ED_012909
Currency: USD(United States Dollar)

Number	Standard Cost	Manufacturer	Target Cost	Total Unit Price	Price Delta %	Price Type: Contract Supplier: Supplier 12 (200011) Program: ALL Customer: ALL Manufacturing Site: Effective: 04/29/2009 - 05/07/2009 Ship From UNKNOWN To Europe	Price Type: Contract Supplier: Supplier 12 (200011) Program: ALL Customer: ALL Manufacturing Site: Effective: 04/29/2009 - 05/07/2009 Ship From UNKNOWN To North America 1	Price Type: Contract Supplier: Supplier 12 (200011) Program: ALL Customer: ALL Manufacturing Site: Effective: 04/29/2009 - 05/07/2009 Ship From UNKNOWN To Europe
0160-5947	0.00			0.00				
1001BE	0.00			2.40				
1067	0.00			0.00				
1194	0.00			1.95				
2	0.00			0.05				
2040	0.00			0.25				
2450	0.00			0.05				
2510	0.00			0.05				

Done Local intranet 100%

アイテムの最良回答を設定する

サプライヤ回答を分析し、どのサプライヤの回答が最良であるかを検出できます。最良回答を設定することで、これをフラグ付けして選択を追跡し、他の分析機能やレポート上でこの選択を利用可能にできます。最良回答は、手動または自動選択プロセスを通して選択できます。

アイテムごとに 1 つの回答のみを最良回答として設定できます。ただし、AML 分割が使用されている場合は例外です。この場合、ゼロ分割以外の各 AML は最良回答を持つことができます。

最良回答は、「最良回答」フィールドで アイコンで表されます。「最良回答」フィールドが表示されない場合は、「パーソナライズ」をクリックして、「選択された属性」のリストに追加します。

また、リードタイムなどの制約の要素も適用できるため、限定された回答が最良として設定されます。

手動で最良回答を設定するには

1. ソーシング・プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. 「分析」テーブルで、1つ、または複数の回答ラインの行を選択します。
3. 「分析」>「最良に設定」を選択します。すべてのサプライヤの中で最も低い価格が自動的に選択され、最良のフラグが付けられます。

最良回答を自動選択するには

1. ソーシング・プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. 最良回答を検出する必要がある「分析」テーブルで、回答ラインの行を選択します。
3. 「分析」>「最良に自動設定」を選択します。自動選択回答ダイアログが表示されます。
4. 「コンテンツ選択条件」を選択します。

ルールを適用する価格算出ケースを選択します。自動選択は、すべてのアイテムまたは選択したアイテムのみに適用できます。デフォルトでは、「すべてのアイテム」オプションが選択されています。

単一の価格算出ケースのみ選択できます。ただし、「最良回答」フラグは、回答ライン全体に適用されます。アイテムごとに1つの回答ラインのみを最良として設定できます。つまり、単一のサプライヤまたはパートナーのみを、そのアイテムに対する最良の回答を持つ者として選択できます。他の回答ラインがアイテムの最良回答として以前に設定されている場合は、新しく選択したものが、以前に選択された最良回答を上書きします。

注意 1アイテムに1つの最良というルールには例外があります。それは、アイテムが AML 分割されている場合です。この場合、システムでは複数の最良回答の選択がサポートされており、分割の割合がゼロ以外の AML エントリごとに1つを選択できます。

5. 最良回答を見つけるための追加条件を選択します。
 - **代替部品** - このチェックボックスを選択すると、「分析」テーブルの推奨部品と代替部品の中から選択されたアイテムと製造元部品について、最良回答を検索します。
 - **見積回答履歴** - このチェック・ボックスを選択すると、アイテムの見積履歴（ある場合）から製造元部品に対する最良回答を検索します。
6. 「最良回答選択条件」ドロップダウンから、最良回答を自動選択するための条件を、次の中から最大3つ選択します。
 - **最低コスト** - 最低コストに基づいて最良回答を選択します。
 - **リード・タイム制約中の最低コスト** - 指定されたリード・タイム制約の中から（日数）、最低コストに基づいて最良回答を選択します。
 - **最短リード・タイム** - 最短リード・タイムがあるものを基準に最良回答を選択します。
 - **サプライヤ格付** - サプライヤの格付に基づき最良回答を選択します。この格付リストは優先順位を決定することが可能です。Agile 管理者は必要に応じてサプライヤ格付をカスタマイズできます。デフォルトの格付は「承認済」、「提供 - 有効」、「提供 - 無効」、「推奨」となっています。
 - **AML 推奨ステータス** - AML ステータスに基づき最良回答を選択します。AML ステータス・タイプのリストは優先順位を決定することが可能です。Agile 管理者は、必要に応じて AML ステータス・タイプをカスタマイズできます。デフォルトの AML ステータス・タイプは「推奨」と「代替」です。
7. 「自動選択」をクリックします。

回答に価格計算を適用する

価格計算は実質的には間接比率です。知的財産やロイヤリティなどの価格計算を、マテリアル・コストとは別に、アイテムの追加コストとすることができます。価格計算は必要な数だけ追加できます。Agile 管理者は、必要に応じて価格計算フィールドをカスタマイズできます。価格計算フィールドは、すべてのプロジェクトで共通です。

価格計算フィールドは、内部目的でサプライヤやバイヤーに対し有効化できます。バイヤーは、内部目的で有効化された価格計算のみを「分析」タブで設定できます。サプライヤに対して有効化された価格計算は、サプライヤのみが見積依頼プロセスで設定できます。これらのフィールドをバイヤーが設定することはできません。詳細は、『Agile Product Lifecycle Management 管理者ガイド』を参照してください。

サプライヤに対し価格計算フィールドが有効化されている場合、このフィールドは、見積依頼またはプロジェクトで「**回答必須フィールド**」の 1 として選択されている必要があります。サプライヤは、回答ラインの各数量割引について価格計算を入力できます。

部品、部品分類、またはサプライヤにより内部価格計算を適用できます。内部価格計算を適用するには（適用別）：

- **部品分類** - 各部品分類が表示され、ユーザーは固有の価格計算パーセントまたはそれぞれに対する固定額を含めることができます。

注意 価格計算は、部品分類に属する部品に自動的に継承されます。

- **部品** - 価格計算は選択した部品に対してのみ適用されます。

注意 一般に、価格計算に適用するために複数の部品は選択できません。

- **サプライヤ** - 選択した部品に限らず、現在のプロジェクトに関連付けられたすべてのサプライヤのリストが表示されます。価格計算は、サプライヤに関連付けられたすべての回答ライン（選択したサプライヤの行動に対するペナルティの場合など）に対して適用されます。

注意 すべてのコスト付き BOM ロールアップとレポートは、サプライヤがこのフィールドを見ることができるかどうかにかかわらず、価格計算をマテリアル・コスト合計に適用します。

価格計算を適用するには

1. プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. 価格計算を追加するアイテムの行を選択します。
3. 「分析」>「価格計算の適用」で、「部品別」、「部品分類別」、または「サプライヤ」を選択します。対応する「価格計算の適用」ダイアログが表示されます。
4. 各数量割引のアイテムに対し、価格計算情報を入力します。
5. 「適用」をクリックします。

注意 「上方へコピー」または「下方へコピー」を使用して、上または下の行に価格をコピーできます。

価格情報を検索する

指定した期間と数量の価格が「アイテム・マスター」内に存在するかどうかを確認できます。部品に価格がすでに設定されている場合は、その部品の見積依頼を作成するか、すでに設定されている価格を使用するかを選択できます。アイテムの価格情報を使用するか、または価格情報を変更し、再見積のために見積依頼をサプライヤに送信します。

Agile PCM には、すぐに使用できる価格のタイプが3つ用意されています。

- **契約** - サプライヤとの間の事前定義された、指定期間におけるアイテム価格についての契約。
- **公表価格** - 他のオブジェクトから「アイテム・マスター」に対し公表されたアイテム価格情報。
- **見積履歴** - これまでにアイテムに対し受け取った見積価格。

特定のアイテムや製造元部品に関するデータを検索する場合、価格および回答フィールドは分析プロセスにおいて利用可能なデータにより更新されます。価格タイプは必要な数だけ設定できます。価格タイプは Java クライアントで価格のサブクラスとして設定されます。これらすべての価格タイプが価格検索で表示されます。そのため、アプリケーションで価格検索をする際、検索対象とする価格タイプを選択できます。

契約、公表価格または見積履歴を検索する

Java クライアントで設定されている任意のタイプの価格を検索できます。

契約価格は、一定の期間において潜在的な下請業者やサプライヤにより事前定義された価格です。サプライヤとの既存の契約を検索することにより、「アイテム・マスター」から直接オブジェクト BOM へ契約価格情報を取り込み、時間を省くことができます。契約情報はサプライヤ、拠点、プログラム、有効期間に対して固有となります。複数の契約が要求された条件を満たしている場合、最低単価を持つ契約からの情報が表示されます。ただし、契約情報を表示するとき、このサプライヤおよび部品に対するすべての契約を表示できます。


「アイテム・マスター」のアイテムに関連した価格情報は公表価格と呼ばれます。部品価格は、サプライヤとの価格交渉を完了した後に公表されます。価格公表の詳細は、72ページの「[アイテムと製造元部品の価格を公表する](#)」を参照してください。プロジェクト内のアイテムの公表価格を使用できます。

見積履歴は、ユーザーが回答ラインをロックしたり、閉じたりすると、サプライヤ回答から自動的に作成されます。このため、これらの価格が「アイテム・マスター」に公表されなかった場合でも、サプライヤからの価格見積記録が残ります。

価格の入力方法を定める際は、次の例を参考にしてください。見積依頼に、Q1 と Q2 という2つの価格算出ケースがあり、Q1 の価格を検索するとします。システムは、基本ケース (Q1) に基づいて価格を検索します。「**すべての価格算出ケース**」オプションが選択されている場合、価格が検出されると、システムは Q2 にも同じ価格 (Q1 の価格) を使用するため、両方の算出ケースが同じ価格で更新されます。算出ケースを1つしか選択していない場合は、その算出ケースのみが更新されます。

注意 価格詳細の選択は、提示された「検索」条件により異なります。「最低価格」または「最短リードタイム」または「最新回答」とできます。

価格を検索するには:

1. プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. 価格情報を検索するアイテムの行（複数可）を選択します。
3. 「編集」>「価格検索」を選択します。「アイテム・マスターからの価格検索」ダイアログが表示されます。
4. **基本ケース**・ドロップダウン・リストから価格算出ケースを選択します。
5. 「価格タイプ」フィールドのとなりの  ボタンをクリックします。「契約」、「公表価格」または「見積履歴」のいずれかを選択します。
6. 価格をすべての算出ケースに入力するのか、1つの算出ケースに入力するのかを選択します。
7. 期限付き変更指示の数量のオプションを選択した場合は、そのパーセントで入力します。数量を無視する場合は「数量を無視」ボタンを選択します。
8. 見積依頼の日付範囲から見積の受信日までの日数（プラスまたはマイナス）を入力するか、または「日付の範囲を無視」ボタンを選択して見積の日付を無視します。

注意 この日付範囲の条件は、有効期間のあるソーシング・プロジェクトにのみ適用されます。数量割引のあるソーシング・プロジェクトでは、日付範囲に関係なくすべての価格が考慮されます。

9. 現在の日付からこの期間内に起きた見積を考慮する日までの日数を入力します。
10. 複数行が検索された場合は、「最低価格」、「リード・タイム」、または「最新回答」ボタンを選択し、結果をフィルタリングします。
11. オプション: 次のような検索条件も指定できます。
 - 出荷先の場所
 - サプライヤ
 - プログラム
 - 顧客
12. 「検索」をクリックします。

パートナ価格を検索する

表示する権限のあるすべての価格について、「パートナ」価格を検索できます。たとえば、見積依頼の作成前に価格情報を検索できます。

2つの方法でこの機能を使用できます。

- 価格オブジェクトには、主要サプライヤと認定サプライヤの2つのサプライヤがあります。検索条件のサプライヤ・リストに両方のタイプのサプライヤが存在しており、プロジェクトの検索中にこの価格がピックアップされた場合、プロジェクト検索は主要サプライヤの回答価格ラインを作成します。
- 検索条件に複数のサプライヤが存在し、これらがすべて価格オブジェクトの認定サプライヤ・リストに含まれており、検索中に価格が使用されている場合、価格オブジェクトの認定サプライヤ・リストの最初の適合サプライヤが、プロジェクトにおける回答価格ライン作成のためにピックアップされます。価格オブジェクトの認定サプライヤ・リストは、プロジェクトの検索中にどのサプライヤがピックアップされるかを決定する優先リストとしても使用されます。

価格検索の優先順位

1つの価格がクエリから戻される価格検索プロセスにおいて、主要サプライヤは認定サプライヤよりも優先権があります。

価格検索優先権の順序は、認定サプライヤ・リストで定義されています。

ソーシング・プロジェクトから価格を検索する

価格リポジトリで価格を検索するのではなく、他のソーシング・プロジェクトの部品から価格を検索することもできます。この場合、他のプロジェクトで検索する価格算出ケースを選択する必要があります。両方のプロジェクトに同じ部品が存在する場合、システムは一方のプロジェクトから最良価格を検出し、現在のプロジェクトに適用します。

価格を検索するには:

1. プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. 契約価格情報を検出するアイテムの行を選択します。
3. 「編集」>「プロジェクトからの価格の検索」を選択します。「ソーシング・プロジェクトからの価格検索」ダイアログが表示されます。
4. 価格を検索するソーシング・プロジェクトを選択します。
5. オプション: 対象のサプライヤを選択して、検索を絞り込みます。
6. オプション: 次を含めるか含めないかを選択できます。
 - a. 最良としてフラグが付けられていない価格
 - b. 一致するリビジョンがないアイテム
7. 「続行」をクリックします。
8. ドロップダウンを使用して、ターゲット・ソーシング・プロジェクトの各価格ポイントにマッピングする価格ポイントを、ソース・ソーシング・プロジェクトから選択します。
9. 「検索」をクリックします。

アイテムと製造元部品の価格を公表する

各アイテムや製造元部品に関して取得した価格情報は、あるだけ公表できます。他のソーシング・プロジェクトにおけるアイテムおよび製造元部品の公表価格情報を使用できます。

「分析」タブで、選択されたアイテムと製造元部品に対して、回答ライン情報を公表できます。ただし、回答が保留中の場合 (🕒) は、回答ライン情報を公表できません。

価格を公表する場合、「レッドライン」または「オーサリング」モードを使用できます。価格ラインデータのレッドラインを作成するには、PCOを指定します。価格がプロダクト・レコードに公表されると、その価格は検索可能になり、アイテムまたは製造元部品の「価格」タブに表示されます。

価格公表プロセス

価格公表プロセスは、幅広い価格アイテムをサポートしています。1 回の取引で各アイテムが公表され、1 つの価格アイテムを公表できなかった場合、これが他のアイテムの公表に影響しないようになっています。

公表の失敗は、「公表価格ステータス」列の ■ アイコンとして反映されます。

プロジェクトの価格公表に加え、アイテムと製造元部品も公表できます。詳細は、「アイテムと製造元部品を公表する」を参照してください。

アイテム価格を公表するには


1. プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. 「アイテム・マスター」に公表する回答ラインの行を選択します。

注意 最良回答を検索し、これを「アイテム・マスター」に公表します。

3. 「公表」を選択します。「アイテム・マスターへ公表」ダイアログが表示されます。
4. 次のオプションを設定します。
 - **公表** - 特定の価格算出ケースを選択するか、すべての価格算出ケースの公表を選択します。
 - **価格タイプ** - 価格タイプを選択します。Agile PLM の価格タイプは、「契約」、「公表価格」、「見積履歴」ですが、他のタイプも設定できます。
 - **自動採番ソース** - 「価格タイプ」を選択すると、このドロップダウン・リストが表示されます。「価格タイプ」にデフォルトの「自動採番ソース」が含まれている場合、このリストによってその選択が容易になります。
 - **AML 価格** - AML 価格のみを公表する場合は、「製造元部品に対する AML 価格の公表」を選択します。AML 価格をアイテムに公表する場合は、「アイテムに対する AML 価格の公表」を選択します。これにより、「アイテム・マスター」の「価格」タブに、アイテム価格および AML 価格が表示されます。この機能は、Agile PCM で ERP システムを抽出またはフィードする際に役に立ち、他のユーザー（異なる製造拠点）によるアイテム価格およびその AML 価格の参照を可能にします。
 - **公表モード** - 「更新」（レッドライン）または「オーサリング・モード」のどちらかを選択します。

「オーサリング」モードを選択した場合、親価格が未リリース状態で、保留中の価格変更（PCO）がない場合、既存の価格ラインを更新できます。「オーサリング」モードは、プレリミナリ価格の価格ラインをインポートする際に便利です。価格に保留中の PCO がある場合、「オーサリング」モードを使って価格ラインは更新できません。

「レッドライン」モードを選択した場合、更新価格を公表する PCO を指定する必要があります。レッドライン・モードでは、名前のとおり、変更されたすべての価格ラインが赤色でハイライトされます。「レッドライン」モードでインポートされたすべての価格は、PCO の「対象価格」タブに表示されます。

変更指示 -  をクリックして PCO を選択します。既存の PCO を選択するか、新しいものを作成します。

注意 公表しようとしている既存の価格がすでに保留中の PCO の対象である場合、PCO がリリースされるまで更新された価格を公表できません。




更新モード - 「データの追加および変更のみ(削除しない)」の設定は、行を削除せずに価格ラインを更新します。「データの追加、変更、削除。」を選択した場合、既存の価格ラインは公表価格ラインにより上書きされます。

- エラー停止の公表** - PCO が閉じていない、アイテム・マスターに存在しない製造元部品番号がソーシング・プロジェクトにあるなどのエラーが原因で、価格の公表プロセスが停止することがあります。システムがエラーを検出すると、即座に価格公表プロセスは終了します。50 または「なし」を選択できます。

公表エラーによる停止頻度を少なくするには、「**エラー停止の公表**」ドロップダウン・リストで 50 を選択します。これにより、システムはエラーの後にも価格公表を進行させ、50 番目のエラーが発生して初めてプロセスを停止するようになります。

ドロップダウン・リストで「なし」を選択した場合、発生したエラーの数に関係なく、システムはすべての回答の公表を試行します。

- 「**アイテム・マスターへのアイテムの公表**」をクリックします。

注意 価格の公表でエラーが発生した場合、「公表価格ステータス」 () 列に  アイコンが表示されます。 アイコンにマウス・ポインタを重ねると、エラーの説明が表示されます。「公表価格ステータス」フィールドが表示されない場合、「**パーソナライズ**」をクリックし、「**フォーマット**」タブで選択した属性を変更します。

注意 変更された回答を再公表（既存の価格ラインは上書きしない）した場合、新しい価格ラインが作成されます。価格ラインの一意性を決定する属性の 1 つは、日付有効開始日フィールドです。このフィールドはサプライヤが回答を送信したときに、自動的に設定されます。そのため、一度回答ラインを公表して、その後、変更された価格ラインを再公表する場合は、日付有効開始日フィールドが元の値と異なるため、新しい価格ラインが作成されます。

通貨の値を変換する

Agile PCM では、現在の一般的な換算レートにより、すべての通貨をプロジェクト通貨に換算できます。サプライヤはそれぞれの通貨でレートを見積もります。この価格は計算のためにプロジェクト通貨に換算できます。標準化された換算レート、オリジナルの換算レートの追跡と表示が可能です。

Agile PCM の通貨換算機能の中には、次のような機能を提供するものもあります。

- 換算レート保存のためのシステム全体の通貨換算テーブル
- 分析目的のためにプロジェクト換算レートのスナップショットを作成する機能
- オリジナルの見積通貨で保存されたサプライヤ回答
- スナップ・ショット換算レートに基づいて標準化された回答履歴と契約の価格
- 換算レートの更新機能

注意 通貨換算レートが Agile PCM に影響を及ぼすのは、ソーシング・プロジェクトの「分析」タブのみです。通貨換算は自動プロセスではありません。「分析」タブで、標準化された通貨レートと、サプライヤにより入力された本来の通貨値を切り替えることができます。Agile PCM のその他の場所では、通貨換算レートは適用されません。たとえば、アイテムの「ページ 2」または「ページ 3」の通貨フィールドを持つよう、システムを設定できます。通貨フィールドの通貨を変更した場合（たとえば、USD から GBP など）、フィールド値は自動的に新しい通貨に再計算されません。「見積依頼回答」タブでオリジナルと標準化通貨を切り替えることもできます。

標準化された通貨で回答を表示する

標準化された通貨はプロジェクト通貨です。通貨の標準化は、サプライヤの回答見積の値をプロジェクト通貨に換算する作業です。Agile PCM は、換算レートを適用し、回答通貨をプロジェクトで指定されたデフォルト通貨に標準化します。

注意 換算の計算は、一般的な換算レートに基づき、バックグラウンドで実行されます。

標準化された通貨レートを表示するには

1. プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. 「詳細」>「プロジェクト通貨での表示」を選択します。テーブルの情報は更新されます。

オリジナル通貨で回答を表示する

オリジナル通貨は、サプライヤが見積もりで使用する通貨です。サプライヤの回答を表示するとき、これらはデフォルトではサプライヤの通貨で表示されます。

オリジナル通貨レートを表示するには

1. プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. 「詳細」>「プロジェクト通貨での表示」を選択します。テーブルの情報は更新されます。

注意 デフォルトでは、通貨は「オリジナル」で表示されます。

通貨換算レートを更新する

プロジェクトを更新すると、換算レート・テーブルに保存されている新しいレートに基づいて、すべての通貨が標準化されます。ただし、これはプロジェクト内の公表回答には適用されません。

さらに Agile PCM によって最新の換算レートのスナップショットが作成され、プロジェクトの通貨フィールドを再度標準化する場合に使用できます。

注意 Agile 管理者は換算レートを更新できます。詳細は、『Agile Product Lifecycle Management 管理者ガイド』を参照してください。

通貨換算レートを更新するには

1. プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. 「詳細」>「最新通貨交換率の表示」を選択します。「換算レートを表示」ダイアログが表示されます。
3. 「更新」をクリックし、プロジェクトの公表アイテム価格以外の回答ライン価格を更新します。

プロジェクトから価格情報をエクスポートする

ソーシングの操作を完了した後、結果をすぐに Excel ファイルにエクスポートできます。回答を、回答と価格のフラット・リストとしてエクスポートできます。

価格情報をエクスポートするには

1. プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. エクスポートするアイテム回答ラインを選択します。
3. エクスポートするファイル形式（Microsoft Excel ワークブックまたは CSV）に応じて、「詳細」>「エクスポート(xls)」、または「詳細」>「エクスポート(csv)」を選択します。「ファイルのダウンロード」ダイアログ・ボックスが表示されます。
4. 「保存」ボタンをクリックして、ファイルをダウンロードします。

一括編集

アイテムのリスト全体、または選択したアイテムの組合せで、**社内部品番号**、**製造元部品番号**、および**ユーザー設定属性**の一般的な変更を行う必要がある場合、それらに対して「一括編集」を実行できます。

データの一括編集は次の 2 つの場所で実行できます。

- 「**AML**」タブ - すべての「アイテム」および「製造元部品」フィールドを編集できます。アイテムの説明、製造元部品の説明などの標準フィールドおよびユーザー定義フィールドは、このビューで一括編集できます。
- 「**分析**」タブ - 「アイテム」、「製造元部品」および「回答」フィールドのユーザー定義フィールドを編集できます。アイテムの説明、製造元部品の説明などの標準フィールドをこのビューで一括編集することはできません。

「分析」タブで一括編集を行うには:

1. ソーシング・プロジェクトを開いて「分析」タブを選択します。
2. 目的のアイテムの行（複数可）を選択するか、全行選択セルをクリックしてすべての行を選択します。
3. 「編集」>「応答の一括編集」を選択します。「一括編集」ダイアログがオープンします。
4. 「属性」ドロップダウン・リストからフィールドを選択し、対応する「値」フィールドに値を入力します。
5. さらに属性を変更する場合は、**+** をクリックして、「フィールド」および「値」の行をさらにオープンします。

重要 「属性」ドロップダウン・リストには、Javaクライアントで「表示」に設定されている RESPONSE_TEXT01などの属性のみが含まれます。ユーザー定義フィールドの属性の有効化の詳細は、『Agile Product Lifecycle Management管理者ガイド』を参照してください。

ソース・テーブル（AML.ITEMS テーブル、AML.AML テーブル、RFQ.RESPONSE テーブル、および ANALYSIS テーブル）で有効化されているユーザー設定属性は、一括編集が可能です。たとえば、resp text01 を一括編集するには「分析」テーブルと「RFQ Response」テーブルの両方、ipn text01 を一括編集するには、「分析」テーブルと「AML.Items」テーブルの両方でそれぞれ有効化されている必要があります。

属性は、それらの属性が行に適用できる場合のみ更新されます。たとえば、社内部品番号のユーザー設定属性は社内部品番号行にのみ適用され、MPN 行には影響を及ぼしません、回答のユーザー設定属性は、アイテムに関連付けられているサプライヤが存在する場合のみ、適用されます。

見積依頼（RFQ）

この章のトピック

■ 見積依頼について	77
■ 見積依頼に使用される専門用語	78
■ RFQ取引条件	79
■ 見積依頼プロセス・フロー	80
■ 見積依頼を作成する	84
■ 見積依頼を使用する	91

見積依頼について

サプライヤとは見積依頼（RFQ）を通して調達の連絡をとります。見積依頼を使用すると、プロジェクトに関与しているすべてのアイテムの見積を依頼でき、サプライヤはその依頼に回答できます。見積依頼を作成するには、見積依頼オブジェクトに対する「作成」権限が必要です。通常、これは「調達管理者」または「見積依頼マネージャ」の役割を与えられているか、または類似した権限のあるユーザーがソーシング・プロジェクトを共有していることを意味します。

見積依頼が作成されると、ソーシング・プロジェクト・マネージャはこれを1社、または複数のサプライヤに見積のために送信できます。Agile PLMの豊富な機能で、サプライヤと価格や条件を交渉できます。常に複数のサプライヤからの回答を分析し、最良条件を選択できます。

見積依頼を使って、次のことを実行できます。

- 見積依頼を作成、準備し、1社または複数のサプライヤに割り当てる。
- 契約や回答の履歴情報を利用して、不必要なサプライヤへの依頼をなくす。
- 「ドラフト」の状態にある見積依頼を確認および調整する。
- 見積依頼をサプライヤに送信し、その回答ステータスを追跡する。
- サプライヤからの回答を確認、比較、および分析する。
- 交渉により、特定のサプライヤおよびライン・アイテムに対し、より有利な価格または条件を設定する。
- 見積依頼を表示する前に、サプライヤが見積依頼の条件を受け入れるよう要求する。

次の表に、見積依頼のタブと各タブから実行できるアクションを示します。

タブ	説明	アクション
カバー・ページ	見積依頼の一般的な詳細の表示	見積依頼の詳細の表示および編集

タブ	説明	アクション
回答	回答詳細の表示	サプライヤ回答の要約で表示 価格算出ケースを選択し回答を表示 回答の詳細のビューのフィルタリング アイテムの削除 サプライヤの追加、自動割当ておよび削除 回答の管理 通貨の表示
回答ステータス	見積依頼の要約およびサプライヤからの回答の表示	見積依頼の催促 Web サプライヤ以外のサプライヤ向け見積依頼のエクスポート/インポート
変更	見積依頼のアイテムや回答の変更の表示	追加または変更されたアイテムごとのアイテム変更の要約を表示。「見積依頼の変更」タブでの未適用のアイテム変更の表示
ディスカッション	見積依頼に関するディスカッション・オブジェクトの表示	ディスカッション一覧を返信、削除、追加のオプション付きで表示
添付ファイル	見積依頼の添付ファイルのリストの表示	添付ファイルの詳細を表示。添付ファイルの編集、削除、および追加
履歴	見積依頼のプロセス全体を通して実行したアクションの履歴を表示	各アクションに対するユーザー、日付、時刻、詳細の表示

見積依頼に使用される専門用語

このセクションでは、見積依頼に関する重要な専門用語の定義を説明します。

専門用語	説明
見積依頼	見積依頼。サプライヤからのアイテムの見積を要求する手段
見積依頼回答 (またはサプライヤ回答)	サプライヤが見積依頼に対して回答を送る手段。複数のサプライヤが回答を送信すると、見積依頼は複数の回答を作成
回答ライン	ユーザーとサプライヤとの間で価格条件を交渉するための回答手段。各アイテムは、回答に回答ラインを持つ。それぞれに対して設定されている「見積形式」の属性により、形式は異なる
標準コスト	アイテムに適用。アイテムの市場コストであり、拠点別。標準コストは1つのユニットに対して有効
目標コスト	アイテムに適用。ユーザーまたはサプライヤにより期待されているアイテムのコスト。標準コストに対する割合に基づいた設定が可能。目標コストは1つのユニットに対して有効
見積形式	アイテムに適用。設定したオプションに基づき見積を取得するため見積依頼で使用。次の3つのオプションがある <ul style="list-style-type: none"> □ アセンブリ - サプライヤはその他費用についてのみ見積 □ コンポーネント - サプライヤは材料価格についてのみ見積 □ カスタム・コンポーネント - サプライヤは材料価格とその他費用の両方に対して見積。賃金率や消費税などの「その他」フィールドはユーザー定義フィールドであり、使用するには設定が必要です。

