

BAISOKU の大則

『顧客の利益を生むシステムをつくる』そのために

株式会社 BAISOKU
代表取締役 吉沢和雄

— BAISOKU の肝に銘じる言葉 —

「無駄に過ごした時間は買い戻すことができない」

「巧遅は拙速に如かず」

「仕様を設定しなければ品質を実現することはできない」

「BAISOKU フレームワークは BAISOKU の最大の武器である」

「システムは性能(スピード)が命」

「スピードはすべてに勝る、技術である」

「徹底、徹底、徹底」

「性能指標はレスポンス・タイムとスループット」

「品質実現のため勇気を持ってBS パトロールすること」

「システムは『動けばいい』というものではない」

目次

●BSドキュメント体系.....	4
●はじめに.....	5
●社是.....	6
●経営理念.....	6
●基本姿勢.....	6
●BAISOKU が生まれた背景.....	7
<第1章 BS ベーシック>	8
1-1 「幸せなシステム」とは.....	9
1-2 誰のためのシステム(開発)か.....	10
1-3 システム開発業はサービス業である.....	11
1-4 巧遅は拙速に如かず.....	12
1-5 WEB システムは生きものである.....	13
1-6 「心・技・体」+「生活」.....	14
1-7 生活習慣.....	15
1-8 そうじで心を磨く.....	16
1-9 いつも素直・謙虚であれ.....	17
1-10 主体的にやる.....	18
1-11 後で苦労しないシステム開発.....	19
<第2章 BS メンバー編>	20
2-1 BAISOKU のコンセプト.....	21
2-2 仕事の技術.....	22
2-3 BS 標準遵守の徹底.....	23
2-4 共通部品作成を禁ず.....	24
2-5 常に工数と期間を意識するべし.....	25
2-6 「なぜ、なぜ、なぜ、なぜ、なぜ、」と5回唱えよ.....	26
2-7 解法は2案以上出す.....	27
2-8 「品質は人質なり」人質 = 人の質.....	28

2 - 9	徹底的に品質にこだわる	29
2 - 10	プロジェクト成功の定義	30
<第3章	BSリーダー編>	31
3 - 1	リーダーの心構え	32
3 - 2	リーダーの仕事	33
3 - 3	仕様(要求)の本質を捉える.....	34
3 - 4	勇気をもってパトロールせよ	35
3 - 5	システムはスピード(性能)が命.....	36
3 - 6	朝一ミーティングがプロジェクトを	37
	成功に導く.....	37
3 - 7	アクションアイテム(AI)化で	38
	着実に前へ進め.....	38
3 - 8	個の集団はチームにあらず.....	39
●	まとめ.....	40

●BSドキュメント体系

1.BAISOKUの大則

-- 技術者としての心、根本となる規則(本書)

2.BS 開発標準 倍速 Framework ドキュメント群

(1)機能編

(2)開発手順編

(3)実例編

(4)リファレンス編

(5)規約編

(6)開発方法論

(7)データベース設計編

(8)品質保証編

3.BSBAISOKU 大全

4.BS パトロールチェックリスト

5.BAISOKU Framework 完全体得チェックリスト

●はじめに

当社のビジネスの根本

当社のビジネスの根本は、

「WEB システム開発において、BAISOKU 開発(手法、開発方法論)を用いて、

『顧客の利益を生むシステム』を

顧客のご予算と期間に応じて提供すること

にある。

BAISOKU 開発(手法)は、“倍速”でシステム開発の工程を進め、

半分の期間で、目に見えるものさわれるものをつくり、残り半分の期間で、

・お客様のわがままをきく

・かゆいところに手が届く(ようにする)

・創意工夫(する)

を実践していく。

システム(仕組み)を顧客の経営の土台に据えて「お客様のビジネスの粗利を最大化すること」。これが BAISOKU のビジネスの根本である。

BSとは「Baisoku Standard (BAISOKU 開発標準)」の頭文字をとった、

当社システム開発の品質水準を定義したものの総称である。

本書「BAISOKU の大則」は、当社の理念、考え方、技術者としての心得、根本となる規則を述べたもので、単にシステムの開発方法を論じただけのものではなく、原理原則に則った物事の捉え方、考え方を示し、