専門用語	説明
コスト	<p>アイテムに適用。拠点別。「コスト」を「はい」または「いいえ」に設定し、アイテムが「アイテム・マスター」に価格を持っているかどうかを指定可能。この設定は後からプロジェクトで編集できる。アイテムがプロジェクトに追加されたとき、「コスト」が「はい」でも「いいえ」でもない場合、デフォルトではプロジェクトで「はい」に設定。</p> <ul style="list-style-type: none"> □ はい - サプライヤはアイテムに対し価格の見積が必要 □ いいえ - サプライヤはBOM 部品（アセンブリ内の子）の見積不可
返品・キャンセル不可	<p>返品・キャンセル不可。アイテムに適用。返品・キャンセル不可は、サプライヤによって「はい」または「いいえ」に設定。ユーザーは、サプライヤ回答で「返品・キャンセル不可」情報を要求可能。サプライヤからの回答の中で、最良条件のものを見つけるために重要な要素。</p> <ul style="list-style-type: none"> □ はい - 発注または購入したアイテムが不要になったり、欠陥があっても、返品やキャンセル不可 □ いいえ - 発注または購入したアイテムが不要になったり、欠陥があった場合、返品やキャンセル可能
UOM	計測単位。アイテムの標準計測単位。たとえば、燃料はガロンで計量する

RFQ取引条件

サプライヤに対して、見積依頼を開く前に特殊な取引条件を受け入れるよう申し渡すことができます。

Agile JavaクライアントでRFQ取引条件を設定する

サプライヤが取引条件を受け入れて初めて見積依頼を開けるようにするには、Java クライアント・ノード (Java クライアントの「管理」タブから「システム設定」>「Product Cost Management」>「見積依頼取引条件」を選択) を設定して、この機能を有効にする必要があります。

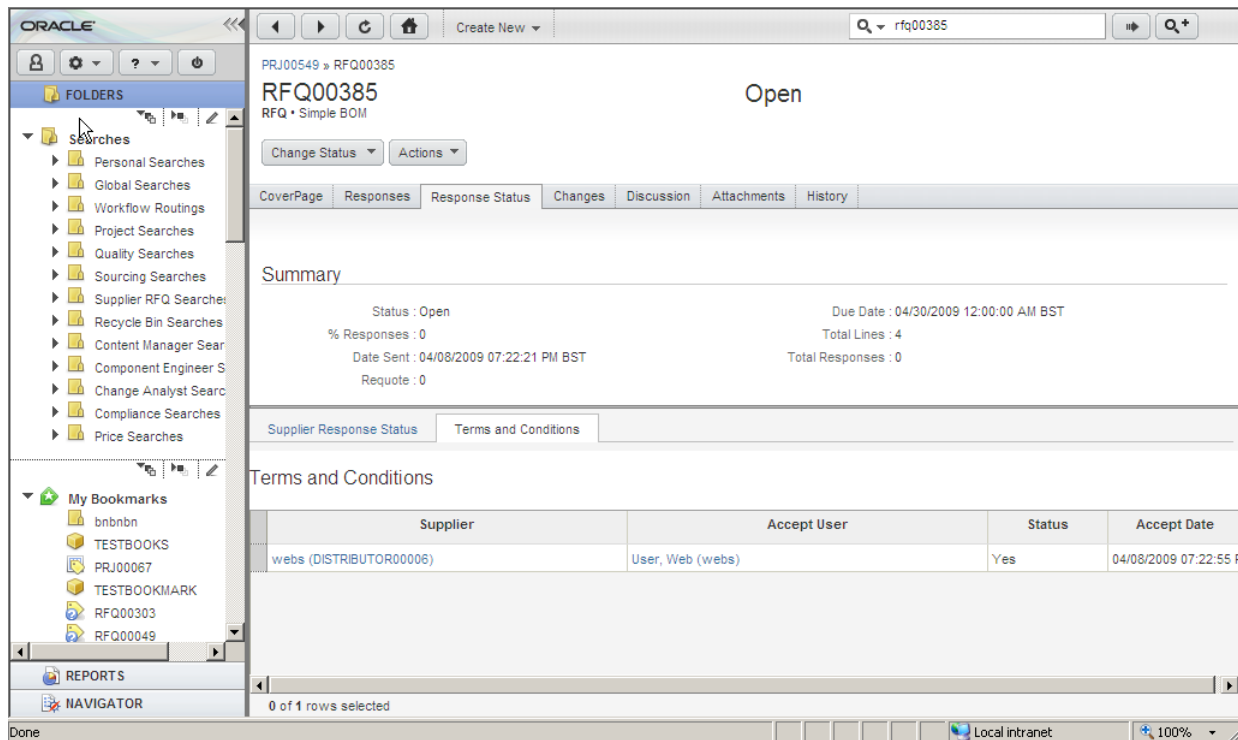
注意 「見積依頼取引条件」フォームの設定方法の詳細は、143ページの「[RFQ取引条件](#)」を参照してください。

Java クライアントで「RFQ 取引条件」を設定した後は、バイヤー側による RFQ 取引条件設定表示を設定できます。

バイヤー側のRFQ取引条件設定

ユーザーは、ソーシング・プロジェクト・レベルで RFQ 取引条件を必須にすることができます。取引条件を必須にするには、ソーシング・プロジェクトの作成時に、「見積依頼取引条件が必要」フィールドで「はい」を選択します。この設定は、ソーシング・プロジェクトから作成されるすべての見積依頼に自動的に適用されますが、見積依頼のカバー・ページで「見積依頼取引条件が必要」の設定を変更することで、見積依頼レベルで設定を変更できます。この操作を行うには、適切な権限が必要です。

取引条件受諾ステータスのステータスを保守できます。サプライヤ・ユーザーが取引条件を受諾すると、その受諾ステータスが、見積依頼の「回答ステータス」タブの「取引条件」サブタブ上に表示されます。



サプライヤ・ビュー

サプライヤが見積依頼を開く際には、「受諾」および「拒否」ボタンとともに取引条件のフォームが開きます。サプライヤが拒否すると見積依頼はオープンしないため、サプライヤ・ユーザーはそのコンテンツを見ることができません。見積依頼へのすべてのアクセス手段（通知および「ワークフロー・ルーティング」からのリンク）はブロックされます。見積依頼に進むには、サプライヤは取引条件を一度のみ受諾する必要があります。取引条件を受諾すると、取引条件フォームは表示されなくなります。

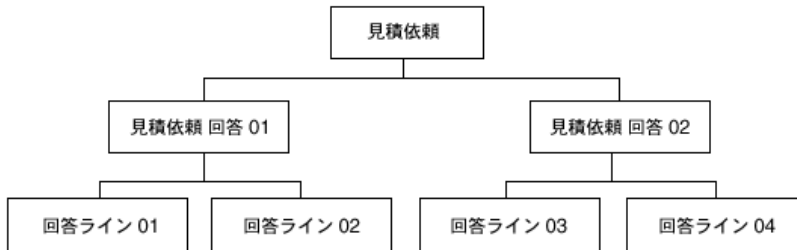
注意 初めて見積依頼を開くときに、サプライヤが取引条件を受諾しなかった場合、取引条件を受諾するまで、その見積依頼を開こうとするたびに取引条件が表示されます。

サプライヤ・ユーザーが見積依頼を他のサプライヤ・ユーザーに転送した場合、新しいユーザーが見積をオープンするには、まず条件を受諾する必要があります。

見積依頼プロセス・フロー

見積依頼プロセスには3つの関連オブジェクトが関与しています。

- **見積依頼** - サプライヤやパートナーからアイテムの見積を要求できます。複数のサプライヤに見積依頼を送信できます。
- **見積依頼回答** - ユーザーとサプライヤとの間の通信手段です。サプライヤからの 1 つの回答には、異なるアイテムに関する複数の回答ラインを含むことができます。サプライヤが回答を提出すると、価格データは自動的にプロジェクトに追加されます。
- **回答ライン** - 各回答ラインには、1 つのアイテムに関する情報のみ含むことができます。回答ラインでは、アイテムの価格と条件に関する交渉を扱っています。



見積依頼回答と回答ラインの決定方法

見積依頼回答と回答ラインは、見積依頼のアイテムと選択されたサプライヤに基づいています。アイテムについて特定のサプライヤも選択できますが、Agile PLM がサプライヤの製造元と部品分類提示、および選択された見積依頼ルーティング・ルールをもとに、自動的に見積依頼回答も配布できます。結果として、サプライヤにはそれぞれの提示に基づき、1 つ、または複数のアイテムに対する見積依頼回答を送信されます。

下表は 3 社のサプライヤにより見積が出された 2 つのアイテムの例です。部品 A はサプライヤ 1 とサプライヤ 3 により見積がされており、部品 B はサプライヤ 1 とサプライヤ 2 により見積がされています。

アイテム	サプライヤ 1	サプライヤ 2	サプライヤ 3
部品 A	はい		はい
部品 B	はい	はい	

下図は部品 A と部品 B の回答、回答ライン、サプライヤを示しています。
















見積依頼タスク

見積依頼の目標は、様々なサプライヤから部品の価格と納期についての情報を得ることです。見積依頼プロセスが完了したら、交渉した価格を「アイテム・マスター」に公表できます。以下は見積依頼プロセスを完了するためのステップです。

1. 見積依頼を作成します。
2. 見積依頼にアイテムを追加します。
3. サプライヤとパートナーを割り当てます。
4. 見積依頼ステータスを「オープン」に変更します。
5. 見積依頼をサプライヤとパートナーに送信します。
6. サプライヤからの回答ラインをレビューします。
7. 交渉と再見積（必要な場合）。
8. 「アイテム・マスター」に価格を公表します。

下表は、見積依頼のステータスをすばやく識別するための PCM 記号を表示しています。これらの記号は、ソーシング・プロジェクトまたは見積依頼のいずれかのタブに表示されます。



シンボル	意味	説明
	見積依頼	見積依頼を示す
	見積済	ソーシング・プロジェクトの「アイテム」および「AML」タブで、見積依頼に追加されたアイテムに対して表示される
	エラー	このアイコンは、回答ラインにエラーがあることを示します。数値フィールドにテキスト・データを入力した場合など、無効なデータを入力した場合や、必須フィールドが未入力の場合に表示される



シンボル	意味	説明
	未読	ソーシング・プロジェクトの「見積依頼」タブで、見積依頼がサプライヤによって開かれていないことを示すアイコン
	保留中	見積依頼の「回答」タブで、見積依頼内のアイテムに対して表示。そのアイテムの見積依頼がサプライヤに送られ、回答が保留中であることを示す
	催促	見積依頼の「回答」タブで、見積依頼の回答を催促するメッセージがサプライヤに送信されたことを示す
	ロック状態	見積依頼内のアイテムに対して表示され、サプライヤが送付した回答ラインをサプライヤが変更できないことを示す。サプライヤへの見積依頼ラインを開くと、その後「ロック解除済」となる場合のみ編集可能。
	回答	見積依頼の「回答」タブで、サプライヤから回答を受信したアイテムに対して表示される
	再見積	見積依頼の「回答」タブで、再見積を依頼するためにサプライヤに送信されたアイテムに対して表示される
	詳細	見積依頼の「回答」タブで、「価格情報あり」（価格詳細）列を示すアイコン。この列に  アイコンがあるライン・アイテムは、価格情報があるライン・アイテムであることを示す。このドット・アイコンをクリックすると、見積金額を表示する
	回答変更の表示	見積依頼の「回答」タブで、最初の回答後、見積に変更が加えられたことを示す。アイコンをクリックすると、見積の変更内容を表示する。
	代替/推奨製造元部品	見積依頼の「回答」タブで、サプライヤが見積を出した製造元部品に対して代替部品を提示していることを示す。回答ラインは、アイコンと部品情報を表示

見積依頼ステータス

見積依頼のライフサイクル・ステータスには、「ドラフト」、「オープン」、「ロック状態」、「終了」があります。下表はこれらのステータスに関する情報と、それぞれを示すアイコンを表示しています。

これらの記号は、ソーシング・プロジェクトの「見積依頼」タブの「見積依頼番号」列と「見積依頼詳細」列の間に表示されます。

ステータス	説明
 ドラフト（進行中）	見積依頼作成時のデフォルトのステータスは「ドラフト」です。アイテムを追加し、手動または自動割当ツールでサプライヤをアイテムに割り当てることができます。契約および回答履歴をロックします。事前に見積済のアイテムは、サプライヤに送信しないようフラグをたてますが、分析のためにリストに残します。
 オープン（進行中）	見積依頼のステータスが「オープン」になると、割り当てたサプライヤに見積依頼が送信されます。サプライヤはそれぞれの受信トレイで見積依頼通知を見ることができ、見積依頼アイテムに対して見積を出します。見積依頼がオープンになると、見積依頼をサプライヤに送信し、見積再依頼を要求できます。

ステータス	説明
 ロック状態（進行中）	ユーザーは、サプライヤからの回答を分析または変更して、受諾したり再見積を依頼したりできます。サプライヤは、一時的に見積依頼の更新ができなくなります（サプライヤからの回答は受信されません）。「見積履歴」は見積依頼がロックされても作成されます。
 終了	見積依頼の最終状態です。満足のいく回答が得られたら、見積依頼を終了できます。サプライヤは見積依頼に変更を加えることができません。 注意 見積依頼を終了すると、自動的に「見積履歴」オブジェクトが作成され、見積価格（あれば）のスナップショットが保存されます。スマートルールの詳細は、『Agile Product Lifecycle Management 管理者ガイド』を参照してください。

見積依頼を作成する

「アイテム」、「AML」または「分析」タブから、プロジェクトの見積依頼を作成できます。複数の見積依頼を作成し、これを複数のサプライヤやパートナーへ送信できます。見積依頼を作成するには、見積依頼オブジェクトに対する「作成」権限が必要です。Agile は、ユーザーが見積依頼を作成するための 2 つの役割を提供しています。

- ソーシング管理者
- 見積依頼マネージャ

これらの役割を割り当てられていない場合、適切な権限を持つユーザーがあなたとソーシング・プロジェクトを共有し、あなたに見積依頼の作成を許可できます。詳細は、19ページの「[他のユーザーとプロジェクトを共有する](#)」を参照してください。



注意 プロジェクト・ステータスが「オープン」のときにのみ、見積依頼を作成できます。

見積依頼を作成する手順は次のとおりです。

1. ソーシング・プロジェクトを開いて、「アイテム」、「AML」または「分析」タブのいずれかを選択します。
2. 見積依頼を作成するアイテムの行を選択します。
3. 「見積依頼」>「作成」を選択します。「作成（見積依頼）」の「見積依頼番号の識別」ウィザードが表示されます。
4. 「番号」フィールドに、見積依頼の固有の ID 番号を入力するか、または **123** をクリックして自動生成番号を取得します。
5. 「次へ」をクリックします。「見積依頼情報の入力」ページが表示されます。

注意 このウィザードの任意のページで、「次」のかわりに「完了」をクリックできます。この場合、見積依頼は作成されますが、後から詳細の入力が必要になります。

6. 必須情報を入力します。
 - 「見積依頼詳細」フィールドに、見積依頼の簡単な説明を入力します。
 - 「締切日」カレンダーをクリックし、日付を選択します。サプライヤはこの日付までに回答を送信する必要があります。
7. オプション情報を入力します。


- 「共有するデータ」フィールドのとなりの  ボタンをクリックし、サプライヤ側で表示されるデータを選択します。
- 「回答要求事項」フィールドのとなりの  ボタンをクリックし、サプライヤから必要な回答データを選択します。
- 「サプライヤへの指示」フィールドには、サプライヤに対して重要または役に立つ指示がある場合にそれを入力します。


注意 「共有するデータ」、「回答要求事項」および「サプライヤの指示」の設定はすべて、ソーシング・プロジェクトから自動的に継承されます。

- 見積依頼の**所有者**を選択します。所有者は、デフォルトでは見積依頼を作成したユーザーです。適切な権限のあるユーザーのみが、見積依頼を作成できます。
 - **見積依頼タイプ**を選択します。
 - ユーザーを「**権限のあるユーザー**」フィールドに追加します。これらのユーザーに見積依頼へのアクセス権が付与されます。
8. 「次へ」をクリックします。「部品追加ルールを選択」ページが表示されます。詳細は、85ページの「[部品追加ルール](#)」を参照してください。
 9. 「次へ」をクリックします。「サプライヤの選択」ページが表示されます。

アイテムに関連付けられたすべてのパートナが「パートナの選択」の下に表示されます。デフォルトでは、すべてのパートナが見積依頼を受け取るよう選択されています。一部のパートナに対してのみ見積依頼を送信する場合は、それ以外のパートナのチェックボックスを選択解除します。パートナのみ、サプライヤのみ、またはその両方に見積依頼を選択するように決定できます。

注意 パートナを選択するためのこのオプションは、アイテムに関連付けられたパートナが存在する場合のみ表示されます。88ページの「[サプライヤとパートナを割り当てる](#)」を参照してください。

10. 「サプライヤ」フィールドのとなりの  ボタンをクリックして、サプライヤ検索パレットをオープンします。「サプライヤ」、「サプライヤ・グループ」、またはユーザー定義のサプライヤのカテゴリがある場合はそれを選択して、検索を絞り込むことができます。サプライヤの容易な識別は、111ページの「[サプライヤの識別](#)」を参照してください。
11. 「配布方法」のドロップダウン・リストから、配布方法を選択します。詳細は、86ページの「[配布方法](#)」を参照してください。
12. 選択されたサプライヤを格付によってフィルタリングします。リストされた格付のとなりにあるチェック・ボックスで目的のチェック・ボックスを選択します。たとえば、見積依頼の回答を承認済サプライヤのみに制限するには、「承認済」のとなりにあるチェック・ボックスを選択します。このフィルタにより他のサプライヤは除外されます。
13. 「次へ」をクリックします。「添付ファイルの追加」ページが表示されます。
14. 添付ファイルを追加し、「完了」をクリックします。

注意 ページ中のエラーは  アイコンで標記されます。

部品追加ルール

「部品追加ルールを選択」ページでは、見積依頼に対し特定のアイテムを選択できます。下表にオプションを説明します。

オプション	説明
選択したアイテムとすべてのサブコンポーネントを追加する	選択したアセンブリ、サブアセンブリ、アイテム、およびそのサブコンポーネント（ある場合）を追加します。
選択したアイテムのみ（サブコンポーネントは除く）を追加する	選択したアセンブリ、サブアセンブリ、アイテム、およびサブコンポーネントのみを追加します。アセンブリが選択されている場合、そのサブコンポーネントも選択された場合以外、サブコンポーネントは追加されません。
選択したアイテムのサブコンポーネントのみ追加する	選択したアセンブリおよびサブアセンブリのサブコンポーネントのみを追加します。サブコンポーネントには、BOM コンポーネントとその関連製造元部品が含まれます。

各オプションに表示される図は、そのオプションが見積依頼のアイテムに与える影響を表しています。この図を利用して、最適なオプションを選択してください。

配布方法

配布とは、ユーザーが指定する方法に基づき、見積依頼をサプライヤに割り当てるプロセスです。サプライヤが設定する製造元や部品分類提示は、サプライヤがどの製品を販売しているかを示しています。Agile PLM は、地域によるこれらの提示の作成をサポートしており、プロジェクトの指定された出荷先の場所に関連付けることができます。

また、製品 - 出荷先の場所の關係に格付を適用でき、これによりサプライヤがユーザーの出荷先の場所に製品を販売することが推奨または承認されているかどうかを指定できます。また、サプライヤが製品を提示しているけれどもまだ承認されていないことを指定できます。

見積依頼が配布されると、Agile PLM は各サプライヤの製造元および部品分類提示を検索し、見積依頼に対して選択されたルーティング・ルールに基づき、部品をサプライヤに割り当てます。

配布方法には、サプライヤの格付も関係しています。Agile PLM に用意されている事前定義済のサプライヤ格付は次のとおりです。

- 承認済
- 推奨
- 未承認（提示可）
- 提供 - 無効

注意 Agile PLM 管理者は、サプライヤ格付を追加して定義できます。サプライヤの格付には順序はありません。見積依頼を配布する際は、複数のサプライヤ格付を選択できます。

見積依頼の配布方法には、次のようなものがあります。

- **製造元** - 見積依頼は、製造元提示に基づきサプライヤに割り当てられます。
- **部品分類** - 見積依頼は、部品分類提示に基づきサプライヤに割り当てられます。
- **すべて** - 見積依頼は、製造元や部品分類提示にかかわらず、すべてのサプライヤに割り当てられます。

例 - 製造元による配布

プロジェクト: PRJ

部品: 部品 A

製造元: **Acme**

出荷先の場所: **San Jose**

サプライヤ格付: **推奨**

以下はサプライヤおよびその製造元提示です。

サプライヤ	製造元	出荷先の場所	格付
サプライヤ A	Acme	San Jose	承認済
サプライヤ B	Acme	バンガロール	推奨
サプライヤ C	Acme	San Jose およびバンガロール	推奨

配布方法が「製造元」であり、サプライヤの格付が「**推奨**」である場合、サプライヤ C には一致する製造元提示があるため、見積依頼はサプライヤ C に割り当てられます。

例 - 部品分類による配布

プロジェクト: PRJ

部品: 部品 A

部品分類: **部品分類 1**

出荷先の場所: **San Jose**

格付: **承認済**

以下はサプライヤおよびその部品分類提示です。

サプライヤ	製造元	出荷先の場所	格付
サプライヤ A	部品分類 1	San Jose	承認済
サプライヤ B	部品分類 1	バンガロール	推奨
サプライヤ C	部品分類 1	San Jose	推奨

配布方法が「部品分類」であり、サプライヤの格付が「**承認**」である場合、サプライヤ A には一致する部品分類提示があるため、見積依頼はサプライヤ A に割り当てられます。サプライヤ C は **San Jose** で部品分類 1 を提供していますが、その格付が「推奨」であるため、回答ラインが割り当てられていません。

見積依頼をルートする

見積依頼の作成時に入力した情報により、見積依頼を受け取るサプライヤが決定されます。これは、サプライヤと最良の取引をするために役立ちます。見積依頼が正しいサプライヤ組織に送信されるよう、すべての製造元および部品分類提示が最新であり、サプライヤに格付がされていることを確認します。

すべてのサプライヤ組織は、それぞれの地域に基づき、見積依頼が特定のユーザーにどのようにルートされるかを定義した「RFx ルーティング」テーブルを持っています。見積依頼がサプライヤに送信されると、自動的に組織内の適切なユーザーにルートされます。出荷先の場所がサプライヤの「RFx ルーティング」テーブルで指定されている場所と一致しない場合、見積依頼回答はサプライヤのデフォルトの受信者にルートされます。

見積依頼にアイテムを追加する

見積依頼を作成した後、すでに見積依頼をサプライヤへ送信した後でも、その他のアイテムを追加できます。

見積依頼にアイテムを追加する手順は次のとおりです。

1. ソーシング・プロジェクトを開いて「**アイテム**」タブを選択します。
2. 見積依頼に追加するアイテムの行を選択します。
3. 「**見積**」>「**アイテム追加**」の順に選択します。「見積依頼へのアイテムの追加」の「見積依頼の選択」ウィザードが表示されます。
4. 選択したアイテムを追加する見積依頼の行を選択します。
5. 「**次へ**」をクリックします。「部品追加ルールを選択」ページが表示されます。詳細は、85ページの「[部品追加ルール](#)」を参照してください。
6. 「**次へ**」をクリックします。「サプライヤの選択」ページが表示されます。
7. サプライヤまたはサプライヤ・グループを選択します。
8. 「**配布方法**」のドロップダウン・リストから、配布方法を選択します。詳細は、86ページの「[配布方法](#)」を参照してください。
9. 「**完了**」をクリックします。

サプライヤとパートナを割り当てる

見積依頼のすべてのアイテムについて、サプライヤやパートナ情報を割り当てる必要があります。これは、RFx ルーティングを設定する手順です。

パートナとは、実質的には、トップ・レベル・アセンブリの AML へのアクセスというメリットを持つサプライヤです。サプライヤは、アセンブリを表示することはできますが、AML は表示できません。パートナをソーシング・プロジェクトの「アイテム」タブのアイテムに割り当てることができます。詳細は、「プロジェクト・アイテムにパートナを追加する」を参照してください。

また、サプライヤを見積依頼の「**回答**」タブに割り当てすることもできます。詳細は、95ページの「[サプライヤを割り当てる](#)」を参照してください。

パートナ分割の数量を計算する

パートナ分割はソーシング・プロジェクト内で定義しますが、ソーシング・プロジェクト内の数量には直接影響しません。見積依頼を作成すると、定義された分割パーセントに基づいて、見積依頼内の数量がシステムによって分割されます。

注意 パートナ分割はソーシング・プロジェクト内の数量には影響しませんが、「分析」タブの分析は分割の影響を受けます。

パーセントを使用して対象の数量を複数のパートナに分割した場合、見積依頼内で自動的に数量計算が行われます。下表は BOM の一部を示しています。アセンブリ A1 には 1000 の数量があります。2 人のパートナ P1 と P2 は、それぞれ 60% と 40% の割合で分割されたアセンブリに割り当てられています。

サブコンポーネントに割り当てられた各パートナの数量を出すには、サブコンポーネントの合計数量と分割パーセントで掛け合わせます。

$$[P1 \text{ の } P4 \text{ の数量}] = 3000 * 0.60 = 1800$$

$$[P2 \text{ の } P4 \text{ の数量}] = 3000 * 0.40 = 1200$$

番号	使用個数	数量	パートナ/分割	
			P1 (60%)	P2 (40%)
 A1	1	1000	600	400
 P2	1	1000	600	400
 P3	2	2000	1200	800
 P4	3	3000	1800	1200

パートナのパーセント分割の合計に制限はありません。合計は必ずしも 100 になる必要はなく、合計が 100 を上回ってもかまいません。

アイテムの目標価格を更新する

プロジェクト・レベルでアイテムの目標価格を設定すると、この変更は見積依頼の目標価格が更新されるまで、関連の見積価格には適用されません。見積依頼のアイテムの目標価格を、プロジェクトまたは見積依頼で更新できます。

注意 アイテムの目標価格は、プロジェクトの「AML」タブで編集できます。アイテム・マスターへの価格公表の詳細は、72 ページの「[アイテムと製造元部品の価格を公表する](#)」を参照してください。

プロジェクト・レベルの更新

プロジェクト・レベルの更新は、選択されたアイテムを含むすべての見積依頼に影響します。

プロジェクトから見積依頼のアイテムの目標価格を更新する手順は次のとおりです。

1. ソーシング・プロジェクトを開いて「AML」タブを選択します。
2. 見積依頼で目標価格を更新するアイテムの行を選択します。
3. 「詳細」>「見積依頼目標の更新」を選択します。

見積依頼レベルの更新

見積依頼レベルの更新は、プロジェクト・レベルの目標価格を持つ、選択された見積依頼のアイテムにのみ影響します。

見積依頼から、見積依頼のアイテムの目標価格を更新する手順は次のとおりです。

1. 見積依頼を開き、「回答」タブを選択します。
2. プロジェクトから目標コストを更新するアイテムの行を選択します。
3. 「編集」>「プロジェクトからの目標の更新」を選択します。

注意 目標価格は、ドラフトまたはロック状態の回答、またはロックされた見積依頼の回答でのみ設定できます。

見積依頼からアイテムを削除する

アイテムについて同じ価格情報をそのまま続行することと決定し、サプライヤからの見積を依頼する必要がなくなった場合は、見積依頼からアイテムを削除できます。

注意 すでにサプライヤに対し見積もりのため送信された見積依頼からは、アイテムを削除できません。

見積依頼からアイテムを削除する手順は次のとおりです。

1. 見積依頼を開き、「回答」タブを選択します。
2. 削除するアイテムの行を選択します。
3. 「削除」>「アイテム」の順に選択します。

注意 アイテムは見積依頼からのみ削除されます。これらは、プロジェクトからは削除されません。

見積依頼を送信する

見積依頼を Web サプライヤに送信したり、または見積依頼を Excel ワークシートまたはカンマ区切り値ファイル (CSV) にエクスポートし、これを電子メールの添付ファイルまたはハードコピーとして Web サプライヤ以外のサプライヤに送付できます。

注意 見積依頼のすべてのアイテムの準備が整う前に、見積の準備ができていない個別のライン・アイテムを送信できます。

ステータスを変更し、見積依頼を送信する

見積依頼は、そのステータスが「オープン」に変更された場合に、サプライヤやパートナーに送信されます。

ステータスを変更して見積依頼を送信する手順は次のとおりです。

1. ソーシング・プロジェクトを開いて「見積依頼」タブを選択します。
2. 見積依頼番号をクリックして、見積依頼を開きます。
3. 「ステータスの変更」>「オープン」を選択します。

注意 一度見積依頼をオープンにすると、再びドラフトのステータスに変更することはできません。

見積依頼通知が Web サプライヤに送信されます。

見積依頼でライン・アイテムを送信する

見積依頼に含まれるすべてのアイテムの送信準備が整うのを待たずに、準備できたライン・アイテムのみを先に送信できます。

注意 各ライン・アイテムにサプライヤが割り当てられていることを確認します。

見積依頼のライン・アイテムを送信する手順は次のとおりです。

1. 見積依頼の「回答」タブで、送信するアイテムの行を選択します。
2. 「回答」>「サプライヤへの依頼の送信」を選択します。

注意 これで、選択されたライン・アイテムのみがサプライヤへ送信されます。

Webサプライヤ以外のサプライヤの見積依頼をエクスポートする

Web サプライヤ以外のサプライヤは、オンラインで取引を行わない企業です。彼らは Web アクセスを持たないため、Agile Web クライアントを使用して見積依頼に回答できません。Web サプライヤ以外のサプライヤには、見積依頼のステータスを「オープン」に変更したり、ライン・アイテムを開いたりして、見積依頼を送信することもできません。Web サプライヤ以外のサプライヤに見積依頼を送信するには、見積依頼をエクスポートし、電子メールで送信するか、または適切な方法でハードコピーを送付します。

注意 サプライヤが Web サプライヤ以外のサプライヤである場合、サプライヤの「一般情報」タブにある「Web サプライヤ」を「いいえ」と設定する必要があります。

Webサプライヤ以外のサプライヤの見積依頼をエクスポートする手順は次のとおりです。

1. 見積依頼を開き、「回答ステータス」タブに移動します。
2. 「サプライヤ回答ステータス」セクションで、見積依頼を送信する Web サプライヤ以外のサプライヤの行を選択します。
3. エクスポートするファイル形式（Microsoft Excel ワークブックまたは CSV）に応じて、「エクスポート」>「エクスポート(csv)」または「エクスポート」>「エクスポート(xls)」を選択します。「ファイルのダウンロード」ダイアログ・ボックスが表示されます。
4. 「保存」ボタンをクリックして、ファイルをダウンロードします。

注意 ファイルを添付ファイルとして電子メールを送信するか、または見積依頼のハードコピーを適切な方法で Web サプライヤ以外のサプライヤへ送信します。

見積依頼を使用する

このセクションの内容は次のとおりです。

- 見積依頼を検索する
- 見積依頼を表示する
- 見積依頼ステータスを変更する
- 見積依頼を削除する

- 見積依頼変更を表示する
- 見積依頼履歴を表示する

見積依頼を検索する

すべての見積依頼は特定のソーシング・プロジェクトに関連付けられています。プロジェクトの見積リストを一覧表示するには、プロジェクトを開き、「**見積依頼**」タブに移動します。

その他の Agile オブジェクトと同じように、検索を利用して見積依頼を探すことができます。簡易検索、詳細検索、保存された検索、ブックマークを使用し、見積依頼を検索できます。

検索結果では、見積依頼の名前と ID 番号、見積依頼の説明、ステータスなどが表示されます。「見積依頼番号」をクリックし、見積依頼に関する情報を表示または編集できます。

割り当てられた見積依頼を検索する手順は次のとおりです。

1. 左側のウィンドウで、「検索」の下に「**サプライヤ見積依頼検索**」を展開します。
2. 「**私が所有する見積依頼要求**」をクリックします。他に検索基準がある場合は、必要に応じて使用できます。

注意 「サプライヤ見積依頼検索」を表示できるユーザーは、「(限定) 見積依頼回答者」役割を持つユーザーのみです。

見積依頼を表示する

特定のプロジェクトで作成された見積依頼は、そのプロジェクトの「**見積依頼**」タブで表示できます。「見積依頼」タブにあるドット記号は、プロジェクトに見積依頼があることを示します。

「**見積依頼**」タブのテーブルには、見積依頼の説明、ステータス、回答割合、回答したサプライヤの数などを含む情報が表示されます。

プロジェクトで見積依頼を表示する手順は次のとおりです。

1. ソーシング・プロジェクトを開いて「**見積依頼**」タブを選択します。
2. 見積依頼番号をクリックし、見積依頼情報を表示します。

見積依頼ステータスを変更する

回答ラインを編集するとき、回答をサプライヤへ送信するとき、または見積依頼を終了するときなどは、見積依頼のステータスを変更する必要があります。

見積依頼のステータスを変更する手順は次のとおりです。

1. ソーシング・プロジェクトを開いて「**見積依頼**」タブを選択します。
2. ステータスを変更する見積依頼の行を選択します。
3. 「**見積依頼ステータスの変更**」をクリックし、任意のステータスを選択します。

見積依頼を削除する

見積依頼は、そのステータスが「ドラフト」か「終了」の場合のみ削除可能です。オープンまたはロック状態の見積依頼は削除できません。見積依頼を削除する場合、見積依頼から「アイテム・マスター」へこれまでに公表された価格は影響を受けません。

見積依頼を削除する手順は次のとおりです。

1. 見積依頼を開きます。
2. 「**見積依頼ステータスの変更**」をクリックします。見積依頼のステータスを「ドラフト」または「終了」にします。

注意 見積依頼ステータスを「終了」に変更すると、この見積依頼に関連付けられていたサプライヤやパートナーに自動的に通知が送信されます。

3. 「**アクション**」>「**削除**」を選択します。見積依頼を削除するかどうかを確認するメッセージが表示されます。
4. 「**OK**」をクリックし、見積依頼を削除します。

見積依頼変更を表示する

見積依頼変更を表示することによって、追加、削除、または変更されたアイテムを追跡したり、回答変更を監視したりできます。「**変更**」タブには、プロジェクト・アイテムの更新の結果として見積依頼に適用された変更のリストが表示されます。プロジェクトのアイテムを変更し、それによって既存の見積依頼の内容が影響を受ける場合は、見積依頼変更通知が作成されます。

「**変更**」タブでは、見積依頼のアイテム変更や回答変更を見ることができます。追加、変更、削除されたアイテムを個別に表示するには、「**変更**」タブでフィルタを使うことができます。また、見積依頼に含まれているアイテムの場合は、「**未適用のアイテム変更**」を表示できます。

注意 「**変更**」タブの内容は、アクションが実行されると自動的に更新されます。

見積依頼変更を表示する手順は次のとおりです。

1. 見積依頼を開き、「**変更**」タブをクリックします。
2. 表示するサブタブをクリックします。
「**未適用のアイテム変更**」タブ（デフォルト・ビュー）、「**プロジェクト・アイテムの変更**」タブまたは「**サプライヤからの回答**」タブを選択できます。
3. 「**表示**」ドロップダウン・リストからビューを選択して、サブタブのビューを変更できます。
「**プロジェクト・アイテムの変更**」タブでは、表示するアイテムとして「**追加されたアイテム**」、「**削除されたアイテム**」または「**変更されたアイテム**」を選択できます。

見積依頼履歴を表示する

「**履歴**」タブには、アクションを実行したユーザーの名前、アクションの日付や時刻、各アクションの説明など、見積依頼に関する情報が表示されます。

見積依頼履歴を表示する手順は次のとおりです。

1. 見積依頼を開きます。
2. 「履歴」タブをクリックします。

見積依頼が作成されてから発生したアクションや取引を表示できます。

見積依頼回答を処理する

サプライヤは、回答としてアイテムに対する見積を入力し、提出します。見積依頼の「回答」タブには、すべてのアイテム、BOM、および見積依頼のアイテムの製造元部品が表示されます。このタブには、各回答ラインのステータス、サプライヤからの回答の詳細、および回答に加えられた変更も表示されます。

このセクションの内容は次のとおりです。


- 見積依頼回答をフィルタリングする
- サプライヤを割り当てる
- 見積依頼回答を催促する
- 別の通貨で回答を表示する
- 価格情報を検索する

見積依頼回答をフィルタリングする

見積依頼の「回答」タブで、フィルタ・ツールバーを使用すると、表示したい回答を隔離できます。事前定義済のフィルタまたはビューを使用したり、特定の属性でフィルタリングしたりできます。

注意 「価格のないアイテム」や「分割アイテム」などの事前定義済のフィルタを使用できます。これらのフィルタは、「表示」ドロップダウン・リストに表示されます。このドロップダウンは「パーソナライズ」ボタンのとりにあります。

見積依頼の「回答」タブをフィルタリングする手順は次のとおりです。

1. 見積依頼を開き、「回答」タブに移動します。
2. 「パーソナライズ」をクリックします。
3. 「フィールド」ドロップダウン・リストをクリックし、フィルタリングに使用するフィールドを選択します。
4. 「演算子」ドロップダウン・リストをクリックし、フィルタリングに使用する関係演算子を選択します。関係演算子のリストは選択された属性のタイプにより異なります。
5. フィルタ条件の値を選択します。
 - テキスト属性については、値を入力します。
 - リスト属性に対し、をクリックして、利用可能な値リストから単一または複数の値を選択します。
6. 「適用」をクリックします。

注意 このフィルタを今後も使用する場合は、「保存」をクリックします。次に「名前を付けて保存」をクリックして、新しいフィルタとしてこの設定を保存します。

サプライヤを割り当てる

「回答」タブには、アイテム、BOM、製造元部品に関するサプライヤからの回答ラインがすべて表示されます。回答ラインには、サプライヤから要求したデータ（価格管理情報や価格変更情報など）が含まれます。サプライヤは、それぞれに割り当てられたアイテムの見積依頼を受信します。

「回答」タブから、アイテムに対し手動または自動でサプライヤを追加できます。

サプライヤを手動で割り当てる

すべてのアイテムに対し、任意のサプライヤを手動で追加できます。Agile PLM は配布方法を無視し、選択されたサプライヤを、選択されたすべてのアイテムに割り当てます。

サプライヤを手動で割り当てる手順は次のとおりです。

1. 見積依頼の「回答」タブで、サプライヤを割り当てるアイテムの行を選択します。
2. 「追加」>「サプライヤ」を選択します。「サプライヤの検索」パレットが表示されます。
3. 追加するサプライヤを検索して選択します。ダブルクリックしてサプライヤを追加するか、サプライヤを「サプライヤ」テーブルにドラッグ・アンド・ドロップします。
4. 「検索」パレットを閉じます。

注意 サプライヤの識別は、111ページの「[サプライヤの識別](#)」を参照してください。

AMLレベルでサプライヤを割り当てる

サプライヤをアイテムのAMLレベルで割り当てることができます。これにより、サプライヤは自身が供給するアイテムに関してのみ、見積依頼を受け取り回答することになるため、見積依頼の処理はより効率的になります。

バイヤー側の視点から見れば、この機能により、アイテムのうち、サプライヤが供給しないAMLを不要に表示しないで済むため、その情報を保護できます。

AMLレベルでサプライヤを割り当てる手順は次のとおりです。


1. 見積依頼の「回答」タブで、サプライヤを割り当てるアイテムのAMLの行（「アイテム」行を含む）を選択します。
2. 「追加」>「サプライヤ」を選択します。「サプライヤの検索」パレットが表示されます。
3. 追加するサプライヤを検索して選択します。ダブルクリックしてサプライヤを追加するか、サプライヤを「サプライヤ」テーブルにドラッグ・アンド・ドロップします。
4. 「検索」パレットを閉じます。

注意 サプライヤの識別は、111ページの「[サプライヤの識別](#)」を参照してください。

サプライヤを自動で割り当てる

見積依頼でアイテムに対しサプライヤを自動的に割り当てる場合、アプリケーションは選択された配布および格付条件を満たすサプライヤを、ユーザーが指定したサプライヤの中から検出します。オリジナルの見積依頼が作成された後に、アイテムに対しサプライヤを自動割当する場合は、追加自動割当ルールを指定できます。自動割当は、現在のサプライヤの割当てを削除しませんが、ユーザーが定義した条件に基づき、新しい割当てを追加します。

アイテムにサプライヤを自動的に割り当てる手順は次のとおりです。

1. 見積依頼の「**回答**」タブで、サプライヤを割り当てるアイテムの行を選択します。
2. 「**追加**」>「**サプライヤの自動割当て**」を選択します。「サプライヤの自動割当て」ダイアログが表示されます。
3. 「**サプライヤ**」フィールドのとなりの  ボタンをクリックします。「サプライヤ・グループ」検索パレットが表示されます。
4. 検索を実行して、その結果からサプライヤを選択します。追加するサプライヤを個別にダブルクリックするか、複数のサプライヤを「サプライヤ」セルにドラッグ・アンド・ドロップします。

注意 サプライヤの識別は、111ページの「[サプライヤの識別](#)」を参照してください。

5. 「**見積依頼の配布方法**」のドロップダウン・リストから、配布方法を選択します。
6. 利用可能な格付のリストから格付を選択します。選択した格付を持つサプライヤのみ使用されます。
7. 「**OK**」をクリックします。


注意 サプライヤの自動割当機能は、社内部品番号レベルでのみ機能し、AML レベルには適用できません。

見積依頼回答を催促する

サプライヤからの回答ステータスの追跡や遅れているサプライヤからの回答の催促は、見積依頼プロセスの重要な作業です。見積依頼の状態を素早く確認し、サプライヤに対し見積回答が保留中であることを指摘する通知メールを送信できます。指定された締切日の後でも、回答を要求できます。


見積依頼回答を催促する手順は次のとおりです。

1. 見積依頼の「**回答ステータス**」タブから、回答を要求するサプライヤの行を選択します。
2. 「**催促**」をクリックします。「催促」ウィンドウが表示されます。
3. 「**件名**」のラインに件名を入力し、「**メッセージ**」フィールドにメッセージを入力します。
4. 「**送信**」をクリックします。

注意 通知は、まだ見積依頼に回答していないサプライヤに対して送信されます。「サプライヤ回答ステータス」テーブルの「催促」列に「催促済」 記号が表示されます。

Webサプライヤ以外のサプライヤの回答をインポートする

Web サプライヤ以外のサプライヤとは、インターネットや Agile Web クライアントを使用していないサプライヤを指します。このため、見積依頼は電子メールの添付ファイルとして、またはハードコピーをなんらかの方法で送付する必要があります。サプライヤは、添付ファイルとして、またはハードコピーで、回答ラインを返信します。

サプライヤが Web アクセスを持っていないことを特定するため、サプライヤ・マネージャはサプライヤの「**一般情報**」タブで「Web サプライヤ」フィールドを「いいえ」に設定します。Agile Web クライアントでは、Web サプライヤ以外のサプライヤは  アイコンで表示されます。

Web サプライヤ以外のサプライヤが電子メールの添付ファイルとして回答ラインを送信してきた場合は、このファイルを直接プロジェクトにインポートできます。Web サプライヤ以外のサプライヤがハードコピーで回答ラインを送付してきた場合は、この情報を電子ファイルに打ち込み、インポートする必要があります。Web サプライヤ以外のサプライヤからの回答ラインのみ、インポートが可能です。なんらかの理由で、Web アクセスを持つサプライヤからの回答ラインをインポートする必要がある場合は、サプライヤ・マネージャに対し、このサプライヤの「**一般情報**」タブで、Web サプライヤのステータスを一時的に「いいえ」に変更するよう要請してください。

Web サプライヤ以外のサプライヤからの回答をインポートする方法は、『Agile インポートおよびエクスポート・ガイド』を参照してください。

別の通貨で回答を表示する

回答ラインは、見積依頼の「**回答**」タブで表示できます。サプライヤは見積依頼に対し、自分たちの通貨で回答できますが、この通貨はプロジェクト通貨とは異なる場合があります。この場合、見積情報をサプライヤ（本来の）通貨、またはプロジェクト（標準化）通貨のいずれかで表示し、分析できます。標準化通貨を使用すると、すべての回答を 1 つの通貨で分析できます。

表示を選択すると、Agile PLMは通貨換算レートに基づき価格情報を計算し、表示します。プロジェクトの「**分析**」タブから行うのと同じ方法で、「**回答**」タブから通貨表示を選択し、通貨換算レートを更新します。詳細は、74ページの「[通貨の値を変換する](#)」を参照してください。

価格情報を検索する

プロジェクトの「**分析**」タブから価格情報を検索するときと同じ方法で、「**回答**」タブから価格情報を検索できます。詳細は、70ページの「[価格情報を検索する](#)」を参照してください。

注意 サプライヤがこのアイテムに割り当てられている場合のみ、価格を検索し、これを見積依頼回答で表示できます。

回答を編集する

サプライヤと交渉を行ったり、または同じアイテムに対してサプライヤから見積を再依頼する場合などは、サプライヤの回答を編集する必要があることもあります。たとえば、回答ラインで変更を指定しながら、リード・タイムの短縮やコストの削減も要請できます。サプライヤは、再見積を出すか、または前回の見積を維持するかを選択できます。

見積依頼と回答ラインが「ドラフト」状態にあるとき、回答ラインを編集できます。その他の状態では、割り当てられたサプライヤのみが回答ラインを編集できます。

回答ラインをロックする手順は次のとおりです。

1. 見積依頼の「**回答**」タブで、ロックする回答の行を選択します。
2. 「**回答**」>「**回答のロック**」を選択します。見積依頼をロックすると見積履歴が作成されることを警告するメッセージが表示されます。

回答をロックすると、回答ラインを編集できます。

回答ラインを編集する手順は次のとおりです。

1. 見積依頼の「**回答**」タブで、編集するロック状態の回答ラインの行を選択します。
2. 「**編集**」>「**回答ライン**」を選択します。「回答入力」ページが表示されます。詳細は、98ページの「[回答入力フォーム](#)」を参照してください。
3. 必要に応じて情報を編集します。
4. 複数の回答ラインを選択した場合は、「**次**」をクリックするか、または「**完了**」をクリックします。

注意 「選択したすべての回答に適用する」チェック・ボックスを選択している場合、「次」ボタンは無効になります。

「**回答**」タブで、編集した回答ラインの「ソース」列に、「ソーシング・マネージャにより編集済」と表示されます。

回答入力フォーム

これは動的な入力フォームで、必要な計算が即座に実行されます。たとえば、「材料価格」フィールドに数値を入力し、それを他の数値に変更すると、「材料価格合計」の値は即座に変更され、入力した最新値が反映されます。

Response Entry
RFQ: 000084

0160-5947 • CAP 1000PF 50V Item 1 of 2

Please complete the requested information in the part and cost details sections. Totals will be calculated for you. [Help Link](#)

▼ **Part Details**

Number: 0160-5947
Description: CAP 1000PF 50V
Rev:
Manufacturer:
Commodity: 100-CAPS
UOM:
Attachment: No

* Bid Decision: Bid
Currency: United States
* Inventory Available: 1,000
* Valid Until: 03/31/2009 12:00:00

▼ **Cost Details**

	QuantityBreak1	QuantityBreak2
Quantity	1	1
Target Cost		
Recurring Costs	1.4	0.15
Total Material Price	1.4	0.15
Material Price	1.4	.45
Total Non-Material Price	0	

☐ Apply to all the selected response lines

Previous
Next
Finish
Cancel

このフォームには、「選択したすべての回答に適用する」チェック・ボックスがあります。このチェック・ボックスを選択すると、現在のアイテムに対して入力したデータ（出荷可能な在庫数、材料価格、有効期限など）は、編集用に選択したすべての他の回答ラインに対して適用されます。

回答ラインを事前に見積済として設定する

事前見積回答ラインは、すでに公表された価格や既存の契約価格などを使用しているため、サプライヤからの見積は不要です。見積済に対し回答ラインを設定する場合、これらが新たな見積のためにサプライヤに送信されることはありません。

回答ラインを事前に見積済として設定する手順は次のとおりです。


1. 見積依頼の「**回答**」タブで、事前見積として設定する回答ラインの行を選択します。
2. 「**回答**」>「**事前見積に設定**」を選択します。

見積を再依頼する

アイテムに関する見積を再度提出するよう、サプライヤに交渉できます。

見積を再依頼する手順は次のとおりです。

1. 見積依頼の「**回答**」タブで、見積再依頼が必要な回答の行を選択します。
2. 「**回答**」>「**回答のロック**」を選択します。
3. 「**回答**」>「**編集**」の順に選択します。詳細は、98ページの「[回答入力フォーム](#)」を参照してください。
4. 複数の回答ラインを選択した場合は、「**次**」をクリックするか、または「**完了**」をクリックします。
5. 「**選択したすべての回答に適用する**」チェックボックスを選択すると、現在のアイテムの価格および条件情報を、選択したすべての回答ラインに対して使用できます。（オプション）
6. 「**回答**」>「**見積再依頼**」の順に選択します。

注意 「回答ステータス」列の  アイコンは、その回答ラインの再見積を依頼済であることを示します。

見積再依頼のステータスを表示する

アイテムの見積再依頼のステータスは、見積依頼の「**回答ステータス**」タブで確認できます。「サプライヤ回答ステータス」セクションの「オープン状態の見積再依頼」フィールドに、サプライヤがまだ回答していない見積再依頼数が表示されます。

見積再依頼のステータスを表示する手順は次のとおりです。

1. 見積依頼を開きます。
2. 「**回答ステータス**」タブを選択します。

「見積依頼ステータス」セクションの「見積再依頼」の欄で、見積再依頼の合計数を確認できます。また、「サプライヤ回答ステータス」セクションの「オープン状態の見積再依頼」の欄でサプライヤからの回答待ちの見積再依頼数を確認できます。



他のユーザーと見積依頼を共有する

見積依頼を他のユーザーと共有できます。見積依頼を共有するということは、他のユーザーまたはユーザー・グループに、自分に割り当てられている役割の1つ以上を付与するということです。

他のユーザーと Agile オブジェクトを共有することに関する一般情報は、『[Agile PLM スタート・ガイド](#)』を参照してください。

注意 他のユーザーとすでに共有済みの役割をさらに共有することはできません。

見積依頼を共有するには:


1. 見積依頼を開きます。
2. 「アクション」>「共有」の順に選択します。「ユーザーとの共有」ダイアログが表示されます。
3. 「追加」をクリックします。「ユーザーの追加」ダイアログが表示されます。
4. 「ユーザー」フィールドの右側にある  ボタンをクリックします。
5. ユーザー検索パレットのドロップダウン・フィルタで、すべてのユーザー（「ユーザー」）、すべてのグループ（「グループ」）またはその他の特定のグループを選択します。
検索条件を入力し、「検索」をクリックします。ユーザーがシステム内にどのように登録されているかわかる場合は、その名前を入力することもできますが、まずグループを選択して「利用可能なユーザー」リストにデータをセットする必要があります。
6. ユーザーを個別に選択するか、キーボードの[Ctrl]キーを使用して複数のユーザーまたはユーザー・グループを選択します。選択したアイテムを「ユーザー」セルにドラッグ・アンド・ドロップします。
7. 「役割」フィールドの右側にある  ボタンをクリックします。「役割」パレットが表示されます。選択したユーザーが利用可能な、この見積依頼に関連する役割を1つ以上選択します。それらの役割を「役割」セルにドラッグ・アンド・ドロップします。
8. 「保存」をクリックします。追加した内容が「ユーザーとの共有」ウィンドウにリストされます。
9. 「閉じる」をクリックします。

見積依頼の「アクセス・コントロール・リスト」からユーザーを削除するには

注意 見積依頼の「アクセス・コントロール・リスト」を表示するには、「アクション」>「共有」を選択します。「アクセス・コントロール・リスト」に見積依頼にアクセス権限のあるすべてのユーザーが表示されます。

1. 見積依頼を開きます。
2. 「アクション」>「共有」の順に選択します。「アクセス・コントロール・リスト」：ユーザーとの共有」ダイアログが表示されます。
3. 削除するユーザーの行をクリックします。
4. 「削除」をクリックします。

あなたが共有しているオブジェクトを表示する手順は次のとおりです。

1. 左ウィンドウの優遇制御領域の「個人設定」ボタン  をクリックします。
2. 「共有」タブをクリックします。
「共有」タブには他のユーザーがあなたと共有しているオブジェクトが表示されます。
3. 自分のユーザー・プロファイルから、ユーザー・グループを通してあなたが共有を受けているオブジェクトがあるかどうかを確認します。「ユーザー・グループ」タブをクリックします。目的のグループをクリックします。その「共有」タブをクリックします。
「共有」タブに、他のユーザーからグループとそのすべてのユーザーが共有を受けているオブジェクトが表示されます。

顧客、部品分類、サプライヤを管理する

この章のトピック

■ 外部組織と提携する	103
■ 顧客とサプライヤの管理に必要な役割.....	103
■ 顧客を管理する	104
■ 部品分類を作成する	106
■ サプライヤを管理する	108
■ 「PSR」タブを使用する	117

外部組織と提携する

組織には、会社、部署、部門、グループ、チームなどがあります。これらの組織は、ソーシング、品質管理、設計などのビジネス・プロセスに関与し、プログラムの各段階や活動全体にかかわりを持ちます。組織の管理は、自社組織以外の組織（顧客、サプライヤ、パートナーなど）に対しても行うことが可能です。

競争の激化に伴い、製品のライフサイクルが短くなっている一方で、顧客は質の高い製品を納期どおりに最小のコストで入手することを求めています。Agile では、複数の組織が関与する次のビジネス・プロセスを効率的にサポートしています。

- 顧客のために価格見積と調達提案を入手する。
- 見積依頼を送信して、サプライヤから価格見積を取得する。
- 顧客から報告される品質問題を把握する。
- サプライヤが提供する部品またはサービスに起因する品質問題を報告する。

作業を開始する前に

この章の内容は、製品サービス依頼（PSR）を使用して問題レポートと不具合レポート（NCR）を管理する処理について知識があることを前提としています。製品サービス依頼の詳細は、『Product Quality Management ユーザー・ガイド』を参照してください。

顧客とサプライヤの管理に必要な役割

ユーザーが顧客とサプライヤを管理する際に、次の役割が必要となります。

- **組織マネージャ** - 顧客とサプライヤを作成し、管理します。

- **サプライヤ管理者** - 組織のプロファイル、ユーザー、RFx ルーティング、およびサプライヤ組織のライン・カードを管理します。
- **適合性管理者** - サプライヤへのマテリアル・デklarレーションのルーティングを担当します。また、PG&C オブジェクトを作成および管理し、PG&C レポートを実行します。

役割と権限の詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。



顧客を管理する

顧客とは、会社の得意先のことです。顧客には、製品サービス依頼（PSR）、品質変更要求（QCR）、ソーシング・プロジェクトと見積依頼、および価格を関連付けることができます。ユーザーは、Agile SDK またはインポート・ツールを使用して、CRM システムからインポートできます。

顧客を作成する

顧客を作成するには、適切な権限が必要です。その権限は組織マネージャの役割に含まれています。顧客は、他の Agile PLM オブジェクトと同じように作成できます。Java クライアントの「**新規オブジェクト**」ボタンや「名前を付けて保存」機能または Web クライアントの「**新規作成**」メニューや「名前を付けて保存」機能を使用できます。

Javaクライアントで顧客オブジェクトを作成する手順は次のとおりです。

1. 「**新規オブジェクト**」 ボタンをクリックします。
「新規」ダイアログ・ボックスが開きます。Agile PLM では前回作成したオブジェクトのタイプが記憶されており、「**タイプ**」フィールドには、前回のタイプが表示されます。
2. 「**タイプ**」リストから顧客タイプを選択します。
3. 「**顧客番号**」フィールドで番号を入力するか、「**自動採番**」 ボタンをクリックしてシステムにより生成される番号を入力します。
4. 「**顧客名**」フィールドに名前を入力します。「**OK**」をクリックします。顧客が作成され、「**一般情報**」タブが表示されます。
5. そのタブのフィールドにデータを入力します。「**顧客名**」および他のフィールドの詳細は、105ページの「[顧客のフィールドと属性](#)」にある、顧客の「一般情報」タブ・フィールド・テーブルを参照してください。
ファイルや URL は、「**添付ファイル**」タブで顧客に添付できます。ファイルを添付するには、「**フォルダ参照の追加**」アイコンの横の下矢印をクリックして、「**ファイル追加**」をクリックします。URL を添付するには、「**フォルダ参照の追加**」アイコンの横の下矢印をクリックして、「**URL の追加**」をクリックします。

Javaクライアントで、「名前を付けて保存」機能を使用して顧客オブジェクトを作成するには

1. 開いている顧客のダイアログ内の任意の場所で右クリックして、「**名前を付けて保存**」を選択します。
「名前を付けて保存」ダイアログ・ボックスが表示されます。「**タイプ**」と「**顧客番号**」フィールドには、元の顧客で表示されていたデータが Java クライアントにより自動入力されます。
2. 必要に応じて、「**タイプ**」リストから他の顧客タイプを選択します。「**OK**」をクリックします。顧客が作成されます。
3. 必要に応じてフィールドの情報を変更できます。「**顧客名**」および他のフィールドの詳細は、105ページの「[顧客のフィールドと属性](#)」を参照してください。

Java クライアントでは、顧客ウィンドウの下部に表示される次のボタンを使用できます。

- 「保存」ボタンをクリックすると、アクティブなウィンドウのフィールドに加えられた変更が保存されます。
- 「更新」ボタンをクリックすると、ウィンドウが更新され、Agile データベースの最新の情報が表示されます。
- 「閉じる」ボタンでアクティブなウィンドウを閉じます。

Webクライアントで顧客オブジェクトを作成するには

1. メイン・ツールバーから「新規作成」>「顧客」>「基本クラス」の順にクリックします。顧客基本クラスの新規作成ダイアログが表示されます。
2. ドロップダウン・リストから顧客タイプを選択します。
3. 「番号」フィールドで、システムにより自動生成される番号を使用するか、新しい番号を入力します。Agile 管理者が設定している場合は、「自動採番」123 ボタンをクリックして、システムにより生成される番号を取得することもできます。
4. 「顧客名」フィールドに名前を入力します。
5. 「保存」をクリックします。Web クライアントにより顧客が作成され、顧客の「一般情報」タブに表示されます。
6. 他のタブをクリックして、顧客に関する情報をさらに追加します。