システム開発に携わる者の「心のあり方」を説くものである。

加えて本書は、システム開発のあるべき姿を説くとともに、より具体的に、「いかに」プロジェクトを成功に導くかを示すものである。

●社是

「一燈照隅、万燈照国」

最初は一隅を照らすような小さな灯火でも、
その灯火が十、百、万となれば、国中をも
明るく照らすことになる。

人が振り向こうが振り向くまいがそれは問題ではない。

ただ一途に自分の真心を尽くす。

そうすると、そんな一隅を照らす行為に励まされた人が、

私も一隅を照らすような行為をしようと決意されて、

いつしか輪が広がっていくものだ。

●経営理念

1. 社員全員の幸せを通して社会に貢献する「いい会社をつくろう」
2. 顧客の利益を最大化するシステムをつくる
3. 縁を大事にする
4. やりがい、いきがい、創意工夫のいい仕事をする
5. 不正をしない

●基本姿勢

1. 自分で主体的にやる姿勢をつくろう (⇔人頼りの姿勢をやめよう)
2. いつも進歩発展をめざす姿勢をつくろう (⇔現状に甘んずる姿勢をやめよう)
3. 他人の利益もはかる姿勢をつくろう (⇔自分だけよしの姿勢をやめよう)

●BAISOKU が生まれた背景

「顧客に喜んでもらえて、適正な利益を得るために」

- ・「儲ける」->高い技術で高い収入を得る(利益)
- ・顧客に「さすが」「ありがとう」と感謝される(心)
- ・「物心両面」の成功

をめざしてシステム開発にとことんこだわって、極めたい、と思って実践して打ち込んできた。しかし「個」でできることはたかがしれている。

チームで受託請負の開発を行っても 1 つのプロジェクトが完了し、別システムにとりかかると言語やツール、環境が毎回違うためにまたゼロから作り直しとなってしまう。

どんなに技術を高めても、一度苦勞をしたことが次に活かせず、劇的に生産性をあげることはいできない。

高い予算でオーダーメイド方式で毎回ゼロからつくっていたのでは

無駄が多い。言語や環境、ツールを毎回習得しなおして、

それにふりまわされて苦勞して疲弊してしまう。生産性があがらないので大量残業をして少しは残業代が稼げるかもしれないが、疲労困憊してしまう。

そこで、限られた予算のなかで利益を出して、かつ、顧客のわがままをきけるようにするにはどうしたらよいか、と、もがき苦しむ中から

誕生したのが BAISOKU である。

システム開発の世界でビジネスを成功させるために、これまでの悩み、問題点を克服して「利益」を出せる分野「土俵」を自らつくったのが BAISOKU であるといえる。

<第1章 BS ベーシック>

1 - 1 「利益を生むシステム」とは

「利益を生むシステム」とは、デジタルの仕組みを経営の土台に据えることによって、会社のデータを見える化し、会社全体で共有することによって、ムダムリムラをなくし、社員で協力しあって仕事ができるようにすることで、全体最適経営に導き、粗利を最大化するものである。

さらに、たまったデータを分析して、利益アップのための PDCA サイクルを回し続けることが可能になる。

社員が安心して働くには、会社が利益をあげ、社員に還元し、会社に関わるすべての人がやりがいと幸せを感じる事が重要。IT の力を使い、組織が一丸となって利益を確保して、続的に成長・発展していくことが最終的な目的である。

時代は、すでに大きく変わってきている。デジタル時代は「IT 力」がものをいう。しかし効率化(→IT 化)だけではだめで、デジタルの力を使える少数精鋭の集団をつくっていく、つまり「利益を生み続ける組織に変貌していく」、そのための「IT 力」を提供していく、これが BAISOKU ビジネスの肝であると心得ている。

時代に負けない「利益を生み続ける組織になる」、これが「利益システム化」の目的である。

1 - 2 誰のためのシステム(開発)か

BS では、システム存在の第一義を
「顧客の利益の最大化」においている。

顧客の利益に貢献しないシステムは無用であるばかりか存在自体が悪である。BS
では、開発をすすめる上で、判断や選択をせまられたとき、また何かを決断するときに
「それで1円でも顧客のスループット（利益）があがるのか？」
を判断基準とすることを徹底している。

我々は「個」で仕事をしているのではなく、一人一人が企業の代表として、直接、間
接にかかわらず、顧客と接しているのである。

メンバー全員が各々、企業人としての視点と自覚を持ち、いかに顧客の利益を生む
システムを構築するかを全身全霊で考える義務があり、
また同時にそれがシステム開発に携わるものの、創造と成功との喜びである。

1 - 3 システム開発業はサービス業である

コンピュータシステム化の目的は、「売上伸長」と「コスト削減」の二点であり、つまり「利益を生むための仕組みづくり」にある。

我々は WEB システムという商品を顧客に提供し、その対価として報酬を得ている。要件定義に始まり、設計、プログラミング、テストといった一連の作業は、顧客の利益を生むシステムを構築するためのサービスであり、システム開発業はれっきとしたサービス業である。

つまりシステム開発業は、顧客に満足してもらって初めて成り立つビジネスであることを肝に銘じなくてはならない。

1 - 4 巧遅は拙速に如かず

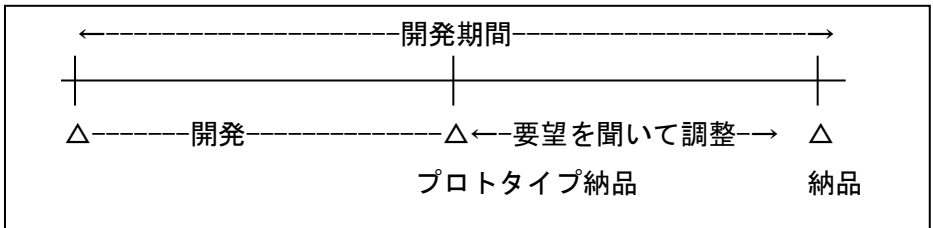
前項とともに、BS の哲学を貫くキーワードは
"スピード"、"早さ、速さ"である。

システム開発においては、「早くつくって、早く顧客に見ていただき、早く実際につかっ
てもらう」ことが重要である。

たとえば、開発期間が 3 ヶ月あるならば、3 ヶ月後に完成したシステムを納品すれば
よいのではなく、半分の期間で完成度 8 割のものをお納めして実際につかっていただ
きながら、残りの半分は顧客のご要望を可能な限り実現して「幸せなシステム」を構
築するのである。

「倍速」でなければならない理由はここにある。

無尽蔵に時間(=コスト)をかけて、いいものが作れるのはあたりまえのことであり、
我々はシステム開発のプロとして、つねに時間を意識して最短期間で最大限顧客
にご満足いただけるシステムを提供し続けなければならない。



1 - 5 WEB システムは生きものである

WEB システムは生鮮品と同じで、鮮度が命である。

特に WEB システムは、肉や野菜と同じように店頭に並べられた時から

（納品した時から）徐々に鮮度が落ち（陳腐化し）ていく。ただ、肉や野菜と違うところは、納品後にも、顧客の要求に応じて進化していくことが可能であるという点である。

顧客の要求・要望にタイムリーに、素早く対応することで、システムの鮮度を保ち続けることができる。そうでなければ、顧客のビジネスモデルもあつという間に陳腐化してしまい、その結果顧客のビジネスチャンスを逃してしまうことになる。このスピード勝負の時代では「早く」ないと生き残っていけないのである。

前項でも述べたとおり、技術の第一はスピード、つまり生産性である。

1 - 6 「心・技・体」+「生活」

技術者たるもの、「心・技・体」+「生活」が揃って初めて一人前といえる。
では、システム開発技術者に求められる心・技・体、生活とは具体的にどのようなものか。

心：己の信念をもった確たる心を持ち、困難にぶつかっても

くじけずに立ち向かっていく勇気と強い精神力（最重要）

技：技術力や知識はもちろんのこと、問題に直面した場合においてはその打開策を見出すことができる力

体：活力があり、エネルギーに満ちた身体(いざというときに踏ん張りがきく体力)

生活：職場以外の家庭生活でも手抜きをせず、自分を律する

技術力だけで渡って行けるほど、プロの世界は甘くない。

己の信念を持った確たる心と、困難にぶつかったときに問題解決の方法を見出せる技量を持ち、いざというときに踏ん張りがきく体力をそなえ、心・技・体、生活、のいずれもバランスよく向上させていける者でなければ真の技術者には成りえない。