Webクライアントで、「名前を付けて保存」機能を使用して顧客オブジェクトを作成する手順は次のとおりです。

1. 開いている顧客オブジェクト・ウィンドウで、「アクション」>「名前を付けて保存」の順に選択します。「名前を付けて保存」ダイアログが表示されます。
2. 「顧客番号」フィールドで番号を入力するか、「自動採番」123 ボタンをクリックしてシステムにより生成される番号を入力します。「顧客番号」フィールドと「タイプ」フィールドの両方が Web クライアントにより自動入力される場合があります。

注意 Agile 管理者によるシステムの設定方法によって、この手順の動作が異なる場合があります。必要に応じて両方のフィールドを変更できる場合もあります。

3. 新しい「顧客名」を入力します。
4. 「保存」をクリックします。新規作成した顧客が表示されます。

Web クライアントで顧客の一般情報を編集するには、顧客ページの「一般情報」タブにある「編集」ボタンを使用します。

顧客のフィールドと属性

次の表で、Web クライアントの顧客の「一般情報」タブにあるフィールドについて説明します。

フィールド	入力方法	内容
顧客番号	作成時に番号を入力するか、「自動採番」ボタンを使用します。顧客は、この番号で識別されます。(必須)	顧客の作成時に顧客に割り当てる番号。
顧客タイプ	手動 (必須)	顧客タイプのドロップダウン・リスト
顧客名	手動 (必須)	顧客の名前

フィールド	入力方法	内容
説明	手動	顧客の説明。最大バイト数は Agile 管理者が設定します。スペースと改行（改行は 2 バイト）を含め、1023 バイトまでの入力が可能です。
D-U-N-S 番号	手動	業界標準のデータ・ユニバーサル・ナンバリング・システム（DUNS）の番号
アドレス	手動	顧客の住所
市町村	手動	顧客の住所の市町村区名
郵便番号	手動	顧客の郵便番号
担当者	手動	顧客側の連絡担当者名
電子メール	手動	顧客の電子メール・アドレス
電話	手動	顧客の連絡先電話番号
ファックス	手動	顧客のファックス番号
URL	手動	顧客の Web サイトの URL
ライフサイクル・フェーズ	手動	顧客のライフサイクル・フェーズ。たとえば、このライフサイクル・フェーズでは「 アクティブ 」または「 停止 」です。

顧客を編集する

作成した顧客は、いつでも表示して顧客情報を編集できます。

顧客を編集するには

1. 編集する顧客を開いて、「**一般情報**」タブを表示します。
2. Web クライアントでは、「**編集**」ボタンをクリックして、目的のフィールドのデータを入力します。

Java クライアントでは、フィールドの情報を適宜変更します。

詳細は、105ページの「[顧客のフィールドと属性](#)」を参照してください。

3. 「**保存**」をクリックします。

顧客については、変更管理が行われません。必要な権限を持つユーザーは顧客をいつでも編集できます。変更はただちに有効になります。

部品分類を作成する

部品グループには、次のいずれかを使用できます。

- 部品分類: PCM のみで使用

- 部品ファミリー: PG&C のみで使用
- アイテム・グループ: PC のみで使用

PCM で「部品分類」を使用すると、ユーザーは調達と分析プロセス用に部品を分類できます。「部品分類」は、アイテム（部品とドキュメント）に関連付けられています。このコードによって、類似したアイテムをグループ分けできます。各アイテムを部品分類と関連付けることにより、ユーザーは部品分類に基づいてサプライヤに見積依頼を配布できます。

「部品分類」はアクティブまたは停止にできます。その他の Agile PLM ビジネス・オブジェクトとは異なり、部品分類にはワークフローがありません。アイテムのグループを分類するために使用されます。

会社が Product Governance & Compliance (PG&C) ライセンスをお持ちの場合、部品分類を使用して、部品ファミリーに対する規制されたサブスタンスの情報を収集できます。PG&C において「部品分類」を使用するための詳細は、『Product Governance & Compliance ユーザー・ガイド』を参照してください。

部品分類を作成するには、「利用可能にする」属性を使用して、部品分類の扱われ方を決定できます。次のオプションを使用できます。

- 部品分類のみ: PCM 専用
- 部品ファミリーのみ: PG&C 専用
- 部品分類と部品ファミリー: PG&C と PCM で使用可能
- アイテム・グループ: PC 専用

注意 部品グループが PCM 専用の場合、その部品グループには適合性情報を指定できません。PG&C 専用の場合、その部品グループは見積依頼の配布に使用できません。

Web クライアントを使って部品分類を作成できます。Java クライアントでは部品分類を検索できますが、作成はできません。

注意 部品分類を作成するには、部品分類に対する「作成」権限が必要です。必要に応じて、Agile 管理者に連絡して権限を取得してください。

Webクライアントで部品分類を作成する手順は次のとおりです。

1. グローバル・メニュー・バーで「新規作成」>「部品グループ」の順に選択します。「新規部品グループの作成」ダイアログが表示されます。
2. 「タイプ」リストで、「部品分類」を選択します。部品ファミリー・サブクラスの他のタイプも使用できます。
3. 固有の部品分類名を指定します。省略形（たとえば、「Transistor」は「Trans」など）も使用できます。この名前で大文字と小文字は区別されません。
4. 「利用可能にする」オプションを使用して、部品分類の扱われ方を指定します。
5. 「保存」をクリックします。新しい部品分類が、「一般情報」タブとともに表示されます。
6. 「編集」をクリックします。説明などの一般情報を入力します。「ライフサイクル・フェーズ」フィールドが「アクティブ」に設定されていることを確認します。重量フィールドはオプションです。Product Governance & Compliance にのみ関連しています。「完了」をクリックします。
7. 他のタブをクリックして、部品分類に関する情報をさらに追加します。

注意 部品グループに関連付けられているアイテム、つまり部品グループ・オブジェクトの「部品」タブに表示されるアイテムは削除できません。「部品分類」フィールドに値が設定されている場合、「アクション」>「削除」コマンドは使用できません。

「部品分類」タブ

部品分類には次のタブがあります。

- **一般情報:** 部品分類に関する一般情報を提供します。
- **部品:** この部品分類カテゴリに属する部品を表示します。
- **適合性:** 部品分類の含有基準および組成を表示します。
- **サプライヤ:** この部品分類を供給しているサプライヤを表示します。
- **添付ファイル:** この部品分類の添付ファイルを表示します。
- **履歴:** 部品分類に関連しているイベント履歴を表示します。


注意 「適合性」タブは、Product Governance & Compliance (PG&C) でのみ使用されています。会社が PG&C ライセンスを所有していない場合、このタブは表示されないことがあります。

アイテムを部品分類に関連付ける

部品分類の「部品」タブには、これに関連付けられたすべてのアイテムが表示されます。部品分類により見積依頼が配布されたときに、サプライヤがどの部品を見積もるべきかを決定する上で、部品分類とアイテムの間の関連性は非常に重要です。

注意 「部品」の「タイトル・ブロック」タブで、「部品ファミリー」または「部品分類」属性は、この部品が関連付けられている部品グループを示しています。これらの属性のどれかを有効にできます。どちらも読取り専用です。

Webクライアントでアイテムを部品分類に関連付ける手順は次のとおりです。

1. 処理する部品分類を開いて、「部品」タブを選択します。
2. 「追加」をクリックします。「部品」テーブルに新しい行が表示されます。
3.  をクリックして、既存のアイテムを検索します。
4. アイテムをダブルクリックするか、「部品」テーブルにアイテムをドラッグ・アンド・ドロップして、アイテムを選択します。

成功しないと、「部品」タブのエラー・メッセージ・バーにエラーまたは警告が表示されます。エラーがなければ、追加されたアイテムが「部品」テーブルの行として表示されます。

サプライヤを管理する

組織管理者は、組織の PSR をチェックインし、グローバルなサプライヤ・グループをセットアップします（このグループは、適切な役割を持つユーザーが活用できます）。ユーザーは、顧客のために価格見積や価格提案を入手し、見積依頼を送付してサプライヤから価格見積を入手できます。

サプライヤ・タイプ

サプライヤとして次の5種類が用意されていますが、別のサプライヤを Agile PLM システムに追加することもできます。

- **部品メーカー** - 単体の部品またはコンポーネントを販売します。
- **受託製造業者** - 製品の製造元です。ただし、自社で技術設計を行っているとはかぎりません。
- **ディストリビュータ** - 製品を購入して再販します。
- **メーカー代理店** - 製造元の顧客向け直営代理店です。
- **ブローカ** - 取引先パートナーに対して製品とサービスの供給を担当します。

パートナーとサプライヤ

供給者になれるのは、パートナーまたはサプライヤです。パートナーは、見積依頼のアイテムの部品構成表 (BOM) を受け取りますが、サプライヤが受け取るのは割り当てられた部品の情報のみです。パートナーは Agile 管理者によって作成されます。管理者は、サプライヤ・グループも作成でき、ユーザーは見積依頼プロセスにおいて複数のサプライヤを選択できます。

サプライヤのライフサイクル・フェーズ

サプライヤのライフサイクル・フェーズは、「アクティブ」または「停止」です。

ステータス	説明
アクティブ	サプライヤは現在アクティブで、見積依頼を受け取ることができます。
停止	サプライヤは現在アクティブではありません。このステータスのサプライヤを、新規の見積依頼や価格オブジェクトに対して指定することはできません。

サプライヤを作成する

「サプライヤ作成」ダイアログを使用してサプライヤ会社を作成します。

Webクライアントでサプライヤを作成する手順は次のとおりです。

1. グローバル・メニュー・バーで「**新規作成**」>「**サプライヤ**」の順に選択します。新規サプライヤの作成ダイアログが表示されます。
2. 「**タイプ**」リストで、「ブローカ」などの適切なサプライヤ・タイプを選択します。選択すると、すべての必須フィールドがダイアログに表示されます。
3. サプライヤの一意な**名前**を指定します。
4. ユーザー定義フィールドの詳細を含む残りのフィールドの詳細を入力します。
このダイアログに表示されるフィールドの説明は、110ページの「[サプライヤのフィールドと属性](#)」を参照してください。

注意 「番号」フィールドで、システムにより自動生成される番号を使用するか、新しい番号を入力します。必要に応じて、「自動採番」 **123** ボタンをクリックして、システムによって生成される別の番号を取得することもできます。

注意 Agile 管理者が、「番号」フィールドの値の設定方法を変更している場合もあります。

5. 「保存」をクリックします。

サプライヤのフィールドを編集するには、「編集」ボタンをクリックします。一部のフィールドの内容は編集できない場合があります。

「コンタクト・ユーザー」タブなどの他のタブをクリックして、サプライヤに関する情報をさらに追加します。詳細は、この章の関連セクションを参照してください。

サプライヤのフィールドと属性

サプライヤの情報も、他の Agile オブジェクトの場合と同様に、一連のタブに表示されます。各タブには、そのサプライヤに関する情報や関連する情報が含まれます。

注意 管理者によって一部のタブが使用不可に設定されている場合もあります。

「一般情報」タブには、デフォルトで、次の表に示すフィールドが含まれます。Agile 管理者は「一般情報」タブに独自のクラスおよびサブクラス・フィールドを追加できます。

フィールド	説明
名前	サプライヤの名前。
サプライヤ・タイプ	<p>デフォルトのサプライヤ・タイプは次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> 部品メーカー 受託製造業者 ブローカ ディストリビュータ メーカー代表者 <p>このフィールドは、Java クライアントで設定可能です。必要に応じて、サプライヤ・タイプをさらに追加できます。</p>
ライフサイクル・フェーズ	<p>サプライヤが「アクティブ」か「停止」かを示します。</p> <p>注意: アクティブな「サプライヤ」のみが、製品調達活動に参加できます。</p>
番号	作成時に割り当てるサプライヤ番号
DUNS	業界標準のデータ・ユニバーサル・ナンバリング・システム (DUNS) の番号
表示名	表示名を示します。
説明	サプライヤを説明するテキスト。Agile 管理者が最大長を設定します。
Web サプライヤ	サプライヤが Web クライアントにログインするかどうかを示します（「はい」または「いいえ」）。「いいえ」の場合は、オフラインで連絡が行われます。

フィールド	説明
会社通貨	この会社のデフォルトの通貨。見積依頼は、デフォルトでは、割り当てられた会社通貨で回答されます。サプライヤ・ユーザーは独自のデフォルト通貨を設定できます。
アドレス	アドレス
市町村	市町村
郵便番号	郵便番号
電話	電話番号
ファックス	ファックス番号
URL	サプライヤの Web サイトの URL
コンタクト・ユーザーの最大数	このサプライヤに対して作成可能なサプライヤ・ユーザーの最大数
ライセンスのあるコンタクト・ユーザーの最大数	同時使用ユーザー・ライセンスを割当て可能なサプライヤ・ユーザーの最大数
パワー・コンタクト・ユーザーの最大数	パワー・ユーザー・ライセンスを割当て可能なサプライヤ・ユーザーの最大数
デフォルト RFQ 受取者	見積依頼 (RFQ) がサプライヤに送信されたときに、通知を受け取るサプライヤ組織内のユーザー
デフォルトのデklarेशन受取者	デklarेशनがサプライヤに送信されたときに、通知を受け取るサプライヤ組織内のユーザー

「一般情報」タブのボタン

「一般情報」タブには、次のボタンがあります。

- 「編集」 - 「一般情報」タブが編集モードでない場合に表示されます。「一般情報」タブを編集するには、「編集」をクリックします。
- 「保存」 - 「一般情報」タブが編集モードの場合に表示されます。編集モードで行ったタブに対する変更を保存するには、「保存」をクリックします。
- 「キャンセル」 - 「一般情報」タブが編集モードの場合に表示されます。編集モードで行ったタブに対する変更を元に戻すには、「キャンセル」をクリックします。

次のセクションでは、その他のタブについて説明します。

サプライヤの識別

組織が、同じ名前の複数のサプライヤを持つ場合があります。システムではサプライヤは一意の ID 番号で区別されるため、すでに存在するサプライヤ名でも、その名前をサプライヤに付けることができます。ただし、ユーザーが、同一のサプライヤ名のリストから目的のサプライヤを区別することは容易ではありません。

Agile PLM では、サプライヤのリストの名前の横に、括弧で囲んだ ID 番号が表示されます。ソーシング・プロジェクトの「回答」および「分析」タブ、サプライヤ回答のエクスポート・ファイル、およびサプライヤの検

索結果でこれを確認できます。

サプライヤ・リストを昇順または降順でソートすると、最初にサプライヤ名、次にサプライヤ番号でソートされます。

たとえば、Agile1 (SJ001)、Agile1 (AG015)、Agile1 (sup001)、および Agile1 (A0001) というサプライヤがリストにある場合、昇順ソートでは次のように表示されます。

Agile1 (A0001)

Agile1 (AG015)


Agile1 (SJ001)

Agile1 (sup001)

コンタクト・ユーザーを追加する

「コンタクト・ユーザー」タブは、どのユーザーが Agile PLM にログインし、サプライヤを代表できるかを決定します。サプライヤ・ユーザーには、見積依頼の回答を行うための、Agile PLM に対する制限付きの権限があります。

Webクライアントで新規サプライヤ・ユーザーを作成する手順は次のとおりです。

1. サプライヤを開き、「コンタクト・ユーザー」タブをクリックします。
2. 「追加」ボタンをクリックします。
3.  ボタンをクリックします。「新規作成」ダイアログが表示されます。
4. ユーザー名を入力します。ログイン・パスワードを入力し、確認のために再入力します。
5. 承認用パスワードを入力し、確認のために再入力します。

注意	同じパスワードをログイン・パスワードとして使用する場合は、「承認用パスワードにログイン・パスワードを使用」チェック・ボックスを選択します。こうすると、「承認用パスワード」フィールドが無効になります。
-----------	---

6. ユーザー詳細（名、姓、および電子メール）を入力します。
7. 「追加」をクリックします。

コンタクト・ユーザーを作成したら、コンタクト・ユーザーの次のフィールドの変更を検討します。

- **ステータス:** 「ステータス」フィールドが「アクティブ」に設定されていることを確認してください。
- **役割 - ユーザーの役割割当て:** このプロパティにより、ディスカバリ・ポイント以降から Agile PLM 内のオブジェクトへのユーザー・アクセスが決定されます。
- **ユーザー・カテゴリ:** Agile PLM には、「パワー」、「同時接続」および「制限付き」の3つのタイプのユーザー・ライセンスがあります。制限付きユーザーは社外（サプライヤなど）の担当者で、Agile PLM システムへの限定アクセスを指定されています。パワー・ユーザーは同時接続のカウントに制約されないため、いつでもログインできます。「制限付きユーザー」および「パワー・ユーザー」は見積依頼に回答することが可能ですが、レポートを生成および表示できるのは「パワー・ユーザー」のみです。
- **拠点とデフォルトの拠点 - 拠点は分散型製造の場合に使用され、ユーザーが関与している会社の場所すべてを示します。** 「デフォルトの拠点」は、ユーザーの本拠地です。
- **認定出荷先とホーム出荷先:** 「認定出荷先」フィールドは、ユーザーが調達活動を開始することのできる会

社の場所すべてを示します。「ホーム出荷先」の場所は、ユーザーが調達活動の責任者となる主な場所です。

既存のPCサプライヤをWebクライアントのPCMサプライヤとして追加する手順は次のとおりです。

1. 目的の制限付きサプライヤ役割をユーザーに割り当てます。
2. サプライヤをオープンします。

注意 パワー・ユーザーは、「パワー・コンタクト・ユーザーの最大数」フィールドがサプライヤの「一般情報」タブで0（または、空欄）以外の値に設定されている場合のみ「コンタクト・ユーザー」タブに追加できます。それ以外の場合、「制限付き」ユーザー・ライセンスを持つユーザーのみをサプライヤに割り当てることができます。

3. 名、姓またはユーザーIDを知っている場合は、「ユーザーID」フィールドに入力します。入力中は、オートコンプリート機能が動作します。オートコンプリート機能を使用するかわりに、ユーザーを検索して、サプライヤの「コンタクト・ユーザー」タブにユーザーを追加することもできます。
4. 適用可能な場合は、「RFx ルーティング」タブで、ユーザーを「デフォルトの受取者」として選択します。
5. ユーザー・プリファレンスの下の表示プリファレンスでは、「回答編集モード」が「詳細ウィザード編集」、「詳細テーブル編集」または「基本」に変更されます。

注意 「回答編集モード」が「基本」に設定されている場合、ユーザーはPC関連のタスクにアクセスできません。

既存のユーザーをWebクライアントのサプライヤに追加するには

1. サプライヤを開き、「コンタクト・ユーザー」タブをクリックします。
2. 「追加」をクリックします。
3. 名、姓、ユーザー名で既存のユーザーを検索します。
4. 追加する行をダブルクリックするか、ドラッグ・アンド・ドロップ機能を使用してユーザーを追加します。

注意 パワー・ユーザーは、「パワー・コンタクト・ユーザーの最大数」フィールドがサプライヤの「一般情報」タブで0（または、空欄）以外の値に設定されている場合のみ「コンタクト・ユーザー」タブに追加できます。それ以外の場合、「制限付き」ユーザー・ライセンスを持つユーザーのみをサプライヤに割り当てることができます。

RFxルーティング・ルールを作成および変更する

「RFx ルーティング」タブでは、どのサプライヤ担当者がどの見積依頼を担当するかが定義されます。見積依頼に回答する担当者は、出荷先の場所で指定します。これらのルーティング・ルールは地域情報に基づきます。

ルーティング・ルールを指定する場合は、サプライヤのコンタクト・ユーザーを地理的場所に関連付けます。そのコンタクト・ユーザーは、指定された地域に出荷先が含まれる見積依頼を担当することになります。地域情報は、「大陸」、「国」、および「地域」で定義されます。ルールは、大陸別や地域別というように幅広く指定できます。

サプライヤの作成時には、最初に追加するコンタクト・ユーザーが見積依頼のデフォルトの受取者になります。デフォルトの受取人は、ルーティング・ルールに基づいてルートされなかった見積依頼を受け取ります。デフォルトの受取人はいつでも変更できます。

新規のルーティング・ルールを追加する手順は次のとおりです。

1. サプライヤを開き、「**RFx ルーティング**」タブをクリックします。
2. 「**追加**」をクリックします。「ルーティング・ルールの追加」ダイアログが表示されます。
3. 「**担当者**」ドロップダウン・リストからユーザーを選択します。
4. 「**大陸**」、「**国/地域**」および「**都道府県/州/地域**」を選択して「**所在地**」を指定し、コンタクト・ユーザーと関連付けます。
5. 「**追加**」をクリックします。

ルールを編集する手順は次のとおりです。

1. 変更するルーティング・ルールを「**RFx ルーティング**」タブで選択します。
2. テーブル内のフィールドを直接編集して、必要な箇所を変更します。
3. 「**RFx ルーティング**」タブに対する変更を保存するには、「**保存**」をクリックします。「**RFx ルーティング**」タブに対して編集モードで行った変更を元に戻すには、「**キャンセル**」をクリックします。

ルールを削除する手順は次のとおりです。

1. サプライヤを開き、「**RFx ルーティング**」タブをクリックします。
2. 削除するルーティング・ルールを選択します。
3. 「**削除**」ボタンをクリックします。

デフォルトの受取者を変更する手順は次のとおりです。

1. サプライヤを開き、「**一般情報**」タブをクリックします。
2. 「**編集**」をクリックします。
3. コンタクト・ユーザーのリストから、「**デフォルト RFQ 受取者**」を選択します。
4. 「**保存**」をクリックします。

製造元および部品分類提示を定義する

各サプライヤはそれぞれ異なる製造元と部品提示を持つことができます。

- 「**製造元提示**」は、サプライヤ保有するグッズの製造元を、それらの製品を調達できる特定の地理的場所へマッピングするために使用します。サプライヤはこの方法で、特定の地域に提供できる製品の製造元を示すことができます。たとえば、ACME という名前のサプライヤが Motorola と Kemet の製品を販売している場合があります。
- 「**部品分類提示**」は、サプライヤが販売する製品カテゴリを定義します。たとえば、ACME という名前のサプライヤが、ヒューズ、IC、レジスタなどの商品を販売している場合があります。部品分類提示は、1 つのサプライヤが保持する各部品分類を、それらの製品が調達できる特定の地域にマッピングします。

見積依頼は、製造元のタイプまたはサプライヤの部品分類提示に基づいてサプライヤに送信できます。

製造元と部品分類提示の格付けは、どのサプライヤが見積依頼を受信するかも決定します。Agile PLM で提供されているデフォルトのサプライヤ格付には次のようなものがあります。

- 承認済
- 推奨
- 未承認 (提示可)
- 提供 - 無効

注意 Agile PLM 管理者は、サプライヤ格付を追加して定義できます。サプライヤの格付には順序はありません。見積依頼を配布する際は、複数のサプライヤ格付を選択できます。

注意 製造元と部品分類提示は、特定の地域の提示のみを表示する場合など、ユーザーが指定する条件に基づいてフィルタリングできます。

新規製造元提示を作成する

「製造元」タブで製造元提示を作成する場合は、その提示に関する一般情報を指定できます。製造元ラインカードは、製造元、サプライヤ、出荷先場所の固有の組み合わせで定義されます。サプライヤは、1 つの製造元に対して複数のラインを設定し、それぞれのラインに別々の出荷先を関連付けることができます。製品が調達できる地域に変更がある場合、サプライヤ管理者は、サプライヤ組織の製造元ラインカードを編集できます。




出荷先の場所ではなく、所在地で製造元提示を追加するように選択すると、その特定の地域に出荷先の場所が定義されている場合にも提示が追加されます。

たとえば、次の出荷先の場所のみがシステムに定義されているとします。

- Santa Clara, CA, USA
- Los Angeles, CA, USA
- Bangalore, India, Asia

「所在地」オプションを使用して「San Jose, CA, USA」を地理的場所として選択すると、その場所に対しては出荷先の場所が定義されていないので、「製造元」テーブルに行は追加されません。一方、「CA, USA」を場所として選択すると、「Santa Clara, CA, USA」と「Los Angeles, CA, USA」という出荷先の場所が追加されます。これらの場所は、「CA, USA」という、より広範囲な場所に含まれているためです。

Webクライアントで、新規の製造元提示を作成する手順は次のとおりです。

1. 処理するサプライヤを開いて、「製造元」タブをクリックします。
2. 「追加」をクリックします。
3. 「製造元」で、 ボタンをクリックし、1 つ、または複数の製造元を選択します。ドラッグ・アンド・ドロップ機能を使用するか、追加する製造元の行をダブルクリックして、製造元を追加できます。
4. 該当するオプションを選択して、地域と出荷先のどちらに基づいて提示を作成するかを指定します。
5. 前のステップで選択したオプションに応じて、ステップ 5.a または 5.b のどちらかを実行します。
 - a. 「出荷先」オプションを選択した場合、「出荷先」フィールドのとなりの  ボタンをクリックし、場所を選択します。
 - b. 「所在地」オプションを選択した場合、 ボタンをクリックし、地理的範囲を選択します。

6. サプライヤの格付を選択します（「承認済」や「提供 - 有効」など）。
7. 「追加」をクリックします。新しい製造元ラインカードの定義がリストに表示されます。




新規部品分類提示を作成する

サプライヤの部品分類提示を指定する前に、Agile PLMシステムで部品分類を定義する必要があります。106ページの「[部品分類を作成する](#)」を参照してください。

サプライヤ・オブジェクトの「**部品分類**」タブから、サプライヤに対する部品分類提示に関する情報を指定できます。部品分類ラインカードは、部品分類、サプライヤ、出荷先場所の一意な組み合わせで定義されます。サプライヤは、1つの部品分類に対して複数のラインを設定して、それぞれのラインに別々の出荷先を関連付けることができます。製品が調達できる地域に変更がある場合、サプライヤ・マネージャは、サプライヤ組織の部品分類ラインカードを編集できます。

製造元提示の場合と同様に、出荷先の場所ではなく所在地で部品分類提示を追加するように選択すると、その特定の地域に出荷先の場所が定義されている場合にのみ提示が追加されます。詳細は、115ページの「[新規製造元提示を作成する](#)」を参照してください。

Webクライアントで、新しい部品分類提示を作成する手順は次のとおりです。

1. 処理するサプライヤを開いて、「**部品分類**」タブを選択します。
2. 「追加」をクリックします。
3. 「**部品分類**」で、 ボタンをクリックし、1つ、または複数の部品分類を選択します。ドラッグ・アンド・ドロップ機能を使用するか、追加する部品分類の行をダブルクリックして、部品分類を追加できます。
4. 該当するラジオ・ボタンを選択して、地域と出荷先のどちらに基づいて提示を作成するかを指定します。
5. 前のステップで選択したオプションに応じて、ステップ 5.a または 5.b のどちらかを実行します。
 - a. 「**出荷先**」オプションを選択した場合、「**出荷先**」フィールドのとなりの  ボタンをクリックし、場所を選択します。
 - b. 「**所在地**」オプションを選択した場合、 ボタンをクリックし、地理的範囲を選択します。
6. サプライヤの格付を選択します（「承認済」や「提供 - 有効」など）。
7. 「追加」をクリックします。新しい部品分類ラインカードの定義がリストに表示されます。

製造元および部品分類格付を更新する

「**製造元**」タブと「**部品分類**」タブの各行には、サプライヤ、製造元または部品分類、出荷先、格付の組み合わせを示しています。格付は、1行ずつ変更することも複数行を一度に変更することもできます。

注意	製造元または部品分類提示を格付できるのは、「出荷先」の場所が指定され、タイプが「格付」の場合のみです。
-----------	---

Webクライアントで製造元と部品分類格付を更新する手順は次のとおりです。

1. 処理するサプライヤを開いて、「部品分類」タブまたは「製造元」タブをクリックします。
2. 更新する必要がある行の「格付」列をクリックします。
3. ドロップダウン・リストから新しい格付を選択します。
4. 必要に応じて、同様に格付を更新する必要がある他の行を選択します。「詳細」ボタンをクリックして、「上方へコピー」オプションまたは「下方へコピー」オプションを使用します。

「PSR」タブを使用する

顧客の「PSR」タブには、顧客またはサプライヤから報告があったすべての PSR（製品サービス依頼）が表示されます。このタブで、製品に対する顧客の満足度を評価できます。このタブは読取り専用で、この顧客が PSR に追加されるたびに、タブの情報が自動的に設定されます。

PSR は次の方法で終了する（「完了」ステータスに昇格する）ことができます。

- Agile 管理者は、関連問題点が終了したときに PR（問題レポート）が自動的に終了するようにシステムを設定できます。
- Agile 管理者は、関連する PSR が終了したときに PSR（PR または問題点）が自動的に終了するようにシステムを設定できます。
- 適切な権限を持つ組織マネージャまたはサプライヤ管理者は、手動で PSR を終了できます。

PSR の詳細（開始方法や管理方法など）については、『Product Quality Management ユーザー・ガイド』を参照してください。

変更、ディスカッション、添付ファイル

この章のトピック

■ アイテムと回答の変更	119
■ ディスカッション	120
■ 添付ファイル	121

アイテムと回答の変更

ソーシング・プロジェクトはアイテム、BOM、AML、見積依頼、回答の知識リポジトリとしての役割を果たす他、これらオブジェクトに関する変更にもかかわっています。プロジェクトのアイテムと回答への変更は、「**変更**」タブで確認できます。アイテムと回答に加えられた変更を別々に表示でき、さらにデータをフィルタリングすることで、追加、削除、変更されたアイテムのみも表示できます。