1 - 7 生活習慣

◆基本の基本

- 1)靴をそろえる
- 2)椅子を入れる
- 3)鞆を立たせる

◆はきものをそろえると心も揃う

「はきものをそろえる」

はきものをそろえると心もそろう

心がそろうと はきものもそろう

ぬぐとくに そろえておくと

はくとくに 心がみだれない

だれかが みだしておいたら

だまって そろえておいてあげよう

そうすればきっと 世界中の人の心も

そろうでしょう 藤本幸邦和尚作

◆あいさつ、返事

相手の目を見て、相手の正面を向いて

明るく元気にあいさつ

- ・「おはようございます」
- ・「ありがとうございます」
- ・「ありがとうございました」(ミーティングの終わりに)
- ・「はいっ」(短く元気な「はいっ」)

1 - 8 そうじで心を磨く

そうじ力には、2種類の力がある。

- 1)本来のあなたの能力を発揮させる力(マイナスを取り除く)
- 2)プラスを引き寄せる力

「あなたの部屋はあなた自身」

部屋にあなたの心の状態が表れている、つまり自分の現状が表れているのである。

- ・乱れて乱雑な部屋=自分自身
- ・整理整頓されてきれいな部屋=自分自身

まずは「ひと拭き」から始める。

「いつかやろう」ではダメである。まずは身近なところから「ひと拭き」する。ひと拭きしたとき、そこに成果が現れる。

1 - 9 いつも素直・謙虚であれ

「本物」になるには、常に素直で、謙虚であること。そうでなければ自分を高めることはできない。

他人の忠言に素直に耳をかたむけ、謙虚にして驕らず、ためまぬ努力をしつづけていくことができる者にだけ、技術者として、人としての成長が望める。

常に周りに敬意を持って接し、謙虚であることで、初めて周囲の協力を得ることができ、大きな仕事を与えられ、新しい可能性を切り開いていくことができるのである。

1 - 1 0 主体的にやる

当社のビジネスは、BAISOKU のスピードをもって顧客の利益を生むシステムを提供し、その対価として我々も報酬を得ることにある。

そのために当社では常にチームで、主体的、自律的な仕事をするを徹底している。

システム開発は創造のビジネスであり、創意工夫の作業であるから、

受け身の態度では BAISOKU のビジネスに全くそぐわない。技術者たるもの、常に自律的、積極的に行動してこそ、結果としてそこに生きがいを見出せるというものがある。

1 - 1 1 後で苦労しないシステム開発

「短期開発」「開発途中の仕様変更」「稼働開始後の頻繁な機能追加」は顧客の要求として当然のことと考えよ。

開発の初期段階から、システムの稼働開始後をにらんだ拡張性の高いアプリケーションづくりを視野に入れて開発を進めること、これが BAISOKU のコンセプトである。

後に述べる「BS 標準の徹底」「共通部品の排除」「パトロールの重要性」等の開発の心得は、すべて「後で困らないシステム開発」のために、品質や性能を満足させ、問題となり得る箇所を事前に排除するか、または処置を行い、柔軟にシステムを進化させることを容易にする開発の方法論である。また、BS 標準に則って開発されたアプリケーションは、システム稼働後も、顧客で容易に保守が行えることから、顧客にとっても「後で苦労しない」システムであるといえる。

<第2章 BSメンバー編>

2 - 1 BAISOKU のコンセプト

BAISOKU のコンセプトを下記に記す。

- (1) 無駄の無い最速開発
- (2) 習得 1 週間
- (3) オブジェクト指向技術は必須でない
- (4) 性能満足
- (5) 品質実現
- (6) 仕様変更容易
- (7) 後で苦労しない

2 - 2 仕事の技術

「仕事は『段取り八分』』といわれるように、

仕事に着手する前にすでに勝負が決まると言ってよい。

BS では、「朝一(あさいち)ミーティング」と「AI(アクションアイテム)化」を仕事の基本中の基本とし、徹底している。

作業の(完成形の)イメージを明確にしてからでないと、作業を開始してはならない。

●AIをつくるわけ(帰宅前に明日の仕事を用意する)

「忙しくなくなる法」

1)明日やるべきことを六つ書き出す。

2)どの仕事から片づけるのか、一番から六番までの優先順位をつける。

↓

3)翌日はこの順番で仕事を片づける。これを毎日続ける。

※仕事がかどり、「忙しい」から解放される。

「仕事の能力というものは、結局はやるべき仕事を認識し、

それに的確な優先順位をつける能力、といえる」

2 - 3 BS 標準遵守の徹底

BS ではソースコードの属人性（個性）は徹底的に排除することを義務付けており、例外は一切認めていない。

プロジェクトメンバー全員が標準化されたルールに従って開発を行ってこそ、BAISOKU の長所である拡張性、合理性、効率性、および保守性を保つことができ、「変化に強く、後で困らないシステム開発」を実現することができる。

すなわち、誰がつくってもルールに沿った定型のスタイルになっていること、システムの「統一」こそが BAISOKU の核心であると心得よ。

2 - 4 共通部品作成を禁ず

BS では BS フレームワーク部分以外の共通クラスの作成は原則禁止である。BS では、多少の冗長性があったとしても、シンプルな構造による個々のコンポーネントの独立性の高さを重要視していることを常に念頭において作業にあたること。

以下に BS で共通化を禁止する理由を挙げる

- (1) 共通クラスを作成するには高度な分析力、設計力が必要とされ、正しく共通部品を作成できる技術者が限られること
- (2) 仕様変更対応や保守を行う場合にも、共通部品作成者と同等もしくはそれ以上のレベルの技術者を維持しつづけるかまたは新たに用意する必要があり、柔軟に対応することが困難となること
- (3) 設計や性能に時間をかけ、問題解決することが SE の仕事であるので、安易に共通部品その他を作成することに時間を費やしてはいけないこと

2 - 5 常に工数と期間を意識するべし

ビジネスとして開発を行っている以上、あくまでも利益追求が目的であることを忘れてはならない。

仕事は、予算（工数）と期間の範囲内で納めることが鉄則である。予定の工数と期間をオーバーしてしまったら、収支が合わなくなる、つまり赤字になってしまい、ビジネスとして成り立たない。

また、一括受託プロジェクトにおいては、「時間はコスト」である。

時間とは、プログラミングしている時だけを指すものではない。

毎日の打合せに始まり、仕様理解、設計、あるいは顧客側でのスケジュール調整の時間もすべてプロジェクトの工数として消化される。

極端に言えば、遊んでいようが寝ていようが、その間にも刻々と費用(お金)が消費されているのである。

作業時間すべてがコストに直結していることを意識するべし。

2 - 6 「なぜ、なぜ、なぜ、なぜ、なぜ、」と 5 回唱え よ

技術者たるもの、探究の心を忘れてはならない。

常に「なぜ、なぜ、なぜ、なぜ、なぜ」と最低 5 回唱えて物事を追求する姿勢こそが重要である。

また、プロとして一生涯学習し続けることは当然であるが、資格試験のための、ただ暗記する勉強は全く意味をなさない。SEとしての頭（考え方）を鍛える学習こそが業務に生きてくるのである。

技術的な知識は「定石」として持っていて当然のことであり、書籍やある程度の経験から誰もが得ることができる。しかし、それは単に将棋の駒の動かし方を覚えたに過ぎない。

さらに、担当するシステムの業務を徹底的に理解し、その業務固有のビジネスロジックにおいて創意工夫ができる人だけが真の SE となり得るのである。

2 - 7 解法は 2 案以上出す

解法は常に 2 案以上考え、その中から最適解を選択すること。

設計（解法）を考える際、最初に浮かんだ案を最良の解と思い込みがちだが、思い付きを採用してはいけない。

物事を一面でとらえず、多面的に、全面的に、根本的に考えよ。十分考えたつもりでも、常に 2 案以上解法を考えること。案の量(数)が技術者の技量を表すと考えよ。その中から工数(コスト)、期間および複雑度合いを要素として、3 点のバランスから最適解を導き出さねばならない。

2 - 8 「品質は人質なり」人質 = 人の質

「品質とは人質（じんしつ）なり」

品質とは自分そのものである。プロジェクトリーダーは、チームとしての品質に責任をもち、BS 基準に照らして、より上位のものにしていかなければならない。

自己の向上が無い限り、品質の向上はありえない。プログラムには、作成した本人の技量だけではなく、プログラムづくりに対するその人の姿勢や思い、信念、プロ意識までが反映される。

ソフトウェアの品質とは、顧客要求を満たす度合いである。障害がないことが品質の全てではない。プロとして、バグの個数 = 品質、と考えてはいけない。

納品時だけではなく、未来にわたって変化、進化に対応できてこそ真の品質の実現といえる。何よりも、顧客を幸せにすることができるシステムだけが名実ともに品質のよいシステムであるといえる。