アイテムと回答への変更を行うには、様々な方法があります。

- プロジェクトに含まれる「アイテム・マスター」のアイテムについて新しい変更指示（ECO、MCO、SCO）が提出されたとき。「アイテム・マスター」からの情報でプロジェクトを更新しないかぎり、これらの変更は「未適用の変更」となります。
- アイテムの「使用個数」（QPA）を、「アイテム・マスター」からの情報で更新するとき。アイテムの説明またはユーザー定義フィールドに対するその他の変更は、「**変更**」タブに記録されません。
- プロジェクト・アイテムを、手動で、またはインポート・ウィザードを使って追加、変更、または削除するとき。
- サプライヤが見積依頼回答を提出するとき。

未適用アイテムの変更を表示する手順は次のとおりです。

1. プロジェクトを開いて「**変更**」タブを選択します。
2. 「**変更**」タブのデフォルト表示は「**未適用のアイテム変更**」タブです。ECO、MCO、SCOなどの未適用の変更はすべて、このテーブルに表示されます。各変更の対象アイテムは、「対象アイテム」の欄に表示されます。

なんらかの理由で、製造部門が特定出力におけるアイテム内容を変更した場合、変更はこの表示に記録されます。ECO、MCO、SCOの詳細にリンクできます。変更の詳細を表示したら、プロジェクトを「アイテム・マスター」からの最新情報で更新するかどうかを決定します。

アイテムの変更を表示する手順は次のとおりです。

1. プロジェクトを開いて「**変更**」タブを選択します。
2. 「**プロジェクト・アイテムの変更**」タブをクリックして、アイテムの変更を表示します。デフォルトでは、「変更の要約」テーブルと「追加済」アイテムが表示されます。「変更の要約」テーブルには、プロジェクト内でアイテムに加えられた変更数が表示されます。

3. 「表示」ドロップダウン・リストから、「追加されたアイテム」、「削除されたアイテム」または「変更されたアイテム」を選択して、プロジェクトで追加、変更または削除されたアイテムを表示します。

注意 プロジェクトの作成以降に行われた、プロジェクトでのアイテムの変更を表示できます。

回答の変更を表示する手順は次のとおりです。

1. プロジェクトを開いて「変更」タブを選択します。
2. 「サプライヤ回答変更」タブをクリックして、回答の変更を表示します。プロジェクトでの回答の変更がテーブルに表示されます。
3. アイテム番号をクリックし、プロジェクト・アイテム情報を編集します。

ディスカッション

サプライヤや顧客と交渉しているとき、形式にとらわれない会話を積み重ねて見積を作成し、プロジェクトや見積依頼に関する問題を話し合い、その他の関連情報を共有することになります。


Agile PLM のディスカッションは、従来の電子メール・メッセージ・サービスに代わる役割を果たします。ディスカッションには電子メールに似た機能があり、件名行、メッセージ・エリア、指定可能なプロパティ、通知リストなどがあります。ディスカッションに対しては電子メールと同じように返信できます。ディスカッションは、受信者の受信トレイに通知として送信されます。ディスカッションに参加できるのは、Agile ユーザーのみです。


「ディスカッション」タブには、返信数、メッセージ、作成者、通知リストなど、各メッセージに関する情報が表示されます。

ディスカッションを追加する


ディスカッションは、様々な用件について追加できます。たとえば、MMY サプライヤが最近 Agile PLM を使用し始めたので、「ウェルカム・レター」とともにプロジェクト情報を送信する必要があるとします。このようなときは、プロジェクト・ディスカッションを通して「ウェルカム・レター」を送信できます。プロジェクトには、いくつでもディスカッションを追加できます。

ディスカッションを作成して追加する手順は次のとおりです。

1. オブジェクト（ソーシング・プロジェクトなど）を開いて、「ディスカッション」タブを選択します。
2. 「追加」をクリックします。「ディスカッション」テーブルに新しい行が表示されます。
3.  ボタンをクリックします。「新規作成」ダイアログが表示されます。

注意  ボタンをクリックし、ディスカッションを検索して、既存のディスカッションを追加することもできます。

4. 「ディスカッション・タイプ」フィールドからディスカッションのタイプを選択します。
5. 「件名」フィールドに件名を入力します。
6. 「メッセージ」フィールドにディスカッションのテキストを入力します。
7. 「優先度」のドロップダウン・リストからメッセージの優先度を選択します。


8. 「通知リスト」フィールドのとなりの  ボタンをクリックし、受信者の名前を選択します。
9. 「追加」をクリックします。「通知リスト」のユーザーにディスカッションの通知が送信されます。

ディスカッションに返信する

ディスカッションの返信は電子メールの返信と同じように行います。ディスカッションの通知は受信トレイに送られます。ディスカッションに返信するには、ディスカッション参加者としての役割が割り当てられている必要があります。

Agile PLM オブジェクト（ディスカッションに関連付けられている見積依頼など）の「ディスカッション」タブをクリックして、ディスカッションにアクセスします。別の方法として、通知の受信トレイからディスカッションにアクセスすることもできます。受信トレイ内から、「事項」列の件名をクリックすれば、ディスカッションが開きます。

ディスカッションに返信する手順は次のとおりです。

1. ディスカッション・オブジェクトの「ディスカッション」タブで、「返信」をクリックします。「ディスカッションへの返信」ダイアログが表示されます。
2. 「メッセージ」フィールドに返信内容を入力します。
3. 受信者リストを変更するには、「通知リスト」フィールドのとなりの  ボタンをクリックします。受信者の名前を選択します。
4. 「送信」をクリックします。

注意 ディスカッションでは、返信の数は制限されていません。

ディスカッションを削除する

プロジェクトからディスカッションを削除できるのはプロジェクトの所有者のみです。（制限付き）ディスカッション参加の役割を持っている場合、個別のメッセージ、返信などをディスカッションから削除できます。

ディスカッションを削除する手順は次のとおりです。

1. プロジェクトを開いて「ディスカッション」タブをクリックします。
2. 削除するディスカッションの行選択セルをクリックします。
3. 「削除」をクリックします。

注意 ディスカッションを削除すると、その返信もすべて削除されます。

添付ファイル

添付ファイルは、プロジェクト、アイテム、変更、その他のオブジェクトに関する情報を含んだ電子ファイルです。どんな形式のファイルでも添付ファイルとして扱うことができます。たとえば、機械装置の青写真（CAD 図）、フローチャートの構造説明（MS Word ファイル）、オブジェクトに関するプレゼンテーション・ファイル（PPT、オーディオ、ビデオ）なども添付ファイルとなることができます。Agile では、AutoVue for Agile を使用してあらゆるタイプのファイルを表示できます。ファイルをダウンロードするか、またはそのままの場所から表示できます。

オブジェクトに追加された添付ファイルは、デフォルトでは固有のフォルダに保存されます。同じファイルの別バージョンを追加したり、適切なバージョンも随時表示できます。

プロジェクトに関するファイルや URL を、プロジェクトの「**添付ファイル**」タブで参照できます。

添付ファイル機能の詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。このセクションでは、ソーシング・プロジェクトで添付ファイルがどのように使用されるかについて、簡単な説明をします。

添付ファイルを持つことのできるプロジェクト・オブジェクト

プロジェクト自身の他に、プロジェクト内の次のオブジェクトは添付ファイルを持つことができます。

- アイテム
- 製造元部品
- RFQ

添付ファイルの使用

ほとんどのタイプのファイルを添付できますが、ファイルを表示する側のユーザーは、コンピュータに適切なソフトウェアがインストールされていないと、添付ファイルを開くことができません。

たとえば、ファイルが Microsoft Excel (.XLS) ファイルである場合、このファイルを表示するには Microsoft Excel がコンピュータにインストールされている必要があります。「**添付ファイル**」タブの情報には、ファイルの説明、名前、バージョン、タイプ、サイズ、そしてファイルが変更されたり、表示された日付も含まれます。

添付ファイルの使用の詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。

添付ファイルを表示する

添付ファイルは Agile Web クライアントから表示することもできますが、ファイルを自分のコンピュータにダウンロードし、表示や編集を行うこともできます。

AutoVue for Agileビューアで添付ファイルを表示するには

1. 添付ファイルを表示するオブジェクトを開きます。
2. 「**添付ファイル**」タブを表示します。
3. 表示するファイルの行を選択します。
4. 「**表示**」>「**表示**」をクリックします。AutoVue for Agile ビューアでファイルが開きます。

注意	AutoVue for Agile ビューアは、すべてのファイル・タイプをサポートしているわけではありません。サポートされていないファイル・タイプを表示しようとすると、エラーが表示されます。
-----------	---

添付ファイルを保存する手順は次のとおりです。

1. 添付ファイルを表示するオブジェクトを開きます。
2. 「**添付ファイル**」タブを表示します。
3. ダウンロードする添付ファイルの「**取出し**」ボタンをクリックします。Java ツールや標準のブラウザ機能

を使用して、ファイルをダウンロードすることもできます。

4. 目的の場所にファイルを保存します。

添付ファイルの使用の詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。

価格情報を管理する

この章のトピック

■ 契約管理について	125
■ 価格の概要	126
■ 価格情報を管理する	128
■ 価格ラインを管理する	132

契約管理について

契約管理は、製品コストを管理するための重要なコンポーネントです。製品コストを効率よく削減するには、組織全体で確立された価格および条件に関する情報を評価し活用する必要があります。Agile PCM では、こうした操作のために、制御された単一プロセスを提供しています。

アイテムの価格に関する情報を保存できます。ソーシング・プロジェクトから「アイテム・マスター」へ価格情報を公表できます。組織全体における各部門のユーザーは、この情報にアクセスし、アイテムや製造元部品の価格を最終決定する際に使用できます。価格を最終決定するプロセスの一環として、1つの会社からの新しい価格情報を別の会社と共有できます。

たとえば、価格マネージャがあるサプライヤから特定のアイテムに関する価格変更の情報を受けたとします（新たに削減されたアイテム価格）。この価格マネージャは、新しい価格ラインを作成して価格情報を変更し、これをリポジトリに公表し、さらにこれをサインオフのためにワークフローを通してルートします。

ソーシング・プロジェクトで次のアクションが実行されると、自動的に価格オブジェクトが作成されます。

- **価格公表** - プロジェクトから「アイテム・マスター」へ価格を公表すると、「アイテム・マスター」のアイテムと製造元部品に関連した価格オブジェクトを自動的に作成できます。どのタイプの価格オブジェクトを作成するかを選択します。契約、公表価格、見積履歴などのタイプがあります。「オーサリング」または「レッドライン」モードで価格を公表できます。「レッドライン」モードを使用する場合、PCOを指定する必要があります。価格公表の詳細は、72ページの「[アイテムと製造元部品の価格を公表する](#)」を参照してください。
- **見積依頼回答ラインをロックまたは閉じる** - 見積依頼で回答ラインをロックまたは閉じると、「見積履歴」オブジェクトを作成することにより、その見積価格のスナップショットが自動的に作成されます。

注意 「見積履歴」が自動的に作成されるかどうかは、「見積履歴の自動公表」のスマートルールがどう設定されているかによります。このスマートルールが「不可」と設定されている場合、見積依頼回答ラインをロックしたり、閉じたりしても、「見積履歴」は自動的に作成されません。スマートルールの詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。

さらに、Webクライアントでアイテムまたは製造元部品の新しい価格を手動で作成できます。詳細は、129ページの「[価格を作成する](#)」を参照してください。

価格の概要

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- 価格ルーチンのオブジェクト
- 関連する役割と権限
- 価格タイプ

価格ルーチンのオブジェクト

価格ルーチンは、すべてのアイテムや製造元部品の価格情報のフローを示します。この価格情報はサプライヤが提供します。この情報をそれぞれのアイテムまたは製造元部品へ公表できます。価格ルーチンには、次のものが関係しています。

- 価格
- 価格ライン
- 価格変更（PCO）

価格

価格は、サプライヤ、顧客、プログラム、製造拠点などとの関連に基づき、アイテムと製造元部品の価格および条件を記録する場所であるオブジェクトです。アイテムや製造元部品に対する価格を作成します。価格の一意性は、アイテム/製造元部品の番号およびアイテムのリビジョン番号（該当する場合）とサプライヤ、顧客、プログラムおよび製造拠点との組合せで管理されています。

価格はルーティング可能なオブジェクトですので、価格変更を使用するワークフローに従います。価格オブジェクトは複数の価格ラインを持つことができます。新しい PCO を作成することなく、すべての PCO にこれを追加できます。

価格オブジェクトには特定の制限があります。

- 価格オブジェクトは、1つの保留中 PCO しか持つことができません。価格オブジェクトの PCO がすでに存在し、保留中である場合、同じ価格オブジェクトの PCO は作成できません。
- すでに保留中の PCO がある価格オブジェクトには、価格ラインを追加できません。
- 「(限定) 価格調整者」の役割はサプライヤ・ユーザー用です。「価格調整者」は、そのアイテムと製造元部品の公表価格と PCO のみを作成できます。

注意 「価格調整者」は、自分のサプライヤのみに対して価格を作成できます。

価格ライン

価格ラインには、アイテムや製造元部品に関する主要価格情報が含まれています。主要価格情報の数量、出荷先の場所、有効期間はどれも固有のものです。価格オブジェクト内では必要なだけ価格ラインを作成できますが、すべてを固有に識別してください。価格ラインは、価格オブジェクトを定義する一般情報を共有しています。

価格ラインには特定の制限があります。

- 「価格管理者」または「価格マネージャ」の役割を持つユーザーは、価格の作成についても責任を負うため、価格ラインを作成できます。
- 価格調整者は、そのアイテムや製造元部品に対してのみ価格ラインを作成できます。

価格変更 (PCO)

価格変更、つまり PCO は、オブジェクトに関する価格情報を修正または削除するためのプロセスです。PCO は、「プレリミナリ」から「サインオフ」フェーズへのワークフローに従います。PCO は複数の価格オブジェクトを持つことができ、価格はすべての既存 PCO に追加できます。PCO を使用し、すべての価格オブジェクトの価格ラインをレッドラインできます。

PCOの詳細は、135ページの「[価格変更](#)」を参照してください。

関連する役割と権限

Agile PCM では、3 つの重要な役割を通じて、価格情報を管理できます。これらの役割の権限は、Agile 管理者が割り当てます。

「契約管理」に関する役割は次のとおりです。

- **(限定) 価格調整者** - この役割のユーザーは、価格および価格変更の作成を通して、価格情報を管理するための制限付き権限を持っています。この役割は、通常サプライヤに提供されます。
- **価格管理者** - この役割のユーザーは、価格変更プロセスを含む契約管理アクティビティを管理するための権限を持っています。この役割を持つユーザーは、「承認者」とも呼ばれます。彼らは、PCO のレビューやリリース権限も所有しています。
- **価格マネージャ** - この役割のユーザーは、価格および価格変更の作成を通して、価格情報を管理するための権限を持っています。これらのユーザーは PCO をレビューまたはリリースできませんので、PCO の承認者にはなりません。

価格タイプ

価格基本クラスは、見積履歴と公表価格の 2 つのクラスに分けられます。これらのクラスは、さらに次の 3 つのサブクラスに分けられます。

- **契約** - これは、公表価格クラスのサブクラスです。契約価格とは、特定のアイテムや製造元部品のサプライヤにより提供される価格です。この価格情報は、指定された期間にのみ適用され、すべてのプロジェクトに適用できます。
- **公表価格** - これは、公表価格クラスのサブクラスです。公表価格は、見積依頼への回答としてサプライヤにより提供された価格で、プロジェクトから公表されたものです。公表価格情報は、その他のプロジェクトでも使用できます。
- **見積履歴** - これは、見積履歴クラスのサブクラスです。見積履歴価格は、サプライヤの回答からの保存された価格です。見積依頼の回答ラインへの変更はすべて回答履歴に保存され、いつでも使用できます。

価格タイプに関して、次の点に注意してください。

- アイテムには、同じ一意なキー（サプライヤ、顧客、プログラムなど）が設定された同じタイプのサブクラスの価格を複数設定できません。
- PCO を使用して変更できるのは、契約および公表価格のタイプの価格のみです。
- 追加の価格タイプを作成する場合は、価格基本クラスをさらに追加のクラスにサブクラス化できます。Agile 管理者は、ビジネス・ロジックに従って、複数の価格タイプを作成し、様々な価格をグループ化できます。

価格情報を管理する

価格情報の管理は、すべての組織にとって非常に重要です。価格管理者は、アイテムの価格について常に注意を払い、「アイテム・マスター」でこれを更新します。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- 価格情報にアクセスする
- 価格を作成する
- 「価格」 ページタブ

価格情報にアクセスする

各アイテムや製造元部品には、関連付けられた価格情報があります。アイテムから必要なだけ価格オブジェクトを作成でき、また価格オブジェクトでは必要なだけ、出荷先の場所、出荷元の場所、数量、有効期間の固有の組合せにより識別される価格ラインを作成できます。アイテムまたは製造元部品の「価格」タブには、そのアイテムまたは部品のすべての価格がリストされています。

アイテムの価格情報にアクセスするには

1. アイテムを開き、「価格」タブを選択します。価格が表示されます（あれば）。
2. 行内の「価格番号」をクリックします。価格の「一般情報」ページがオープンします。詳細を表示するには、「価格ライン」タブに移動します。

価格のフィールド

価格の「一般情報」タブには、デフォルトで、次の表に示すフィールドが含まれます。Agile 管理者は「一般情報」タブに独自のクラスおよびサブクラス・フィールドを追加できます。

フィールド	説明
アイテム番号（または製造元部品番号）	アイテムまたは製造元部品の ID 番号
製造元名（製造元部品の価格の場合）	部品を製造した製造元の名前。
アイテム・リビジョン（アイテムの価格の場合）	部品のリビジョン番号。
サプライヤ	アイテムまたは製造元部品の価格を提出したサプライヤまたは価格作成対象のサプライヤ。
価格タイプ	見積履歴、公表価格、契約またはカスタマイズした価格サブクラスをタイプとして指定できます。

フィールド	説明
番号	価格の一意な ID 番号。
説明	価格条件の簡単な説明。
ライフサイクル・フェーズ	価格オブジェクト・ワークフローにおける現在の状態。
所有者	デフォルトでは、価格を作成したユーザー。価格の所有権は、同じ権限を持つ別のユーザーに委譲できます。
顧客	顧客を選択すると、その顧客のみに価格が適用されます。
プログラム	プログラムを選択すると、そのプログラムのみに価格が適用されます。
製造拠点	アイテムまたは部品が製造された場所。
認定サプライヤ	この価格を使用する権限がある、主要サプライヤ以外のサプライヤ。認定サプライヤには、主要サプライヤと同じ価格表示権限があります。
部品製造中止日	サプライヤから提供された、部品またはアイテムの製造中止日。
最小発注数量	サプライヤからの最小発注数量。
発注ロット・サイズ	パッケージ内の個数。
返品・キャンセル不可	返品・キャンセル不可。アイテムに適用。返品・キャンセル不可は、サプライヤによって「はい」または「いいえ」に設定。
在庫	出荷可能な在庫数。
バージョン	価格のバージョン。その価格が、リリースされた PCO の一部である場合に、新しいバージョンの価格が作成されます。
バージョン・リリース日	バージョン・リリース日。
有効日	価格が有効になる日付。
数量割引可	指定された価格での、製造元部品またはアイテムの数量割引の可否。「はい」または「いいえ」に設定できます。
契約番号	サプライヤが提供する契約またはドキュメントの番号。

価格を作成する

「見積履歴の自動公表」の「スマートルール」が「可」に設定されている場合、Agile PCM は、プロジェクトから「アイテム・マスター」へ価格が公表されたときや、見積依頼回答ラインがロックまたは閉じられたときに、自動的に価格を作成します。

また、「価格作成」ダイアログを使用して、アイテムや製造元部品の価格の作成もできます。

注意 価格を作成するには、価格に対する「作成」権限が必要です。Agile は、ユーザーの価格作成管理する役割として、「価格管理者」と「価格マネージャ」の 2 つの役割を提供しています。サプライヤ側では、「(限定) 価格調整者」の役割で同じ権限を使用できます。

アイテムまたは製造元部品の価格を作成するには

1. アイテムまたは製造元部品を開きます。
2. 「アクション」>「新規作成」>「価格」を選択します。「新規作成」ダイアログが表示されます。


注意 別の方法として、上部のメニュー・バーの「新規作成」ボタンを使用して新規価格を作成することもできます。

3. 「タイプ」ドロップダウン・リストから価格タイプを選択します。価格タイプを選択すると、追加のフィールドがページに表示されます。
4. 選択した価格タイプをもとに、「番号」フィールドに、システム生成の固有の番号が自動的に入力される場合もあります。この番号を変更できる場合、自分の番号を指定できる場合または **123** をクリックして新しい番号を生成できる場合もあります。

注意 自動採番の自動生成などの自動採番設定は、Agile 管理者が行います。これらの設定では、「番号」フィールドのオプションを限定できます。詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。

5. 「部品タイプ」（「アイテム」や「製造元部品」など）をドロップダウン・リストから選択します。

注意 アイテムまたは製造元部品内から価格を作成する場合、「部品タイプ」および「アイテム」フィールドまたは「製造元部品」フィールドは自動的に入力されます。

6. 「アイテム」または「製造元部品」に入力するか、 アイコンをクリックして検索し、検索パレットからアイテムまたは製造元部品を選択します。

注意 アイテムまたは製造元部品を入力する際に、それまでに入力した部分に一致するエントリが複数ある場合は、値を選択できるドロップダウン・リストが表示されます。

7. 「部品タイプ」リストから「アイテム」を選択した場合は、「リビジョン」ドロップダウン・リストからリビジョンを選択します。

8. 「部品タイプ」リストから「製造元部品」を選択した場合は、ドロップダウン・リストから「製造拠点」を選択します。

製造拠点を選択した場合、アイテム価格情報は、この拠点で製造されているアイテムまたは製造元部品に対してのみ適用されます。このフィールドが空欄の場合、価格情報は、製造拠点にかかわらず、アイテムや製造元部品に適用されます。

9. サプライヤを入力するか、 アイコンをクリックして検索し、「サプライヤ」検索パレットでサプライヤを選択します。

注意 アイテムまたは製造元部品を入力する際に、それまでに入力した部分に一致するエントリが複数ある場合は、値を選択できるドロップダウン・リストが表示されます。

10. ドロップダウン・リストから「プログラム」を選択します。

プログラムを選択すると、アイテム価格情報はこのプログラムに対してのみ適用されます。「すべて」が選択されると、アイテム価格情報はすべてのプログラムに対して適用されます。

11. ドロップダウン・リストから「顧客」を選択します。

顧客を選択すると、アイテム価格情報はこの顧客に対してのみ適用されます。「すべて」が選択されると、アイテム価格情報はすべての顧客に対して適用されます。

12. 「保存」をクリックします。新規価格のカバー・ページが編集モードで表示されます。
13. 新規価格ラインを追加する場合は、「価格ライン」タブに移動します。価格ラインの追加の詳細は、132 ページの「[価格ラインを作成する](#)」を参照してください。
14. 新規添付ファイルを追加する場合は、「添付ファイル」タブに移動します。添付ファイルの追加の詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。

「価格」ページタブ

「価格」ページのタブには、価格および条件の属性に関する情報が保存されています。価格に関連する添付ファイルおよび変更指示は、「価格」ページのタブにもあります。次の表で、「価格」ページの各タブについて説明します。

一般情報	このタブには、価格に関する基本情報が表示されます。これには、ワークフローにより管理されている情報、アイテムおよび製造元部品の属性、サプライヤにより提供された情報などがあります。「編集」をクリックし、このタブの情報を編集します。
変更	<p>このタブには、価格に影響を及ぼす保留中の変更およびこれまでの変更が表示されます。「対象価格」タブに価格が表示されている未リリースの価格変更は、「保留中の変更」テーブルに表示されます。「変更履歴」テーブルには、この価格が「対象価格」タブにあるリリース済の PCO が表示されます。Agile PCM は、このタブのデータを自動的に入力します。</p> <p>表示される変更は、このページの上部にある「リビジョン」フィールドで指定されたリビジョンに適用される変更です。</p> <p>注意 名前は類似していますが、「履歴」タブには価格に対して実行されたアクションが表示され、「変更」タブの「変更履歴」テーブルには価格のリリース済変更とキャンセル済変更が表示されます。「変更」タブは、価格タイプが「見積履歴」の場合、表示されません。</p>
価格ライン	<p>価格ラインは出荷先の場所、出荷元の場所、有効開始日、有効終了日、価格に適用される数量の固有の組合せです。価格は、特定のコンテキストに基づき、複数の価格ラインを持つことができます。</p> <p>ある価格ラインの有効期間の全体または一部が別の価格ラインの有効期間に重なり、かつ両方の価格ラインで他のすべての属性が等しい場合は、価格ラインの重複が生じます。スマートルールを使用して価格ラインの重複が許可されるように設定されているかどうかは、Agile 管理者に問い合せてください。</p>
添付ファイル	このタブには、価格に添付されているファイルと URL が一覧表示されます。詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。
履歴	このタブには、価格オブジェクトに対して実行されたアクションの要約が表示されます。プレリミナリ価格に対しては、履歴レコードが取得されません。

価格ラインを管理する

価格ラインには、アイテムに関する固有の価格情報が含まれています。価格ラインは、特定の数量割引に適用される価格および条件に関する情報を保存しています。

価格変更（PCO）を通して価格ラインを公表した後、この価格ラインを変更できます。PCOの詳細は、135ページの「[価格変更](#)」を参照してください。また、価格情報もレッドラインできます。この場合、変更された情報を使用する前に、価格はレビューおよびリリースのため送信されます。レッドラインの詳細は、139ページの「[価格情報をレッドラインする](#)」を参照してください。

価格オブジェクトの「**価格ライン**」タブで、価格ライン情報を見ることができます。価格ライン情報は、「**価格ラインの追加**」ダイアログで作成または変更できます。

価格ラインを作成する

価格の「**価格ライン**」タブから価格ラインを作成できます。

注意 「価格管理者」および「価格マネージャ」役割を持つユーザーは、アイテムや製造元部品に対し価格ラインを作成できます。「価格調整者」役割を持つユーザーは、自らが供給するアイテムや製造元部品の価格ラインのみを作成できます。

価格ラインを追加する手順は次のとおりです。

1. 価格オブジェクトを開き、「**価格ライン**」タブに移動します。
2. 「**追加**」をクリックします。「価格ラインの追加」ダイアログが表示されます。
3. 必須フィールドに入力します。
 1. ドロップダウン・リストから「**出荷先**」の場所を選択します。
 2. 「**価格有効開始日**」カレンダーから、日付を選択します。

注意 「重複する価格有効期間を許可」というスマートルールが有効な場合は、価格ラインの重複する有効期間が許可されます。

3. 「**数量**」フィールドで、価格ライン情報を適用する数量を入力します。
4. 「**通貨コード**」ドロップダウン・リストからサプライヤの通貨を選択します。
4. オプションのデータを入力します。
 1. 必要に応じて、「**換算日**」カレンダーで通貨換算日を入力します。
 2. 「**材料価格**」フィールドで、材料単価を入力します。
 3. 「**一時的コスト**」フィールドで、一時的コストを入力します。
 4. 「**リード・タイム**」フィールドで、供給のリード・タイムを入力します。
 5. ドロップダウン・リストから「**輸送条件**」を選択します。
 6. ドロップダウン・リストからアイテムの「**原産国**」を選択します。
 7. 「**価格ライン・メモ**」フィールドで、その他のコメントや情報を入力します。

注意 有効になっているユーザー定義フィールドがあれば、それらも表示されます。

5. 「完了」をクリックします。

価格ラインを変更する

「価格ライン」タブで価格ライン情報を変更できます。

価格ライン情報を編集する手順は次のとおりです。

1. 価格オブジェクトを開き、「価格ライン」タブに移動します。
2. 「価格ライン」テーブルで、フィールドを直接編集して、価格ライン情報を編集します。
3. 「保存」をクリックします。

価格ライン情報を削除する

「価格ライン」タブから価格ライン情報を削除できます。

価格ライン情報を削除する手順は次のとおりです。

1. 価格オブジェクトを開き、「価格ライン」タブに移動します。
2. 削除する価格ラインの行を選択します。
3. 「削除」をクリックします。

価格ラインをインポートする

Excel ワークブックで提出された回答から価格ラインをインポートできます。ワークブック内の回答は、特定の価格オブジェクトに属しています。これらのインポート時、システムは、関連の価格オブジェクトを追加しますが、他の価格オブジェクトは追加しません。

インポート・プロセスの詳細は、『Agile インポートおよびエクスポート・ガイド』を参照してください。

注意	単一のインポート・プロセスでインポートできる価格ラインの数は、システムまたはサーバーの設定によって異なります。サーバー・サイジングの詳細は、『Capacity Planning Guide』を参照してください。
-----------	---

重要	価格ラインの数が非常に多い場合、Agileはそれらを複数のExcelワークブックに分割してインポートすることをお勧めします。各ワークブックに含める価格ラインの数は、オーサリング・モードでは5000未満、レッドライン・モードでは1000未満にしてください。
-----------	---

価格変更

この章のトピック

- 価格変更について 135

価格変更について

価格変更 (PCO) を通して、価格に加える必要のある変更をすべて管理します。PCO はワークフローを通じて、「保留中」フェーズから「リリース済」フェーズへとルートされます。PCO を通して、価格のリリース、価格情報のレッドライン、価格情報の履歴の追跡などを行うことができます。

価格オブジェクトに対してのみ、PCO を作成します。PCO には、異なるアイテムに関連付けられた複数の価格を含むことができますが、価格に含むことのできる保留中の PCO は 1 つのみです。

PCOを管理する

価格変更は、アイテムまたは製造元部品の価格に対する変更を管理します。価格管理者は PCO を作成し、価格調整者は見積依頼の回答からアイテムの価格を公表できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- PCO を作成する
- PCO に価格オブジェクトを追加する
- ワークフロー
- 「関係」タブにオブジェクトを追加する



PCOを作成する

価格またはメイン・メニュー・バーの「新規作成」メニューから PCO を作成できます。価格の「アクション」メニューから PCO を作成する場合、デフォルトでは価格は PCO に関連付けられています。「新規作成」メニューから PCO を作成すると、手動で価格を PCO と関連付ける必要があります。

PCOを「新規作成」メニューから作成する手順は次のとおりです。


1. 「新規作成」>「変更」>「価格変更」を順にクリックします。「新規価格変更の作成」ダイアログが表示されます。
2. ドロップダウン・リストから PCO の「タイプ」を選択します。
3. 選択した価格タイプをもとに、「番号」フィールドに、システム生成の固有の番号が自動的に入力される場合もあります。この番号を変更できる場合、自分の番号を指定できる場合または 123 をクリックして新しい番号を生成できる場合もあります。

注意 自動採番の自動生成などの自動採番設定は、Agile 管理者が行います。これらの設定では、「番号」フィールドのオプションを限定できます。詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。

4. 「保存」をクリックします。新規作成された PCO のカバー・ページが表示されます。
5. 「変更カテゴリ」ドロップダウン・リストからカテゴリを選択します。
6. 「変更の説明」と「変更の理由」を、それぞれのフィールドに入力します。
7. 対応するドロップダウン・リストから、「理由コード」、「ワークフロー」および「価格管理者」を選択します。
8. 「作成者」のとなりの  をクリックします。オープンした検索パレットのユーザー・リストから、作成者を検索し、選択します。デフォルトでは、作成者は PCO を作成したユーザーとなっています。
9. 作成日が今日の日付とは異なる場合、カレンダーで「作成日」を変更して、PCO が作成された日付をスタンブします。
10. 「製品ライン」のとなりの  をクリックし、対象製品ラインを選択します。
11. 「保存」をクリックします。更新されたカバー・ページが表示されます。

対応するタブをクリックして、対象価格または添付ファイルを PCO に追加します。

価格オブジェクトから新規PCOを作成する手順は次のとおりです。

1. 価格オブジェクトを開きます。
2. 「アクション」>「変更への追加」>「新規作成」を選択します。「変更の作成」ウィンドウが表示されます。
3. 「変更タイプ」ドロップダウン・リストから PCO を選択します。
4.  をクリックして、システムで生成される一意な番号を「番号」フィールドに挿入します。自分で一意な番号を入力することもできます。

注意 Agile 管理者が PCO の番号の設定方法を変更している場合があります。自動採番を使用できない場合もあれば、使用する必要がある場合もあります。詳細は管理者に問い合せてください。

5. 「保存」をクリックします。
6. 新規作成した PCO に詳細を追加する場合は、前述の「PCO を「新規作成」メニューから作成する手順」の手順 4 から 11 を実行します。

「カバー・ページ」タブ

このタブには、PCO に関する一般情報が表示されます。その内容には、PCO の固有の ID 番号、PCO の現在のワークフロー・ステータス、変更の説明、変更の理由などが含まれます。

「カバー・ページ」タブは、「編集」ボタンをクリックして編集できます。

「対象価格」タブ

「対象価格」タブには、PCO に関連付けられた価格に関する情報が表示されます。レッドラインを通して、価格情報に変更を加えることができます。このタブでは、レッドライン済情報の履歴を見ることができます。

テーブルで「価格番号」をクリックすると、価格情報を表示できます。



このタブで、価格情報をレッドラインできます。レッドラインの詳細は、139ページの「[価格情報をレッドラインする](#)」を参照してください。

PCOに価格オブジェクトを追加する

PCOに必要なだけ価格オブジェクトを追加できますが、価格オブジェクトに関連付けることのできる保留中PCOは1つのみです。一旦価格が公表されると、価格情報の小さな変更に対してでも、PCOを作成する必要があります。

既存の価格をPCOに追加できます。別の方法として、すべてのアイテムや製造元部品に対して新しい価格を作成し、これをPCOに追加することもできます。さらに、アイテムや製造元部品に対し価格ラインも作成できますが、これは必須ではありません。

既存の価格をPCOに追加する手順は次のとおりです。

1. PCOを開き、「対象価格」タブを選択します。
2. 「追加」をクリックします。編集可能な「価格番号」フィールドに新しい行が表示されます。
3. 「価格番号」に直接入力するか、をクリックして検索します。Agile オブジェクトの検索の詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。別の方法として、必要に応じて  をクリックして、新規価格オブジェクトを作成することもできます。

保留中PCOがすでにある価格オブジェクトを追加しようとすると、失敗してエラー・メッセージが表示されます。

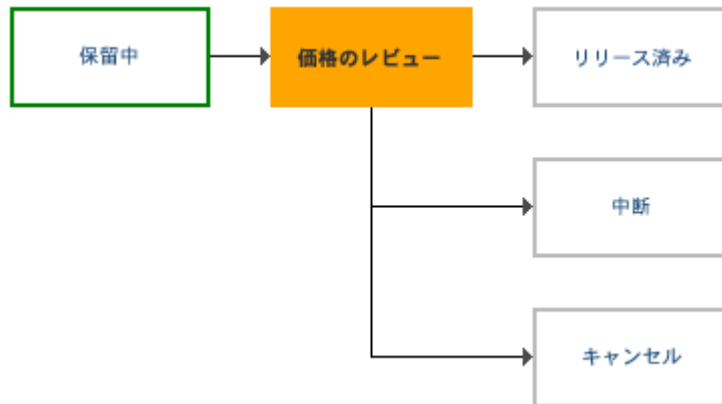
有効日を適用する

「有効日の自動入力」ダイアログで、価格の有効日を適用できます。

有効日を適用する手順は次のとおりです。

1. 価格オブジェクトの「対象価格」タブで、テーブルの価格行の行を選択します。
2. 「有効日の自動入力」をクリックします。「有効日の自動入力」ダイアログが表示されます。
3. 「日付入力」カレンダーから、日付を選択します。
4. 「すべてのアイテムに適用」をチェックすると、選択された日付は選択されたすべての価格オブジェクトに適用されます。
5. 「日付設定」をクリックします。

ワークフロー



「ワークフロー」タブは、フローチャートの形式で、PCO のワークフローに関する情報を表示します。PCO は「未割当」フェーズから始まり、「リリース済」フェーズで終わります。PCO の価格情報は、PCO が「リリース済」フェーズになると有効となります。ただし、すべてのフェーズにおいて、PCO をキャンセルしたり、中断できます。

注意 未割当の PCO の場合は、「履歴」タブにアクションが取得されません。

適切な役割を持つユーザーは、PCO を提出し、価格レビューアに通知して、これを次のフェーズに転送できます。価格レビューアは通知を受けた時点で、価格情報を確認し、必要に応じて変更を加え、さらに承認者、オブザーバ、およびその他の必要なユーザーに通知します。それぞれのユーザーが価格レビューアから送信された価格情報を確認し、必要な変更を加えた後、これを実施するために次のステージへと転送します。

PCO のサインオフ履歴とワークフロー図は、「ワークフロー」タブに表示できます。

価格管理者（同時に承認者でもあります）のみが、PCO を承認または却下できます。オブザーバは PCO を分析し、コメントします。PCO に関する通知は、サプライヤや顧客など、その他のユーザーにも送信できます。

「レビューアの追加」または「レビューアの削除」をクリックして、承認者とオブザーバを追加または削除できます。レビューアは、「承認」または「却下」ボタンをクリックして PCO を承認または却下します。

ワークフローには、必要条件に応じて複数のフェーズがあることがあります。Agile 管理者は、ワークフローをカスタマイズできます。ワークフローの詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。

関係を追加する

「関係」タブでは、PCO ステータスに影響を及ぼすオブジェクトに関する情報の追加、およびそれらのオブジェクトに対するルールを追加を行うことができます。複数のオブジェクトを追加できますが、「リリース済」ステータスにあるオブジェクトは、どちらのテーブルにも追加できません。

既存のオブジェクトをPCOに関連付ける手順は次のとおりです。

1. PCO を開いて「関係」タブを選択します。

2. 「追加」>「検索」をクリックします。「検索」ウィンドウが表示されます。
3. オブジェクトを検索して選択します。「関係」テーブルに追加するオブジェクトをドラッグ・アンド・ドロップ（またはダブルクリック）します。

関係ルールを適用する

関係オブジェクトを追加した後は、それらを 1 つずつ選択して、その関係ルールを追加できます。

価格情報をレッドラインする

価格情報は、2 つの方法で「アイテム・マスター」へ公表できます。「オーサリング」と「レッドライン」です。

- 「オーサリング」モードを使うと、価格情報を直接「アイテム・マスター」に公表できます。オーサリング・モードでの価格公表は、ソーシング・プロジェクトの「分析」タブおよび見積依頼の「回答」タブから行います。オーサリング・モードでは、変更に対して承認プロセスが実施されません。
- 「レッドライン」モードは、以前の価格情報をすべて追跡します。公表された情報に変更を加えて、承認プロセスを実施する場合は、価格情報をレッドラインします。公表された価格を変更するには、PCO を使用します。PCO には複数の価格オブジェクトが含まれており、同じように複数の価格ラインが含まれています。PCO のすべての価格オブジェクトの価格ライン情報をレッドラインできます。

また、「レッドライン」モードでは、価格ラインを価格オブジェクトに追加したり、削除したりすることもできます。「レッドライン」モードで価格ラインを追加することは、価格オブジェクトに価格ライン情報を追加することと似ています。

価格管理者はレッドラインされた価格情報を価格管理者に提出し、それが承認（「価格レビュー」ステージ）され、リリースされます。価格管理者はレッドラインされた価格情報を確認し、変更を加えたり、またはそのままの状態でも PCO をリリースします。

価格ラインをレッドラインする手順は次のとおりです。

1. PCO を開き、「対象価格」タブを選択します。
2. 「対象価格」テーブルで、レッドラインする必要のある価格の行を選択します。その価格の価格ラインが、下の「レッドライン」テーブルに表示されます。
3. 「レッドライン」テーブルで「追加」をクリックします。「価格ラインの追加」ダイアログが表示されます。
4. 必要に応じて情報を編集します。
5. 「完了」をクリックします。新しく追加された価格ラインが、「レッドライン」テーブルに赤で表示されます。

注意 価格ラインをチェックし、「レッドライン取消し」ボタンを選択すると、「レッドライン」ダイアログから公表されたときのオリジナルの情報を表示できます。

レッドライン・モードで価格ラインを削除する

価格ラインを削除し、これを価格のレビューに送信できます。承認者は削除を受諾または却下できます。

「レッドライン」モードで価格ラインを削除する手順は次のとおりです。

1. PCO を開き、「対象価格」タブを選択します。

2. 「**対象価格**」テーブルで、削除する必要がある価格ラインがある価格の行を選択します。選択した価格の価格ラインが、下の「**レッドライン**」テーブルに表示されます。
3. 「**レッドライン**」テーブルで、削除する必要がある価格ラインの行を選択します。
4. 「**削除**」をクリックします。

削除された価格ラインは表に残りますが、赤い取消線が引かれます。行を選択して、「**レッドライン取消し**」ボタンをクリックすれば、削除を取り消せます。

Product Cost Managementの設定

この章のトピック

Product Cost Management設定チェックリスト	141
出荷先の場所	142
Product Cost Managementの役割	143
RFQ取引条件	143
Product Cost Managementのクラスの設定	147
BOMフィルタの設定	162
PCMでのイベント管理	163

このセクションでは、「システム設定」の「Product Cost Management」フォルダにあるノードについて説明します。

Product Cost Management設定チェックリスト

Product Cost Management 用に Agile PLM サーバーを設定する場合は、次のチェックリストを使用します。

- **組織のプロファイルの定義:** 組織の名前、住所、電話番号、URL および会社通貨を指定します。詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。
- **通貨換算レートの定義:** サプライヤは、様々な通貨で価格を見積もる場合があります。通貨換算レートのテーブルを保守し、プロジェクト通貨に換算された標準化価格を表示できるようにする必要があります。詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。
- **組織の出荷先の場所の定義:** 出荷先の場所は、Product Cost Managementの機能を利用するために不可欠です。詳細は、142ページの「[出荷先の場所](#)」を参照してください。
- **スマートルールの設定:** 価格フィールド、有効期間、見積もり履歴の自動公表および商品分類に関するスマートルールが正しく設定されていることを確認します。詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。
- **Product Cost Managementクラスの設定:** Product Cost Management用のAgile PLMクラスを設定します。詳細は、147ページの「[Product Cost Managementクラスの設定](#)」を参照してください。
- **ソーシング・プロジェクト・クラスの設定:** ソーシング・プロジェクト・クラスは、いくつかの方法でカスタマイズできます。カスタマイズすると、ソーシング・プロジェクト・クラスのすべてのサブクラスに影響します。たとえば、様々なタブでユーザー定義フィールドを有効にし、「AML」タブの属性を設定し、他のアイテムおよび製造元部品の属性から値を取得して、見積り依頼回答の価格計算フィールドおよびその他費用フィールドを定義できます。詳細は、147ページの「[Product Cost Managementクラスの設定](#)」を参照してください。
- **サプライヤの定義:** ソーシング・プロジェクト・マネージャおよび見積り依頼マネージャが作業をするサプライヤを定義します。この作業は、組織マネージャの役割を付与された別のユーザーの職責である場合があります。サプライヤの作成および管理の詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』を参照してください。

注意 別途、サプライヤ・マネージャは、特定のサプライヤのコンタクト・ユーザーとライン・カードを定義してください。サプライヤ・ユーザーは、Product Cost Management の機能に制限付きでアクセスできます。

- **サプライヤ提示格付の定義:** Agile PLM List Library には、サプライヤ提示格付というリストがあります。このリストは、各サプライヤ提示を格付けするために使用します。この格付リストはカスタマイズできます。デフォルトでは、「承認済」、「推奨」、「提供 - 有効」、「提供 - 無効」の格付があります。詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。
- **Product Cost Managementのユーザーおよび役割の定義:** ソーシング・プロジェクト、見積依頼および価格を作成および管理するユーザーを定義します。これらのユーザーに、ソーシング管理者、ソーシング・プロジェクト・マネージャ、見積依頼マネージャ、価格管理者などの適切な役割を割り当てます。詳細は、143ページの「[Product Cost Managementの役割](#)」を参照してください。ソーシング・プロジェクトを作成するすべてのユーザーに、認定済の出荷先の場所が少なくとも1つ設定されていることを確認します。これがないと、ユーザーが、ドラフト・ステータスからオープン・ステータスにプロジェクトを移動できません。詳細は、『Agile PLM管理者ガイド』を参照してください。
- **管理者権限の設定:** Javaクライアントの「管理者」タブの「見積依頼取引条件」ノードを表示するためには、管理者権限を設定する必要があります。この点は、144ページの「[「見積依頼取引条件」ノードの設定](#)」で説明します。
- **ソーシング・プロジェクト・クラスの新規サブクラスの定義:** Agile PLM には、ソーシング・プロジェクトというソーシング・プロジェクト・クラスのサブクラスが用意されていますが、ソーシング・プロジェクトを拡張すれば、特定のタイプのプロジェクトに任意の数のサブクラスを定義できます。詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。
- **BOMフィルタの設定:** PCMでBOMフィルタ機能を使用するためには、「データとワークフローの設定」>「クラス」>「部品」で特定の属性を作成および設定する必要があります。この機能の設定後の使用方法の詳細は、「ソーシング・プロジェクトを使用する」を参照してください。また、162ページの「[BOMフィルタの設定](#)」も参照してください。
- **オブジェクト間の関係の確立:** フィールド間の関係の確立方法の詳細は、『Agile PLM スタート・ガイド』の「ビジネス・オブジェクトの使用」を参照してください。

出荷先の場所

出荷先の場所は、ソーシング・プロジェクトを区別し、見積依頼（RFQ）をサプライヤに配布するために重要です。

出荷先の場所を追加するには

1. 「システム設定」>「製品原価管理」で、「出荷先の場所」をダブルクリックします。「出荷先の場所」ウィンドウが開きます。
2. 「新規」アイコンをクリックします。「出荷先場所の作成」ダイアログ・ボックスが表示されます。
3. 新しい出荷先の場所の名前とロケーション・コードを入力します。必要に応じて他のフィールドを入力します。
4. 「OK」をクリックします。新しい出荷先の場所がリストに表示されます。

-
- 注意** ソーシング・プロジェクト・マネージャは、それぞれのユーザー・プロファイルで定義された出荷先の場所を最低 1 箇所持っている必要があります。そうしないと、作成するプロジェクトを開けません。同様に、各ソーシング・プロジェクトには、特定の出荷先の場所を指定する必要があります。プロジェクトの出荷先の場所によって、ライン・カードに基づく、サプライヤへの見積依頼の配布方法が決まります。
- 注意** 出荷先の場所がいずれかのソーシング・プロジェクトで使用中（参照中）で、プロジェクトがドラフト・ステージまたはオープン・ステージの場合は、Java クライアントで出荷先の場所を削除できません。削除しようとする、「別のオブジェクトで使用されているため、出荷先を削除できません。」という警告メッセージが表示されます。
-

Product Cost Managementの役割

Agile PLM には、Product Cost Management のユーザーに割り当てることができる事前定義済の役割が用意されています。これらの役割では、ソーシング・プロジェクト、見積依頼、価格、ディスカッション、サプライヤ、顧客および PCO で作業する権限がユーザーに付与されます。

（限定）という接頭辞で始まる名前が付いた役割は、サプライヤ用です。Agile PLM の事前定義済役割のリストは、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。

-
- 注意** Agile PLM 管理者からソーシング・プロジェクトで作業するために必要な権限が自分に割り当てられていなくても、プロジェクトにアクセスできる他のユーザーは、プロジェクトを共有することにより、そのプロジェクトおよびプロジェクト内のすべてのオブジェクトに適用されるのと同じ権限を付与できます。ただし、共有していない他のプロジェクトにはアクセスできません。
-

RFQ取引条件

Java クライアントに指定した見積依頼取引条件にサプライヤが電子的に同意するまで、見積依頼に対するサプライヤのアクセスを制限できます。「[見積依頼取引条件](#)」ノードを Java クライアントで有効にしておく必要があります。そうすれば、「取引条件」ページの内容を設定して保存できます。

見積依頼取引条件機能を使用するためには、いくつかのタスクを完了する必要があります。

見積依頼取引条件を有効にするためのタスク

1. Java クライアントで「[見積依頼取引条件](#)」ノードを有効にします。このタスクの詳細は、144 ページの「[「見積依頼取引条件」ノードの設定](#)」を参照してください。
2. サプライヤが読んで同意する必要がある見積依頼取引条件の内容を設定して入力します。このタスクの詳細は、144 ページの「[見積依頼取引条件の内容の設定および保存](#)」を参照してください。
3. 「[見積依頼取引条件が必要](#)」属性をソーシング・プロジェクト・クラスで表示可能にします。このタスクの詳細は、145 ページの「[ソーシング・プロジェクト・クラスでの属性の表示](#)」を参照してください。
4. 「[見積依頼取引条件が必要](#)」属性を見積依頼クラスで表示します。このタスクの詳細は、145 ページの「[見積依頼クラスでの属性の表示](#)」を参照してください。

5. 「適用先」フィールドの値「ソーシング・プロジェクト,ソーシング・プロジェクト,見積依頼取引条件が必要」が含まれるように、「一般情報の変更(私のソーシング・プロジェクト)」権限を更新します。このタスクの詳細は、146ページの「[「私のソーシング・プロジェクト」権限を変更する条件の追加](#)」を参照してください。
6. 「適用先」フィールドの値「見積依頼,見積依頼ヘッダー,見積依頼取引条件が必要」が含まれるように、「読取り(見積依頼)」権限を更新します。このタスクの詳細は、146ページの「[「ソーシング・プロジェクト・マネージャ」の役割の「読取り\(見積依頼\)」権限への条件の追加](#)」を参照してください。
7. 「適用先」フィールドの値「ステータス 日付の承認」、「ステータス ユーザーの承認」、「ステータス ステータス」および「ステータス サプライヤ」が含まれるように、「読取り(見積依頼)」権限を更新します。このタスクの詳細は、147ページの「[読取り権限への条件の追加](#)」を参照してください。

注意 オプションで、取引条件をプロジェクト・レベルで必須にすることもできます。

「見積依頼取引条件」ノードの設定

Java クライアントで「見積依頼取引条件」ノードを表示するためには、ユーザーの管理者権限を設定する必要があります。デフォルトでは、管理者権限は無効になっています。

管理者権限の詳細および管理者ノードをユーザーが使用できるようにする方法の詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。

管理者権限の設定

1. 「設定」>「ユーザー設定」>「権限」に移動します。
2. 「管理者」権限キーをダブルクリックして、「管理者」ウィンドウを開きます。
3. 「条件」ドロップダウン・リストの「すべて表示」を選択して、「適用」をクリックします。
4. 「管理者」権限行をダブルクリックします。「権限: 管理者」ウィンドウが開きます。
5. 「適用先」フィールドの矢印ボタンをクリックします。
6. 「選択肢」リストで「見積依頼取引条件」オプションを選択し、それを「選択済」リストに移動します。「OK」をクリックします。
7. 「有効」フィールドが「はい」に設定されていることを確認してください。
8. 「保存」および「閉じる」をクリックします。
9. 管理者用権限ウィンドウを閉じます。
10. Java クライアントからログアウトして、再度ログインします。「見積依頼取引条件」ノードが、「設定」>「システム設定」>「製品原価管理」に表示されます。

見積依頼取引条件の内容の設定および保存

「見積依頼取引条件」ノードを有効にした後、その内容を設定して保存できます。

「見積依頼取引条件」の内容の作成

1. 「設定」で、「システム設定」ノード、「製品原価管理」ノードの順に開きます。
2. 「見積依頼取引条件」をダブルクリックします。「見積依頼取引条件」ウィンドウが表示されます。
3. テキスト・フィールドに見積依頼の取引条件の内容を入力します。
4. 「保存」、「閉じる」の順にクリックします。

ソーシング・プロジェクト・クラスでの属性の表示

「見積依頼取引条件が必要」属性をソーシング・プロジェクト・クラスの「一般情報」タブで表示する必要があります。

属性を表示するには

1. 「設定」>「データ設定」>「クラス」をダブルクリックします。
2. 「ソーシング・プロジェクト」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」タブの「一般情報」をダブルクリックします。
4. 「属性: 一般情報」タブに移動して、「見積依頼取引条件が必要」をダブルクリックします。
5. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。
6. 「保存」、「閉じる」の順にクリックします。

検索用の属性を有効にするには

1. 「設定」>「データ設定」で「クラス」をダブルクリックします。
2. 「ソーシング・プロジェクト」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」タブの「一般情報」をダブルクリックします。
4. 「属性: 一般情報」タブに移動して、「見積依頼取引条件が必要」をダブルクリックします。
5. 「検索条件の有効化」で「はい」を選択します。
6. 「保存」、「閉じる」の順にクリックします。

見積依頼クラスでの属性の表示

「見積依頼取引条件が必要」属性を見積依頼クラスで表示する必要があります。

属性を表示するには

1. 「設定」>「データ設定」で「クラス」をダブルクリックします。
2. 「見積依頼」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」タブに移動して、「カバー・ページ」をダブルクリックします。
4. 「属性: カバー・ページ」タブに移動して、「見積依頼取引条件が必要」をダブルクリックします。
5. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。
6. 「保存」および「閉じる」をクリックします。

見積依頼回答の入札参加意思属性

「入札参加意思」属性の「リスト」エントリは、Agile によって事前定義済です。新規リスト・アイテム追加、アイテムの変更または削除はできません。

使用可能なリスト・アイテムを表示するには

1. 「見積依頼」クラスで、「ユーザー・インタフェース・タブ」タブに移動します。
2. 「回答」行をダブルクリックして、「属性: 回答」タブに移動します。
3. 「入札参加意思」属性をダブルクリックします。
4. 「属性: 入札参加意思」ウィンドウで、「詳細表示」ボタンをクリックします。「リスト:Response_Bid_Decision」ウィンドウが開きます。
5. 「リスト」タブに移動して、事前定義済のエントリを表示します。

「私のソーシング・プロジェクト」権限を変更する条件の追加

「一般情報の変更(私のソーシング・プロジェクト)」権限に条件を追加する必要があります。

「一般情報の変更(私のソーシング・プロジェクト)」権限に条件を追加するには

1. 「設定」>「ユーザー設定」>「権限」に移動します。
2. 「すべての権限」をダブルクリックします。
3. 「値」フィールドに「私のソーシング・プロジェクトの変更」と入力して、「適用」をクリックします。
4. 「私のソーシング・プロジェクトの変更」行をダブルクリックします。
5. 「適用先」フィールドの横の矢印ボタンをクリックします。
6. 「選択肢」セルから、「ソーシング・プロジェクト.一般情報.見積依頼取引条件が必要」を選択して、選択済セルに移動します。

注意 「ソーシング・プロジェクト.一般情報.見積依頼取引条件が必要」が「選択肢」リストにない場合は、「表示属性のみ表示」チェック・ボックスの選択を解除します。

ソーシング・プロジェクト・マネージャの役割の読取り(見積依頼)権限への条件の追加**「ソーシング・プロジェクト・マネージャ」の役割の「読取り(見積依頼)」権限に条件を追加するには**

1. 「設定」>「ユーザー設定」で「役割」をダブルクリックします。
2. 「値」フィールドに「ソーシング・プロジェクト・マネージャ」と入力して、「適用」をクリックします。
3. 「ソーシング・プロジェクト・マネージャ」をダブルクリックします。
4. 「権限」タブに移動します。
5. 「名前」列の「読取り(見積依頼)」をダブルクリックします。
6. 「適用先」フィールドの横の矢印ボタンをクリックします。
7. 「選択肢」セルから、「見積依頼.見積依頼ヘッダー.見積依頼取引条件が必要」を選択して、「選択済」セルに移動します。
8. 「OK」をクリックします。

読取り権限への条件の追加

読取り権限に条件を追加するには

1. 「設定」>「ユーザー設定」>「権限」で「読取り」権限キーをダブルクリックします。
2. 「値」フィールドに「読取り(見積依頼)」と入力して、「適用」をクリックします。
3. 「読取り(見積依頼)」をダブルクリックします。
4. 「適用先」フィールドの横の矢印ボタンをクリックします。
5. 「選択肢」セルから、次のエントリを選択して、**選択済**セルに移動します。
 - 見積依頼.利用条件ステータス.日付の承認
 - 見積依頼.利用条件ステータス.ユーザーの承認
 - 見積依頼.利用条件ステータス.ステータス
 - 見積依頼.利用条件ステータス.サプライヤ
6. 「OK」をクリックします。

Product Cost Managementのクラスの設定

このセクションでは、Product Cost Management 固有の Agile PLM のクラスを設定する方法について説明します。Agile PLM のクラスの設定方法の詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。

Product Collaboration および Product Cost Management では、アイテム・マスターとソーシング・プロジェクトの間で自動的にデータが交換されます。Agile PLM システムで、カスタム・ユーザー定義フィールドが有効になっている場合は、フィールドを一貫して設定し、正しくマッピングして、アイテム・マスターとソーシング・プロジェクトの間で、それらのフィールドのデータが正しく交換されるようにする必要があります。

Agile PLM システムのカスタマイズで支援が必要な場合は、オラクル・コンサルティングの Agile 担当者に連絡してください。

Product Cost Management と Product Governance & Compliance の両方のソリューションを購入している場合は、「部品グループ」クラスの設定方法を決める必要があります。

注意 「部品分類と部品ファミリを同一にする」スマートルールが「いいえ」に設定されている場合は、「クラス: 部品グループ」>「ユーザー・インタフェース・タブ」タブ>「一般情報」>「属性: 一般情報」タブの「利用可能にする」属性を有効に（「表示」を「はい」に設定）します。「利用可能にする」属性では、部品グループを PCM の部品分類として使用するか、Product Governance & Compliance (PG&C) の部品ファミリとして使用するか、その両方として使用するかを指定できます。

ユーザー定義フィールドの無効化

クラス	サポートされているユーザー定義フィールド	
	ページ 2	ページ 3
ソーシング・プロジェクト	はい	はい
見積依頼	はい	いいえ
見積依頼回答	いいえ	いいえ

見積依頼またはソーシング・プロジェクトの「ページ 2」で**新規属性の作成**ボタンが無効（グレー表示）にならないようにするためには、Java クライアントで「ページ 2」タブを非表示に設定する必要があります。

見積依頼クラスおよびソーシング・プロジェクト・クラスでは、「ページ 2」または「ページ 3」の新規ユーザー定義フィールドの作成がサポートされていません。デフォルトでは、対応する「属性」タブで「新規」アイコンが無効（グレー表示）になります。ただし、Java クライアントでは、「ページ 2」属性と「ページ 3」属性を有効または無効にできます。

注意 価格クラスと PCO クラスでは、ユーザー定義のユーザー定義フィールドを作成できます。

Javaクライアントで「ページ2」を非表示にするには

1. 「設定」>「データ設定」>「クラス」に移動します。
2. 「ソーシング・プロジェクト」クラスまたは「見積依頼」クラスのどちらかをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」をクリックして、「ページ 2」をダブルクリックします。
4. 「表示」属性で「いいえ」を選択します。
5. 「保存」および「閉じる」をクリックします。

ユーザー定義フィールドを設定するためのヒント

ユーザー定義フィールドを設定して、アイテム・マスターとソーシング・プロジェクトの間でデータを共有する際には、クラス間でフィールドを一貫して設定してください。そうしないと、「データを次へマップ」アクションと「公表」アクションがソーシング・プロジェクトで動作しない場合があります。リスト・フィールドを別のリスト・フィールドにマッピングする場合は、両方のフィールドが同じリストを使用するように設定する必要があります。

ユーザー定義フィールドには、クラス間で一貫した名前を付ける必要があります。属性の「名前」フィールドを変更する前に、元の名前を「説明」フィールドにコピーして、元の属性名を後で識別できるようにします。

Product Cost Management では、部品や製造元部品などの Product Collaboration クラス以外では、ユーザー定義のユーザー定義フィールドはサポートされていません。そのため、ソーシング・プロジェクトの属性は、どのユーザー定義のユーザー定義フィールドにもマッピングできません。

アイテム・マスターのユーザー定義フィールドからソーシング・プロジェクトへのデータの取出し

ソーシング・プロジェクトには、アイテムおよび製造元部品をアイテム・マスターから直接追加して含めることができます。これらは、**参照**としてではなく、アイテム・マスターの一部の**コピー**として追加されます。ソーシング・プロジェクト内のアイテムまたは製造元部品でサポートされているユーザー定義フィールドは少数のみですが、アイテム・マスターでサポートされる数は無制限です。

アイテムの**タイトル**・ページ・タブの標準フィールドおよび製造元部品の「**一般情報**」タブは、関連するソーシング・プロジェクトの AML フィールドに自動的にマッピングされます。しかし、アイテムおよび製造元部品のユーザー定義フィールド（ページ 2 またはページ 3 にあるユーザー定義フィールドなど）から、ソーシング・プロジェクトの「**AML**」タブや「**分析**」タブおよび見積依頼の「**回答**」タブにデータを取り出す場合もあります。カスタム・フィールドをマッピングすれば、これらのオブジェクトのインポート時に、ソーシング・プロジェクトで、これらのフィールドから自動的にデータを正しく取り出せます。

ソーシング・プロジェクトの「リスト」ユーザー定義フィールド（SingleList または MultiList）には、「リスト」プ

ロパティと「データを次へマップ」プロパティの両方があります。「データを次へマップ」プロパティで値を選択すると、「リスト」プロパティは自動的に無効になります（2つの場所から1つのフィールドにデータを取得することはできません）。その後、アイテムがプロジェクトにすでに追加された後でも、リスト・フィールドを再設定すれば、別のアイテムのマスター・フィールドからデータを取得できます。ただし、「データを次へマップ」プロパティの値を変更する際に、現在の設定を使用したアプリケーション・データがすでに存在するという警告メッセージが表示されます。続行すると、元のユーザー定義フィールドのマッピングは消去されて、回復できなくなります。

注意 ソーシング・プロジェクトの「**AML**」タブに用意されているユーザー定義フィールドの数は限られています。そのため、アイテムおよび製造元部品の属性に存在するすべてのユーザー定義フィールドに AML 属性をマッピングすることはできません。

フィールド・タイプ	フィールド数
日付	5
リスト	5
通貨	5
マルチリスト	2
マルチテキスト	2
番号	5
テキスト	10

これらのフィールドは、「アイテム」>「ページ 2」および「アイテム」>「ページ 3」にあるユーザー定義フィールドにマップできます。

同様に、ソーシング・プロジェクトの製造元部品には、同じ数のユーザー定義フィールドがあります。これらのフィールドは、「**製造元部品**」>「**ページ 2**」または「**ページ 3**」にあるユーザー定義フィールドにマップできます。

プロジェクトの属性を、「アイテム」または「製造元部品」の「ページ 3」属性にマップする際には、「ページ 3」属性の名前に準拠していること、「アイテム」または「製造元部品」のすべてのサブクラスで同じリストを指していること（「リスト」属性の場合）を確認する必要があります。

「アイテム」および「製造元」のユーザー定義フィールドに、ソーシング・プロジェクトのユーザー定義フィールドをマップするには

1. 次の「アイテム」、「製造元部品」および「拠点」のユーザー定義フィールドのいずれかを有効にして設定します。
2. ソーシング・プロジェクト・クラスの同様の（つまり同じデータ型の）ユーザー定義フィールドを有効にして設定します。フィールドの設定が、関連するアイテムおよび製造元部品のユーザー定義フィールドと一貫性があることを確認します。そうしないと、Product Collaboration と Product Cost Management の間のデータ転送が正しく機能しません。詳細は、148 ページの「[ユーザー定義フィールドを設定するためのヒント](#)」を参照してください。

アイテムおよび製造元部品のユーザー定義フィールドのマッピングは、「ソーシング・プロジェクト」>「**AML**」タブのみで行えます。「ソーシング・プロジェクト」>「**AML**」>「**アイテム**」および「**ソーシング・プロジェクト**」>「**AML**」>「**AML**」で有効にした各ユーザー定義フィールドに対して、「**データを次へマップ**」プロパティを指定します。これで、Product Collaboration と Product Cost Management の間のマッピングが確立します。

次の表は、アイテムおよび製造元部品のユーザー定義フィールドにマップできるソーシング・プロジェクトのユーザー定義フィールドを示しています。

クラス/タブ	属性	取得元
「ソーシング・プロジェクト」> 「AML」>「アイテム」	日付 (5) リスト (5) マルチテキスト (2) テキスト (10)	アイテム.ページ 2 のフィールド ページ 3 のフィールド
	通貨 (5) 番号 (10) マルチリスト (2)	
「ソーシング・プロジェクト」> 「AML」>「AML」	日付 (5) リスト (5) 通貨 (5) マルチリスト (2) マルチテキスト (2) 番号 (10) テキスト (10)	製造元部品.ページ 2 のフィールド ページ 3 のフィールド

- 「ソーシング・プロジェクト」>「分析」>「分析」タブおよび「見積依頼」>「回答」タブのユーザー定義フィールドも有効にできます。「ipn」および「mpn」という接頭辞が付いたフィールドは、「ソーシング・プロジェクト」>「AML」用に選択した「データを次へマップ」フィールドに自動的にマッピングされます。

たとえば、「ソーシング・プロジェクト」>「AML」>「アイテム」>「日付 01」フィールドは、「ソーシング・プロジェクト」>「分析」>「分析」>「ipn 日付 1」および「見積依頼」>「回答」>「ipn 日付 1」と「データを次へマップ」のマッピングを共有します。

次の表に、IPN および MPN のユーザー定義フィールドを示します。

クラス/タブ	アイテムの ユーザー定義フィールド	製造元部品の ユーザー定義フィールド
「ソーシング・プロジェクト」> 「分析」>「分析」	ipn 日付 (5) ipn リスト (5) ipn 通貨 (5) ipn マルチリスト (2) ipn マルチテキスト (2) ipn 番号 (10) ipn テキスト (10)	mpn 日付 (5) mpn リスト (5) mpn 通貨 (5) mpn マルチリスト (2) mpn マルチテキスト (2) mpn 番号 (10) mpn テキスト (10)
「見積依頼」> 「回答」		

例: アイテム・マスターのユーザー定義フィールドへのソーシング・プロジェクトのユーザー定義フィールドのマッピング

次の例は、アイテムの「ページ 2」フィールドおよび製造元部品の「ページ 2」フィールドにデータをマッピングするために、ソーシング・プロジェクトを設定する方法を示しています。これらの手順に従って、Product Cost Management の他のアイテムや製造元部品のユーザー定義フィールドを設定できます。

ステップ1: 「部品」クラスの「ページ2」フィールドの有効化

1. 「データ設定」で、「クラス」ノードをダブルクリックします。「クラス」ページが表示されます。
2. 「アイテム」>「部品」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」をクリックします。
4. 「ページ 2」をダブルクリックします。
5. 「属性: ページ 2」タブをクリックします。
6. 「テキスト 01」をダブルクリックします。
7. 「名前」フィールドのテキストをコピーして、「説明」フィールドに貼り付けます。こうすると、元の属性名を識別しやすくなります。
8. 「名前」フィールドの値を「部品寸法」に変更します。
9. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。
10. 「保存」をクリックします。

注意	たとえば、Java クライアントで、「部品.ページ 2.テキスト 01」を「ソーシング・プロジェクト.AML.アイテム.テキスト 05」にマッピングすると、「ソーシング・プロジェクト.AML」タブの「テキスト 05」に、このデータが取り出されます。「ソーシング・プロジェクト.アイテム.テキスト 05」が有効であれば、「ソーシング・プロジェクト.アイテム.テキスト 05」に、この値が取り出されます。
-----------	--

ステップ2: 「製造元部品」クラスの「ページ2」フィールドの有効化

1. 「データ設定」で、「クラス」ノードをダブルクリックします。「クラス」ページが表示されます。
2. 「製造元部品」>「製造元部品」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」をクリックします。
4. 「ページ 2」をダブルクリックします。
5. 「属性: ページ 2」タブをクリックします。
6. 「テキスト 01」をダブルクリックします。
7. 「名前」フィールドのテキストをコピーして、「説明」フィールドに貼り付けます。こうすると、元の属性名を識別しやすくなります。
8. 「名前」フィールドの値を「製造元部品寸法」に変更します。
9. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。
10. 「保存」をクリックします。

ステップ3: アイテムの「ページ2」属性へのソーシング・プロジェクトの「AML」属性のマッピング

1. 「データ設定」で、「クラス」ノードをダブルクリックします。「クラス」ページが表示されます。

2. 「ソーシング・プロジェクト」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」をクリックします。
4. 「AML」をダブルクリックします。
5. 「属性: アイテム」タブをクリックします。
6. 「テキスト 1」をダブルクリックします。

注意 リストまたはマルチリスト・フィールドをマップする必要がある場合は、そのリストが、「アイテム」の「ページ 2」フィールドが指すのと同じリストを指していることを確認します。

7. 「名前」フィールドのテキストをコピーして、「説明」フィールドに貼り付けます。こうすると、元の属性名を識別しやすくなります。
8. 「名前」フィールドの値を「部品寸法」に変更します。
9. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。
10. 「データを次へマップ」フィールドをクリックします。「部品.ページ 2.部品寸法」を選択します。「AML」タブの属性のデータが、その「ページ 2」属性から取り出されます。
11. 「保存」をクリックします。

ステップ4: 製造元部品の「ページ2」属性へのソーシング・プロジェクトの「AML」属性のマッピング

1. 「データ設定」>「クラス」に移動します。
2. 「ソーシング・プロジェクト」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」をクリックします。
4. 「AML」をダブルクリックします。
5. 「属性: AML」タブをクリックします。
6. 「テキスト 1」をダブルクリックします。

注意 リストまたはマルチリスト・フィールドをマップする必要がある場合は、そのリストが、「製造元部品」の「ページ 2」フィールドが指すのと同じリストを指していることを確認します。

7. 「名前」フィールドのテキストをコピーして、「説明」フィールドに貼り付けます。こうすると、元の属性名を識別しやすくなります。
8. 「名前」フィールドの値を「製造元部品寸法」に変更します。
9. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。
10. 「データを次へマップ」フィールドをクリックします。「製造元部品.ページ 2.製造元部品寸法」を選択します。「AML」タブの属性のデータが、その「ページ 2」属性から取り出されます。
11. 「保存」をクリックします。

ステップ5: 「ソーシング・プロジェクト」>「AML」>「分析」タブの対応するテキスト属性の有効化

1. 「データ設定」>「クラス」に移動します。
2. 「ユーザー・インタフェース・タブ」をクリックします。
3. 「分析」をダブルクリックします。
4. 「属性: 分析」タブをクリックします。

5. 「ipn テキスト 1」をダブルクリックします。

注意 リストまたはマルチリスト・フィールドをマップする必要がある場合は、そのリストが、「アイテム」の「ページ 2」フィールドが指すのと同じリストを指していることを確認します。

注意 「ipn」という接頭辞が付いた各ユーザー定義フィールドは、関連する「ソーシング・プロジェクト」>「AML」>「アイテム」のユーザー定義フィールドと同じアイテムのユーザー定義フィールドに自動的にマッピングされます。

6. 「名前」フィールドのテキストをコピーして、「説明」フィールドに貼り付けます。こうすると、元の属性名を識別しやすくなります。
7. 「名前」フィールドの値を「部品寸法」に変更します。
8. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。
9. 「保存」をクリックします。
10. 「mpn テキスト 1」をダブルクリックします。

注意 リストまたはマルチリスト・フィールドをマップする必要がある場合は、そのリストが、「製造元部品」の「ページ 2」フィールドが指すのと同じリストを指していることを確認します。

注意 「mpn」という接頭辞が付いた各ユーザー定義フィールドは、関連する「ソーシング・プロジェクト」>「AML」>「AML」のユーザー定義フィールドと同じ製造元部品のユーザー定義フィールドに自動的にマッピングされます。

11. 「名前」フィールドのテキストをコピーして、「説明」フィールドに貼り付けます。こうすると、元の属性名を識別しやすくなります。
12. 「名前」フィールドの値を「製造元部品寸法」に変更します。
13. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。
14. 「保存」をクリックします。

ステップ6: 「見積依頼回答」>「回答」タブの対応するテキスト属性の有効化

1. 「データ設定」>「クラス」に移動します。
2. 「見積依頼」>「見積依頼」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」をクリックします。
4. 「回答」をダブルクリックします。
5. 「属性: 回答」タブをクリックします。
6. 「ipn テキスト 1」をダブルクリックします。

注意 リストまたはマルチリスト・フィールドをマップする必要がある場合は、そのリストが、「アイテム」の「ページ 2」フィールドが指すのと同じリストを指していることを確認します。

7. 「名前」フィールドのテキストをコピーして、「説明」フィールドに貼り付けます。こうすると、元の属性名を識別しやすくなります。
8. 「名前」フィールドの値を「部品寸法」に変更します。
9. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。
10. 「保存」をクリックします。
11. 「mpn テキスト 1」をダブルクリックします。

注意 リストまたはマルチリスト・フィールドをマップする必要がある場合は、そのリストが、「製造元部品」の「ページ 2」フィールドが指すのと同じリストを指していることを確認します。

12. 「名前」フィールドのテキストをコピーして、「説明」フィールドに貼り付けます。こうすると、元の属性名を識別しやすくなります。
13. 「名前」フィールドの値を「製造元部品寸法」に変更します。
14. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。
15. 「保存」をクリックします。

ソーシング・プロジェクトからアイテム・マスターへの、価格のユーザー定義フィールドのプッシュ

会社は、部品や製造元部品などのアイテム・マスター・クラスおよびソーシング・プロジェクト・クラスに対して、追加の材料価格やその他費用などのカスタム価格フィールドを有効にできます。サプライヤから価格見積を受け取った後、プロジェクトの価格をアイテム・マスターに戻して公表できます。それ以降のソーシング・プロジェクトでは、「分析」タブで価格検索を実行して、既存の価格算出ケースを検証できます。

ソーシング・プロジェクトの「価格詳細」タブには、Product Cost Management に対して有効にできるいくつかの価格のユーザー定義フィールドが用意されています。材料価格計算フィールドとその他費用計算フィールドの両方があります。

価格計算は本質的に間接比率です。価格計算は、知的財産価値、著作権使用料など、マテリアル・コストとは異なる追加コスト・アイテムです。価格計算フィールドは、すべてのプロジェクトで共通な 7 個に制限されています。価格計算フィールドは、サプライヤやバイヤーに対して有効にできます。つまり、「サプライヤ」または「内部のみ」（「バイヤー」）に対して有効にできます。

重要 材料価格計算フィールドは 7 つあります。すべての材料価格計算は、「社内」（サプライヤは表示できない）またはサプライヤ用（サプライヤがこれらのフィールドを表示および編集できる）に設定できます。また、これらのフィールドを、固定値またはパーセント値を保存する必要があるように設定することもできます。

その他費用には、賃率、消費税、その他の間接費が含まれます。

次の表に、様々なクラスで有効にできる材料価格とその他費用のユーザー定義フィールドを示します。必ずクラス間で一貫したフィールドを設定してください。

フィールドは、IDに基づいて相互に自動マッピングされます。たとえば、あるクラスの「その他費用 1」は、他の「その他費用 1」フィールドに自動的にマッピングされます。ユーザー定義フィールドの設定に関する詳細は、148 ページの「[ユーザー定義フィールドを設定するためのヒント](#)」を参照してください。

クラス/タブ	材料価格の属性	その他費用の属性
「ソーシング・プロジェクト」>「価格詳細」	7 つの材料価格計算	その他費用 (25)
「ソーシング・プロジェクト」>「分析」>「その他費用のエントリ」	該当なし	非材料修飾子 (20) その他費用 (5)
価格>「公表価格」>「価格ライン」	材料価格 (7)	その他費用 (25)
価格>「見積履歴」>「価格ライン」	材料価格 (7)	その他費用 (25)

クラス/タブ	材料価格の属性	その他費用の属性
「アイテム」>「ドキュメント」>「価格」	材料価格 (7)	その他費用 (25)
「アイテム」>「部品」>「価格」	材料価格 (7)	その他費用 (25)
「製造元部品」>「価格」	材料価格 (7)	その他費用 (25)

価格計算

価格計算は、材料またはその他費用のどちらかを対象とします。多くの顧客は、パートナやサプライヤに、個々のライン・アイテムではなくアセンブリのトップ・レベルに計算を適用することを求めています。多くの場合、これらの計算は固定値ではなくパーセント値 (%) で表されています。

その他費用のほとんどは固定値であることが多いため、パーセント値を使用するには、設定可能なパーセント固有のその他費用の計算のいずれかを設定します。

設定可能な価格計算には、次のものがあります。

- **材料価格計算** - 1 番から 7 番は、「社内」または「サプライヤ」に設定できます。
- **その他の費用の計算** - 20 番から 25 番は、パーセント (%) または固定値の計算タイプのいずれかに設定できます。

サプライヤがパーセント値を入力すると、パーセントと材料コストが乗算されて、結果がその他費用に追加されます。

注意 その他費用のパーセント・タイプが役に立つのは、材料価格が存在する場合のみです。

次の表に示すように、属性は合計費用に追加されますが、その他費用には関連付けられません。

その他費用	材料価格
その他費用 1 (固定値) = 50	材料価格 = 100
その他費用 20 (パーセント値) = 25	
その他費用合計 = 75 ($(0.25 * 100) + 50$)	マテリアル費合計 = 100
拡張コストの合計 = 175	

材料価格計算の設定

材料価格計算の 1 番から 7 番に、固定値またはパーセント値を「社内」または「サプライヤ」として設定できます。材料価格計算は、材料と人件費の最初の費用見積の後に、すべての費用見積に加算される費用要素として機能します。通常、一般コストと管理コスト、間接費および利益が含まれます。

注意 材料価格計算は、固定値またはパーセント値として設定できます。

材料価格計算の設定

1. 「データ設定」>「クラス」に移動します。
2. 「ソーシング・プロジェクト」クラスをダブルクリックして、「ユーザー・インタフェース・タブ」タブに移動します。
3. 「価格詳細」をダブルクリックして、「属性: 価格詳細」タブに移動します。
4. 「材料価格計算 1」をダブルクリックします。
5. 「計算タイプ」ドロップダウン・リストから「固定」または「%」を選択します。
6. 「表示対象」ドロップダウン・リストから、「内部のみ」または「サプライヤ」を選択します。
7. 「保存」および「閉じる」をクリックします。

その他費用の計算

その他費用では、「マテリアル・コスト」のパーセント値がサポートされています。費用見積には、ロイヤリティや保証などの一部の費用が追加されます。

その他費用の計算の 20 番から 25 番を設定して、マテリアル・コストのパーセント値をサポートできます。

注意 その他費用の計算は、業界では**非標準費用計算**と呼ばれる場合もあります。

その他費用の計算のパーセント値設定

1. 「データ設定」>「クラス」に移動します。
2. 「ソーシング・プロジェクト」クラスをダブルクリックして、「ユーザー・インタフェース・タブ」タブに移動します。
3. 「価格詳細」をダブルクリックして、「属性: 価格詳細」タブに移動します。
4. 「その他費用 20」をダブルクリックします。

注意 「%」に設定できるのは、その他費用の計算の 20 番から 25 番のみです。他はすべて「固定」に設定されていて、変更できません。

5. 「計算タイプ」ドロップダウン・リストから「固定」または「%」を選択します。
6. 「表示」リストで「はい」を選択します。
7. 「保存」および「閉じる」をクリックします。

例: 「人件費単価」フィールドの有効化

次の例では、その他費用の「人件費単価」というユーザー定義フィールドをいくつかの Agile PLM クラスに対して有効にする方法を示します。これらの手順に従って、Product Cost Management のその他費用のユーザー定義フィールドを設定できます。

「人件費単価」フィールドの有効化

1. 「データ設定」>「クラス」に移動します。
2. 次の各ステップに対して、ステップ 3 から 9 を実行します。

- a. 「部品」の場合は、「アイテム」>「部品」クラスをダブルクリックします。
 - b. 「ドキュメント」の場合は、「アイテム」>「ドキュメント」クラスをダブルクリックします。
 - c. 「製造元部品」の場合は、「製造元部品」>「製造元部品」クラスをダブルクリックします。
 - d. 「公表価格」の場合は、「価格」>「公表価格」クラスをダブルクリックします。
 - e. 「見積履歴」の場合は、「価格」>「見積履歴」クラスをダブルクリックします。
 - f. 「ソーシング・プロジェクト」の場合は、「ソーシング・プロジェクト」>「ソーシング・プロジェクト」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」タブに移動します。
 4. 「価格」をダブルクリックして、「属性: 価格」タブに移動します。
 5. 「その他費用 1」をダブルクリックします。
 6. 「名前」フィールドのテキストを切り取って、「説明」フィールドに貼り付けます。こうすると、元の属性名を識別しやすくなります。
 7. 「名前」フィールドに「人件費単価」と入力します。
 8. 「表示」リストで「はい」を選択します。
 9. 「保存」をクリックします。

注意 前述のすべてにおいて、特定の価格フィールド（「その他費用 1」など）を使用する場合は、対応するすべてのクラス（部品、ドキュメント、製造元部品、公表価格、見積履歴およびソーシング・プロジェクト）で、同じ「その他費用 1」フィールドを使用する必要があります。「部品」クラスで「その他費用 1」を使用して「人件費」を取得し、同じ内容を「製造元部品」クラスでは「その他費用 2」で取得することはできません。

プロジェクト分析から公表価格および見積履歴への、回答のユーザー定義フィールドのプッシュ

「見積依頼回答」には、いくつかのユーザー定義フィールドを含めることができるヘッダー領域があります。見積依頼の「回答」タブのユーザー定義フィールドを有効にすると、公表価格および見積履歴のページ 2 のフィールドにマッピングできます。アイテム・マスターに回答を公表すると、マッピングしたユーザー定義フィールドが更新されます。

「プロジェクト-分析」タブの「回答」のユーザー定義フィールドを、「公表価格」および「見積履歴」の「ページ 2」または「価格ライン」のフィールドにマッピングするには

1. 「ソーシング・プロジェクト」クラスの次のユーザー定義フィールドのいずれかを有効にして設定します。同じ一連のユーザー定義フィールドを「見積依頼」クラスでも使用でき、見積依頼に回答する際にサブライヤが入力できます。
2. 次の表に示されている同様の（つまり同じデータ型の）ユーザー定義フィールドを有効にして設定します。フィールドの設定が、関連する「見積依頼」のユーザー定義フィールドと一貫性があることを確認します。そうしないと、Product Collaboration と Product Cost Management の間のデータ転送が正しく機能しません。詳細は、前出の「ユーザー定義フィールドを設定するためのヒント」を参照してください。

クラス/タブ	属性
「ソーシング・プロジェクト」>「分析」>「分析」	resp 日付 (5) resp リスト (5) resp 通貨 (10) resp マルチリスト (2) resp マルチテキスト (2) resp 番号 (10) resp テキスト (10)
「アイテム」>「ドキュメント」>「価格」	日付 (5) リスト (5) 通貨 (5) マルチリスト (2) マルチテキスト (2) 番号 (10) テキスト (10)
「アイテム」>「部品」>「価格」	
「製造元部品」>「価格」	
価格>「公表価格」>「ページ 2」	
価格>「公表価格」>「ページ 3」	
価格>「公表価格」>「価格ライン」	
価格>「見積履歴」>「ページ 2」	
価格>「見積履歴」>「ページ 3」	
価格>「見積履歴」>「価格ライン」	

- 最後に、「ソーシング・プロジェクト」>「プロジェクト」>「分析」タブのユーザー定義フィールドを有効にして設定します。「データを次へマップ」プロパティを設定したことを確認します。これで、Product Cost Management と Product Collaboration の間のマッピングが確立します。

ソーシング・プロジェクトからアイテム・マスタへの、ユーザー定義フィールドのデータのプッシュ

ソーシング・プロジェクトからアイテム・マスタにユーザー定義フィールドのデータを公表するために、「データを次へマップ」フィールドを使用できます。このフィールドは、実際にはその場所にデータをプッシュするために機能するので、価が必要です。

クラス/タブ	属性	データのプッシュ先
「ソーシング・プロジェクト」>「分析」 >「分析」	resp 日付 (5) resp リスト ((5) resp 通貨 (10) resp マルチリスト (2) resp マルチテキスト (2) resp 番号 (10) resp テキスト (10)	価格.価格ラインのフィールド 価格.ページ 2 のフィールド ページ 3 のフィールド

例: 回答のユーザー定義フィールドのマッピング

次の例は、「サプライヤ・コメント」という「回答」のユーザー定義フィールドをソーシング・プロジェクトで有効にして、公表価格クラスと見積履歴クラスにマッピングされるようにする方法を示しています。これらの手順に従って、Product Cost Management の他の見積依頼のユーザー定義フィールドを設定できます。

ステップ1: 見積依頼の「回答」タブの「サプライヤ・コメント」フィールドの有効化

1. 「データ設定」>「クラス」に移動します。
2. 「見積依頼」>「見積依頼」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」をクリックします。
4. 「回答」をダブルクリックします。
5. 「属性: 回答」をクリックします。
6. 「resp マルチテキスト 1」をダブルクリックします。
7. 「名前」フィールドのテキストをコピーして、「説明」フィールドに貼り付けます。こうすると、元の属性名を識別しやすくなります。
8. 「名前」フィールドに「サプライヤ・コメント」と入力します。
9. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。
10. 「保存」をクリックします。

ステップ2: 「公表価格」の「サプライヤ・コメント」フィールドの有効化

1. 「データ設定」>「クラス」に移動します。
2. 「価格」>「公表価格」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」をクリックします。
4. 「価格ライン」をダブルクリックします。
5. 「属性: 価格ライン」タブをクリックします。
6. 「マルチテキスト 01」をダブルクリックします。
7. 「名前」フィールドのテキストをコピーして、「説明」フィールドに貼り付けます。こうすると、元の属性名を識別しやすくなります。

8. 「名前」フィールドに「サプライヤ・コメント」と入力します。
9. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。
10. 「保存」をクリックします。

ステップ3: 「見積履歴」の「サプライヤ・コメント」フィールドの有効化

1. 「データ設定」>「クラス」に移動します。
2. 「価格」>「見積履歴」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」をクリックします。
4. 「価格ライン」をダブルクリックします。
5. 「属性: 価格ライン」タブをクリックします。
6. 「マルチテキスト 01」をダブルクリックします。
7. 「名前」フィールドのテキストをコピーして、「説明」フィールドに貼り付けます。こうすると、元の属性名を識別しやすくなります。
8. 「名前」フィールドに「サプライヤ・コメント」と入力します。
9. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。
10. 「保存」をクリックします。

ステップ4: 「部品」の「サプライヤ・コメント」フィールドの有効化

1. 「データ設定」>「クラス」に移動します。
2. 「アイテム」>「部品」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」をクリックします。
4. 「価格」をダブルクリックします。
5. 「属性: 価格」タブをクリックします。
6. 「マルチテキスト 01」をダブルクリックします。
7. 「名前」フィールドのテキストをコピーして、「説明」フィールドに貼り付けます。こうすると、元の属性名を識別しやすくなります。
8. 「名前」フィールドに「サプライヤ・コメント」と入力します。
9. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。
10. 「保存」をクリックします。

ステップ5: 「ドキュメント」の「サプライヤ・コメント」フィールドの有効化

1. 「データ設定」>「クラス」に移動します。
2. 「アイテム」>「ドキュメント」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」をクリックします。
4. 「価格」をダブルクリックします。
5. 「属性: 価格」タブをクリックします。
6. 「マルチテキスト 01」をダブルクリックします。

7. 「名前」フィールドのテキストをコピーして、「説明」フィールドに貼り付けます。こうすると、元の属性名を識別しやすくなります。
8. 「名前」フィールドに「サプライヤ・コメント」と入力します。
9. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。
10. 「保存」をクリックします。

ステップ6: 「製造元部品」の「サプライヤ・コメント」フィールドの有効化

1. 「データ設定」>「クラス」に移動します。
2. 「製造元部品」>「製造元部品」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」をクリックします。
4. 「価格」をダブルクリックします。
5. 「属性: 価格」タブをクリックします。
6. 「マルチテキスト 01」をダブルクリックします。
7. 「名前」フィールドのテキストをコピーして、「説明」フィールドに貼り付けます。こうすると、元の属性名を識別しやすくなります。
8. 「名前」フィールドに「サプライヤ・コメント」と入力します。
9. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。
10. 「保存」をクリックします。

ステップ7: ソーシング・プロジェクトの「分析」タブの「サプライヤ・コメント」フィールドの有効化

1. 「データ設定」>「クラス」に移動します。
2. 「ソーシング・プロジェクト」>「ソーシング・プロジェクト」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」をクリックします。
4. 「分析」をダブルクリックします。
5. 「属性: 分析」タブをクリックします。
6. 「resp マルチテキスト 1」をダブルクリックします。
7. 「名前」フィールドのテキストをコピーして、「説明」フィールドに貼り付けます。こうすると、元の属性名を識別しやすくなります。
8. 「名前」フィールドに「サプライヤ・コメント」と入力します。
9. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。

「データを次へマップ」フィールドで、「公表価格.価格ライン.マルチテキスト 01」を選択します。ドロップダウン・リストには、「公表価格」と「見積履歴」の両方のフィールドがリストされますが、選択できるのは1つのみです。

前述のユーザー定義フィールドを、「公表価格」クラスの「ページ2」タブのマルチテキスト・フィールドにマップすることもできます。前述の例では、「公表価格」クラスの「価格ライン」タブにマップしています。

注意 このフィールドには「データを次へマップ」という名前が付いていますが、この場合は、アイテム・マスターに回答を公表する際に、選択したフィールドにデータをプッシュしています。

10. 「保存」をクリックします。

BOMフィルタの設定

このセクションでは、BOM フィルタの設定方法について説明します。BOM フィルタの概念および使用方法の詳細は、「ソーシング・プロジェクトを使用する」章の「プロジェクトにアイテムを追加する」セクションを参照してください。このセクションでは、Web クライアントで BOM フィルタを設定する方法について説明しています。

「ソーシング・プロジェクト」クラスのBOM属性の設定

1. 「データ設定」>「クラス」に移動します。
2. 「ソーシング・プロジェクト」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」タブに移動して、リストの「アイテム」をダブルクリックします。
4. 「属性: アイテム」タブに移動します。
5. 属性の名前リストで「フィルタ」をダブルクリックします。
6. 「表示」ドロップダウン・リストで「はい」を選択します。
7. 目的に従ってフィルタの名前を変更します。例:「製造 BOM.」。

BOMフィルタの名前の変更

インポート用にフィルタをかける BOM アイテムを区別するために、インポートする予定の特定の各 BOM の特定に属性を設定して名前を付ける必要があります。

たとえば、同じ BOM に「製造」と「プロトタイプ」という 2 つのバージョンがある場合、各 BOM にリスト属性を設定する必要があります。リスト属性の名前は、使用ケースのシナリオに基づいて付けることをお勧めします。既存の属性をテンプレートとして使用できます。この例では、「BOM リスト 03」をテンプレートとして使用します。

注意 BOM フィルタは、「部品」クラスではサポートされていますが、「ドキュメント」クラスではサポートされていません。

注意 BOM フィルタでは、複数の BOM ユーザー定義フィールドのみのフィルタ処理がサポートされています。「アイテム.BOM」タブの「数量」以外には、「アイテム.BOM」タブに定義されている「テキスト 1」から「テキスト 5」、「数値 01」から「数値 05」、「リスト 1」から「リスト 5」のみがサポートされています。日付フィールド、マルチリスト・フィールドおよびマルチテキスト・フィールドのフィルタ処理はサポートされません。

「部品」クラスのBOM属性の設定

1. 「データ設定」>「クラス」に移動します。
2. 「部品」クラスをダブルクリックします。
3. 「ユーザー・インタフェース・タブ」タブに移動して、「BOM」をダブルクリックします。
4. 「属性: BOM」タブに移動します。
5. 属性名のリストから、テンプレートとして使用する属性をダブルクリックします。例:「BOM リスト 03」。
6. 元の属性名を説明フィールドにコピーして、使用ケースのシナリオに従って属性の名前を変更します。例:「製造ロード」。
7. 「表示」フィールドで「はい」を選択します。

8. 「リスト」フィールドの右にある「**新規リスト**」ボタンをクリックして、新規リストを作成します。「リスト作成」ウィンドウがポップアップ表示されます。
9. リストに新規属性と同じ名前を付けて、説明を入力します。たとえば、「製造ロード」という名前を付けて、説明に「フィルタ」と入力します。
10. 「**有効**」ドロップダウン・リストで適切な項目を選択して、新規リストを有効または無効にします。
11. カスケード・リストを作成する「**カスケード**」ドロップダウン・リストで、「はい」か「いいえ」を選択します。
 - a. 「**カスケード**」に対して「いいえ」を選択すると、「リスト」ウィンドウ（新規リストの名前のウィンドウ）が、「新規リスト値の作成」ポップアップとともに表示されます。「**名前**」フィールドに名前を入力して、「**追加**」ボタンをクリックするか、「**他の追加**」ボタンをクリックして、リスト値の追加をさらに続けます。
 - b. 後でリスト値を追加することもできます。リストの追加または設定の詳細は、「リスト」を参照してください。
 - c. 「**カスケード**」に対して「はい」を選択すると、「リスト」ウィンドウ（新規リストの名前のウィンドウ）が表示されます。「**リスト**」タブに、新規リスト名が最初のアイテムとして表示されます。これは、その値が「カスケード・リスト」のベース値であることを示しています。「**新規**」ボタンをクリックして、この下にカスケード・リストの値を追加します。
 - d. 「新規リスト値の作成」がポップアップ表示されます。「**名前**」フィールドに名前を入力して、「**追加**」ボタンをクリックするか、「**他の追加**」ボタンをクリックして、リスト値の追加をさらに続けます。これらのリスト値は、新規リストの名前の下にカスケード表示されます。
 - e. これらのリスト値にリスト値を追加して、任意のレベルのカスケード・リストを作成できます。作成するには、リスト値を選択して「**新規**」ボタンをクリックします。前述のステップ 3 に従います。
 - f. 「**保存**」をクリックして、「BOM リスト 03」に戻ります。
12. 「**保存**」および「閉じる」をクリックします。

この新しい BOM フィルタを使用してソーシング・プロジェクトを作成する方法の詳細は、第 2 章「ソーシング・プロジェクトを使用する」を参照してください。

PCMでのイベント管理

Agile PLM では、イベント・マスクに指定されたタスクをユーザーが実行すると、事前定義済のイベントがオートメーションとして実行されます。イベントが起動されると、ユーザーに対する通知の配信などのイベント結果が生じます。適切な権限を持つ Agile 管理者は、イベント処理の様々なコンポーネントを管理できます。

PCM ソリューションのイベント機能は限定的なものですが、ソーシング・プロジェクト、見積依頼、見積依頼回答、サプライヤ、価格、PCO などの PCM オブジェクトに対して、いくつかのイベントを設定できます。さらに、オブジェクトの特定のタブのみに対してサポートされているイベントもあります。

次の表は、PCM オブジェクトをタブごとに分類して、どのイベント・タイプがサポートされているかを示しています。

表のイベント・タイプの意味は、次のマッピングを参照してください。

- A: オブジェクトの作成
- B: オブジェクトの削除
- C: オブジェクトのエクスポート

- D: オブジェクトに名前を付けて保存
- E: ファイルのチェックイン
- F: ファイルのチェックアウト
- G: ファイルの取出し
- H: テーブルの更新
- I: ソーシング・オブジェクトのステータスの変更

PCM オブジェクト	PCMオブジェクトのタブ (該当する場合)	イベント・タイプ								
		A	B	C	D	E	F	G	H	I
部品分類										
	(オブジェクト・レベル)	○	○	○	○					
	一般情報								○	
	部品								○	
	適合性									
	サプライヤ									
	関係								○	
	添付ファイル					○	○	○	○	
	履歴									
価格										
	(オブジェクト・レベル)	○	○	○	○					
	一般情報								○	
	変更									
	価格ライン									
	関係								○	
	添付ファイル					○	○	○	○	
	履歴									
PCO										
	(オブジェクト・レベル)	○	○	○	○					○
	カバー・ページ								○	
	対象価格									

	ワークフロー									
	関係								○	
	添付ファイル					○	○	○	○	
	履歴									
見積依頼										
	(オブジェクト・レベル)		○							○
	カバー・ページ								○	
	回答									
	回答ステータス									
	変更									
	ディスカッション									
	関係								○	
	添付ファイル					○	○	○	○	
	履歴									
見積依頼回答.										
	(オブジェクト・レベル)									
	カバー・ページ								○	
	回答									
	変更									
	ディスカッション									
	関係								○	
	添付ファイル					○	○	○	○	
	履歴									
ソーシング・プロジェクト										
	(オブジェクト・レベル)	○	○		○					○
	一般情報								○	
	アイテム									
	AML									
	変更									
	分析									

	RFQ									
	ディスカッション									
	関係								○	
	添付ファイル					○	○	○	○	
	履歴									
サプライヤ										
	(オブジェクト・レベル)	○	○	○	○					
	一般情報								○	
	コンタクト・ユーザー									
	RFx ルーティング									
	製造元									
	部品分類									
	製品サービス依頼(PSR)									
	関係								○	
	添付ファイル					○	○	○	○	
	履歴									

PCM でイベントを使用できる実際的な状況の例を次に示します。

- ソーシング・バイヤーが、ソーシング・プロジェクトまたは見積依頼に対して権限のあるユーザーを設定すると、「テーブルの更新」イベント・タイプを使用して、そのユーザーに通知を送信できるようになります。
- 「オブジェクトの作成」イベント・タイプを使用して、見積依頼の作成に使用するプロジェクトを自動的に開けます。
- 「オブジェクトの作成」イベント・タイプを使用して、新規作成した MCO に価格を繰り越せます。
- グローバル部品分類マネージャは、ソーシング・プロジェクトに部品をインポートできます。一部の部品は、特定の地域の部品分類マネージャに関連付けられています。プロジェクトを開いて、見積依頼作成の準備が整えば、「ソーシング・オブジェクトのステータスの変更」イベント・タイプを使用して、地域のマネージャに通知を送信できます。

特定の結果を出すためにイベントの使用が便利で効率的な状況は他にもたくさんあります。イベントの詳細およびイベントの設定と管理の方法の詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。

Agileオブジェクトの削除

この章のトピック

- オブジェクトのソフト削除 168
- オブジェクトの削除取消 168
- オブジェクトのハード削除 169
- 特定のAgileオブジェクト・タイプの削除に関する注意 169

このセクションでは次のトピックについて説明します。

- 168ページの「[オブジェクトのソフト削除](#)」
- 168ページの「[オブジェクトの削除取消](#)」
- 169ページの「[オブジェクトのハード削除](#)」
- 169ページの「[特定のAgileオブジェクト・タイプの削除に関する注意](#)」

Java クライアントおよび Web クライアントでは、多くの Agile オブジェクト・クラスに対して、「ソフト」削除と「ハード」削除がサポートされています。データベース内のオブジェクトをソフト削除すると、完全には削除されません。ソフト削除されたオブジェクトは、データベース内で「削除済」としてマークされ、オブジェクト番号または名前が予約されます。ソフト削除されたオブジェクトと同じタイプと番号または名前の別のオブジェクトは作成できません。

検索を実行すると、ソフト削除されたオブジェクトは、検索結果のテーブルに表示されません。ソフト削除されたオブジェクトを見つけるには、「**削除済オブジェクト検索**」フォルダで事前定義済の削除済オブジェクト検索を実行する必要があります。

注意 ユーザー・プロファイルの「**検索**」フィールドに「**削除済オブジェクト検索**」が含まれている場合は、「**削除済オブジェクト検索**」フォルダにアクセスできます。適切な権限があれば、ユーザー・プロファイルを編集して、「**検索**」フィールドの検索リストに「**削除済オブジェクト検索**」を追加できます。ユーザー・プロファイルの「**検索**」フィールドを変更する適切な権限がなければ、Agile 管理者にユーザー・プロファイルの変更を依頼します。

ハード削除されたオブジェクトはデータベースから完全に削除されます。

注意 ハード削除されたオブジェクトの削除取消はできません。

Agile オブジェクトをソフト削除、ハード削除または削除取消するには

- そのオブジェクトに対する適切な削除権限または削除取消権限が必要です。
- すべての関係と確認通知を削除する必要があります。
- 削除または削除取消できるかどうかを決める追加条件があれば、それらをオブジェクトが満たしている必要があります。

一般に、オブジェクトの削除または削除取消が、データの整合性を危うくする場合は、削除または削除解除のアクションが無効になります。

特定のオブジェクト・タイプの削除の詳細は、169ページの「[ユーザー・グループ・オブジェクトの削除に関する注意](#)」を参照してください。

オブジェクトのソフト削除


オブジェクトをソフト削除すると、使用できなくなります。ただし、ハード削除するまでは、オブジェクトの番号または名前は Agile データベースで予約されているので再使用できません。

Webクライアントでオブジェクトをソフト削除するには

1. 削除するオブジェクトを選択して開きます。
2. 「アクション」>「削除」を選択し、確認プロンプトに対して「OK」と応答します。

オブジェクトがソフト削除されます。

Javaクライアントでオブジェクトをソフト削除するには

1. 削除するオブジェクトを選択して開きます。
2. 「削除」ボタン  をクリックし、確認プロンプトに「はい」と応答します。


オブジェクトがソフト削除されます。

167ページの「[Agileオブジェクトの削除](#)」、168ページの「[オブジェクトの削除取消](#)」および 169ページの「[オブジェクトのハード削除](#)」も参照してください。

オブジェクトの削除取消


適切な権限があれば、ソフト削除されたオブジェクトを削除取消できます。

Javaクライアントでオブジェクトを削除取消するには

1. 「削除済オブジェクト検索」フォルダで、適切な削除されたオブジェクトの検索を実行します。
2. 復元する、削除されたオブジェクトを選択して開きます。
3. 「削除取消」  ボタンをクリックします。

Webクライアントでオブジェクトを削除取消するには

1. 「削除済オブジェクト検索」フォルダで、適切な削除されたオブジェクトの検索を実行します。
2. 復元する、削除されたオブジェクトを選択して開きます。
3. 「アクション」>「削除取消」を選択します。


注意 検索結果テーブルの「ナビゲータ」ボタンをクリックすれば、左ウィンドウの  ナビゲータ・ドロワーに検索結果のオブジェクト・リンクを表示できます。

167ページの「[Agileオブジェクトの削除](#)」、168ページの「[オブジェクトのソフト削除](#)」および 169ページの「[オブジェクトのハード削除](#)」も参照してください。

オブジェクトのハード削除


ソフト削除されたオブジェクトは、引き続きデータベースに存在します。オブジェクトを完全に削除するには、オブジェクトをハード削除する必要があります。オブジェクトがソフト削除されただけの状態では、オブジェクトを削除取消できます。「削除済オブジェクト検索」フォルダで、適切な削除されたオブジェクトの検索を実行します。

Javaクライアントで、ソフト削除されたオブジェクトをハード削除には（適切な権限がある場合）

1. 「削除済オブジェクト検索」フォルダで、適切な削除されたオブジェクトの検索を実行します。
2. オブジェクトを開きます。
3. 「オブジェクトの削除」ボタン  をクリックし、確認プロンプトに「はい」と応答します。

Webクライアントで、ソフト削除されたオブジェクトをハード削除には（適切な権限がある場合）

1. 「削除済オブジェクト検索」フォルダで、適切な削除されたオブジェクトの検索を実行します。
2. 検索結果テーブルで、1つ、または複数のオブジェクト行を選択します。
3. 「削除」ボタンをクリックします。
4. 警告プロンプトへの応答として、「続行」を選択し、次に「完了」をクリックします。
5. または、オブジェクトを1つずつハード削除することもできます。
 - オブジェクトを開きます。
 - 「アクション」>「削除」を選択し、確認プロンプトに対して「OK」と応答します。

注意 検索結果テーブルの「ナビゲータ」ボタンをクリックすれば、左ウィンドウの  ナビゲータ・ドロワーに検索結果のオブジェクト・リンクを表示できます。

167ページの「[Agileオブジェクトの削除](#)」、168ページの「[オブジェクトの削除取消](#)」および168ページの「[オブジェクトのソフト削除](#)」も参照してください。

特定のAgileオブジェクト・タイプの削除に関する注意

アイテム・オブジェクトの削除に関する注意

次に示す条件を満たさなければ、アイテム・オブジェクトを削除できません。

- 適切な削除権限がある役割を Agile 管理者が与えている。
- すべての関係と確認通知が削除されている。
- アイテムに対するリリース済の変更がない。
- 保留中の変更の「対象アイテム」タブにアイテムがリストされていない。

まず、各保留中の変更の「対象アイテム」タブからアイテムを削除しなければ、アイテムを削除できません。

- アイテムが PSR に追加されていない。
- アイテムが QCR に追加されていない。
- アイテムが「材料のデklarレーション」に追加されていない。
- アイテムが「価格」に追加されていない。
- 現在のリビジョンまたは保留中のリビジョンの「**BOM**」タブにコンテンツがない。
- 現在のリビジョンまたは保留中のリビジョンの「**製造元**」タブにコンテンツがない。
- 他のアイテムの部品構成表でアイテムが使用されていない。つまり、削除対象のアイテムが、親アイテムの最新のリリース済リビジョン、過去のリリース済リビジョンまたは保留中のリビジョンなど、親アイテムのリビジョンの「**BOM**」タブの子アイテムではない。
- アイテムが部品ファミリに関連付けられていない。つまり、アイテムが、「部品ファミリ」オブジェクトの「**部品**」タブに表示されていない。削除対象のアイテムの**タイトル・ページ**の「部品ファミリ」フィールドが空であることが必要です。「**部品ファミリ**」フィールドに値が設定されている場合、「**アクション**」>「**削除**」コマンドは使用できません。

変更オブジェクトの削除に関する注意

次に示す条件を満たさなければ、変更オブジェクトを削除できません。

- 適切な削除権限がある役割を Agile 管理者が与えている。たとえば、変更分析者またはコンポーネント・エンジニアの場合、Agile 管理者は、変更分析者またはコンポーネント・エンジニアに対して、変更を削除するための適切な権限を与えています。
- すべての関係と確認通知が削除されている。
- 変更が、「保留中」のステータス・タイプまたは「未割当」のステータスである。
- 「対象アイテム」テーブルのアイテムに対して、ディスカバリ権限と読取り権限を持っている。そうでなければ、変更を削除できません。

注意 すでにリリース済の変更を削除するには、まず変更を未リリースにする必要があります。「ワークフロー」タブを使用して別のステータスに変更して、変更を未リリースにするには、適切な権限が必要です。

- 「対象アイテム」タブにアイテムがある変更をソフト削除すると、その変更に関連付けられているすべてのレッドラインが破棄されます。データの整合性を維持するために、「対象アイテム」タブにアイテムがある変更がソフト削除されている場合は、削除取消できません。つまり、ソフト削除された変更を削除取消できるのは、「対象アイテム」タブにアイテムがない場合のみです。

注意 ソフト削除されたルーティング可能なオブジェクトを将来削除取消する可能性がある場合は、削除する前に「**対象アイテム**」タブを必ずクリアしておいてください。削除取消できるのは、「**対象アイテム**」タブにエントリがないルーティング可能なオブジェクトのみです。対象アイテムの記録を残すが、変更オブジェクトは削除する場合は、「**名前を付けて保存**」コマンドを使用してオブジェクトを別の変更オブジェクト番号でコピーしてから、変更オブジェクトを削除します。

転送オブジェクトの削除に関する注意

次に示す条件を満たさなければ、転送オブジェクトを削除できません。

- 適切な削除権限がある役割を Agile 管理者が与えている。
- すべての関係と確認通知が削除されている。
- 転送が、「保留中」のステータス・タイプまたは「未割当」のステータスである。

PSRオブジェクトまたはQCRオブジェクトの削除に関する注意

次に示す条件を満たさなければ、製品サービス依頼（PSR）または品質変更要求（QCR）オブジェクトを削除できません。

- 適切な削除権限がある役割を Agile 管理者が与えている。
- すべての関係と確認通知が削除されている。
- PSR または QCR が、「保留中」のステータス・タイプまたは「未割当」のステータスである。
- 「対象アイテム」テーブルのアイテムに対して、ディスカバリ権限と読取り権限を持っている。そうでなければ、PSR または QCR を削除できません。

注意 すでにリリース済の PSR または QCR を削除するには、まず PSR または QCR を未リリースにする必要があります。「ワークフロー」タブを使用して別のステータスに変更して、PSR または QCR を未リリースにするには、適切な権限が必要です。

次の場合には PSR を削除できません。

- PSR が QCR の「関係」タブに表示されている。
- PSR が現在、訂正アクション・プロセスの一部になっている。この場合、QCR から PSR を削除してから PSR を削除します。
- PSR が別の PSR の「関連 PSR」タブに表示されている。
- 現在、PSR がより大きなプロセスの一部になっている。この場合、親 PSR からこの PSR を削除してから、この PSR を削除します。
- PSR が「関連 PSR」タブに表示されている。
- PSR が複数の問題の集約に使用中である。この場合、関連する PSR を削除してから、この PSR を削除します。

次の場合には QCR を削除できません。

- QCR の「関係」タブに PSR がある。
- 矯正アクション・プロセスに問題レポートが含まれている。この場合、QCR から PSR を削除してから QCR を削除します。
- QCR の「関係」タブに変更がある。
- 矯正アクション・プロセスが、設計変更を使用してすでにルートされている。この場合、QCR から変更を削除してから QCR を削除します。

ソーシング・プロジェクト・オブジェクト、見積依頼オブジェクトおよび見積依頼回答オブジェクトの削除に関する注意

Agile Product Cost Management (PCM) のオブジェクトには、ソーシング・プロジェクト、見積依頼および見積依頼回答が含まれています。次に示す条件を満たさなければ、Agile PCM オブジェクトを削除できません。

- 適切な削除権限がある役割を Agile 管理者が与えている。
- すべての関係と確認通知が削除されている。
- ソーシング・プロジェクト
 - ソーシング・プロジェクトに見積依頼がない。
 - ソーシング・プロジェクトに見積依頼がある場合は、見積依頼が終了状態である。

注意	ソーシング・プロジェクトのオブジェクトはソフト削除できますが、ソフト削除されたソーシング・プロジェクト・オブジェクトを削除取消またはハード削除することはできません。
-----------	--

- 見積依頼
 - 見積依頼に対するリリース済の変更がない。

注意	見積依頼のオブジェクトはソフト削除できますが、ソフト削除された見積依頼オブジェクトを削除取消またはハード削除することはできません。
-----------	---

- 見積依頼回答
 - 見積依頼回答のオブジェクトでは、削除アクションはサポートされていません。

パッケージ・オブジェクトの削除に関する注意

次に示す条件を満たさなければ、パッケージ・オブジェクトを削除できません。

- 適切な削除権限がある役割を Agile 管理者が与えている。
- すべての関係と確認通知が削除されている。
- パッケージが、「保留中」のステータス・タイプまたは「未割当」のステータスである。

製造元オブジェクトの削除に関する注意

次に示す条件を満たさなければ、製造元オブジェクトを削除できません。

- 適切な削除権限がある役割を Agile 管理者が与えている。
- すべての関係と確認通知が削除されている。
- アイテムの「製造元」タブに、オブジェクトがリストされていない。(製造元オブジェクトの「使用箇所」タブで確認します。)
- オブジェクトが製造元の場合は、製造元部品が関連付けられていない。

注意 製造元に関連付けられているすべての製造元部品が削除されている場合は、製造元も削除できます。ただし、ソフト削除された製造元オブジェクトを削除取消しなければ、ソフト削除された製造元部品を削除取消できません。

拠点オブジェクトの削除に関する注意

次に示す条件を満たさなければ、拠点オブジェクトを削除できません。

注意 拠点オブジェクトはソフト削除できますが、ソフト削除された拠点を削除取消またはハード削除することはできません。拠点を使用しなくなった場合は、無効にすることをお勧めします。

- 適切な削除権限がある役割を Agile 管理者が与えている。
- すべての関係と確認通知が削除されている。
- どのアイテムの「**拠点**」タブにも、この拠点が表示されていない。
- 他のどの Agile オブジェクトとも、この拠点が関連付けられていない。
- 拠点のライフサイクルが「無効」になっている。

注意 前述の条件を拠点が満たしている場合は、拠点がユーザー・プロファイルの「拠点」フィールドまたは「デフォルトの拠点」フィールドにリストされている場合でも、無効になっている拠点をソフト削除できます。削除された拠点は、その拠点がリストされているユーザー・プロファイルの「拠点」リストから自動的に削除されます。

拠点がアイテムに関連付けられている場合は、ステータスを「無効」に変更できますが、削除はできません。

ユーザー・オブジェクトの削除に関する注意

次に示す条件を満たさなければ、ユーザー・オブジェクトを削除できません。

- 適切な削除権限がある役割を Agile 管理者が与えている。
- すべての関係と確認通知が削除されている。

注意 ユーザー・オブジェクトはハード削除できません。

Agile PLM に対するユーザー・アクセスは、ユーザー・プロファイルの「ステータス」プロパティを使用して制御することもできます。たとえば、あるユーザーが会社をやめるか Agile PLM を使用しなくなった場合、またはユーザーが Agile PLM システムにログインできないようにする必要がある場合は、「ステータス」プロパティを「停止」に設定してユーザー・オブジェクトを無効にします。このユーザーは、Java クライアントの管理の「**ユーザー**」ノードおよび Web クライアントのアドレス帳の「**ユーザー**」タブにはリストされたままになり、既存のワークフローやエスカレーションなどには名前が引き続き表示されますが、他のユーザーが選択できるアドレス帳には表示されなくなります。「アクティブ」ステータスにユーザーをいつでも再設定できます。

削除されたユーザーのリストを Java クライアントの管理で表示するには、「**削除されたユーザー**」ノードまたは「削除済オブジェクト検索」の「**削除されたユーザー**」を使用します。削除されたユーザーのリストを Agile Web クライアントで表示するには、削除済オブジェクト検索の「**削除されたユーザー**」を使用します。

Agile PLM ユーザーの管理の詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。

ユーザー・グループ・オブジェクトの削除に関する注意

必要でなくなったユーザー・グループを削除できます。

次に示す条件を満たさなければ、ユーザー・グループ・オブジェクトを削除できません。

- 適切な削除権限がある役割を Agile 管理者が与えている。
- すべての関係と確認通知が削除されている。

注意 ユーザー・グループの「ステータス」を「停止」に設定すると、アクティブでないグループが検索結果テーブルに表示されます。それとは対照的に、ソフト削除されたユーザー・グループは、検索結果テーブルに表示されません。

ユーザーが割り当てられているユーザー・グループを削除する場合は、ユーザー・グループに所属するユーザーを削除しなくても削除できます。

- グローバル・ユーザー・グループ: グローバル・ユーザー・グループをソフト削除すると、そのグループは、グループ・メンバーのユーザー・プロファイルの「**グループ**」タブに、アクティブでないグループとして表示されます。グローバル・ユーザー・グループをハード削除すると、そのグローバル・ユーザー・グループに対するユーザーの割当ても削除されて、ユーザー・プロファイルの「**グループ**」タブに表示されなくなります。
- パーソナル・ユーザー・グループ: パーソナル・ユーザー・グループの場合は、アクティブでもアクティブでない状態でも、グループ・メンバーのユーザー・プロファイルの「**グループ**」タブには割当てが表示されません。

ユーザー・グループを削除すると、Agile PLM のアドレス帳からグループが削除されます。次の場合のようにユーザー・グループが使用中の場合は、ユーザー・グループを削除できません。

- ユーザー・グループが、ルーティング可能なオブジェクトの「**ワークフロー**」タブのルーティング可能なオブジェクト・サインオフ・リストに表示されている。
- ユーザー・グループが、いずれかのワークフロー定義の「**通知**」プロパティにリストされている。
- ユーザー・グループが、ユーザー、ユーザー・グループおよびパートナーのエスカレーション担当者として指定されている。

削除されたユーザー・グループのリストを Java クライアントの管理で表示するには、「**削除されたユーザー・グループ**」ノードまたは削除済オブジェクト検索の「**削除されたユーザー・グループ**」を使用します。削除されたユーザー・グループのリストを Agile Web クライアントで表示するには、削除済オブジェクト検索の「**削除されたユーザー・グループ**」を使用します。

PG&Cオブジェクトの削除に関する注意

Agile Product Governance & Compliance (PG&C) のオブジェクトには、デklarレーション、含有基準、サブスタンスおよび部品グループが含まれています。次に示す条件を満たさなければ、Agile PG&C オブジェクトを削除できません。

- 適切な削除権限がある役割を Agile 管理者が与えている。
- すべての関係と確認通知が削除されている。
- サブスタンス、含有基準および部品グループ
 - サブスタンス、含有基準および部品グループのオブジェクトが使用中の場合は削除できません。
- デklarレーション
 - デklarレーションが、「保留中」のステータス・タイプまたは「未割当」のステータスである。