2 - 9 徹底的に品質にこだわる

ソフトウェアは目に見えないものであるため、真の品質が解り辛い。つまり、ある程度動かして使えるシステムが出来上がってみないと、品質の実態が把握できにくい。そこでどうやって品質を検証するか、またどのように品質を保証するかの仕組みが必要となる（「勇気をもってパトロールせよ」参照）。

開発担当者は単体テスト完了まで自分が作成したプログラムの全責任を負う。机上テストは無論のこと、BS 標準に則って

B S C C（コードチェッカー）による検証を行い、担当機能単体では完璧なプログラムを提供しなくてはならない。

また、障害改修においては、不具合として表面化している現象を直すのではなく、根本原因を追求し、同根同類の不具合を全て同時に退治して初めて、障害を改修したといえるのである。

2 - 1 0 プロジェクト成功の定義

プロジェクトの成功とは

- (1) 次につなげる
- (2) メンバーの成長
- (3) 会社の利益

の3点に尽きる。

何は無くとも顧客に満足していただくことが最も重要であることは言うまでも無い。「次につなげる」を成功定義の筆頭に挙げたが、

顧客に満足していただいたからこそ、次の仕事につながるものであり、ひいては会社に利益をもたらすことになるのである。

プロジェクトを通して、メンバーが経験を積み、成長することも重要である。プロジェクトの局面局面での小さな失敗をクリアしてそこから学ぶことはよいが、大きな失敗はしてはならない。プロジェクトとしての大きな失敗は顧客に迷惑をかけてしまうことはもちろん、大失敗からは結局何も学べない。つまり、勝たなくては意味が無いのである。

<第3章 BSリーダー編>

3 - 1 リーダーの心構え

プロジェクトの成否はリーダーの心構え如何によって決まる。
以下にリーダーの心構えを記す。

信念と情熱とそして孤独に耐えられる強靱な精神力、
納期を守るべく断固前進する気概、気迫、そして勇気が不可欠である。

「顧客を幸せにするシステムをつくる」を前提として

- (1) 顧客にとってのシステムの目的を知ること
- (2) 安請合いはしないこと (安請け合いに信なし)
- (3) プロジェクトの成功 (定義) を常に意識すること
- (4) 勇気を持って品質を実現すること
- (5) 責任を転嫁しないこと

3 - 2 リーダーの仕事

プロジェクトの成否はリーダーの采配にかかっていることは前章で述べた。ここでは、プロジェクトを成功に導くためのリーダーの仕事を下記に記す。

- (1) 顧客の重点項目に焦点を当てその要求(仕様)を正しく捉え、その上で実現策を見いだす
- (2) 戦略(目的)と戦術(手段)の設定
- (3) 品質を実現しかつ納期を守る
- (4) AI (征服計画書) を作成し、毎日更新しつづけること
- (5) 朝一ミーティング
- (6) BS 標準遵守の徹底
- (7) 設計指導 (最も難しい部分を担当すること)
- (8) 原則、共通部品を作らせない
- (9) メンバーの技術だけでなく心の教導
- (10) 次につなげるための顧客との信頼関係の構築

3 - 3 仕様(要求)の本質を捉える

「仕様」の設定理由を正しく捉え、把握し、理解することが、

「いいシステム」を創るための肝心要で最も大事なことである。

ユーザー(利用者)の見地に立って、システムの目的を正しく理解した上で、その目的をシステムで実現するための仕様を正しく設定すること。

これがプロジェクトを成功に導くための重要な第一歩である。

つまり品質は、仕様を設定したとおりに実現される。グレーな仕様のままつくったシステムは品質もあいまいでグレーなものになってしまう。

仕様を実装するためには、その仕様が設定された背景、理由を正しく捉え、自分が認識している仕様が、顧客が実現したい要件を満たすものかどうか多面的にすり合わせなくてはならない(つまり本当に正しい仕様かどうかをよく検討する必要がある)。正しく仕様を捉え、設定することができなければ、品質を実現することはできないのである。

3 - 4 勇気をもってパトロールせよ

BS では当該プロジェクトメンバー以外の技術者がプロジェクトのソースコードをチェックすることを「BS パトロール」と呼び、制度化している。これは BS 独自の品質保証の仕組みであり、品質実現の切り札である。

他者のソースの不具合を指摘することに躊躇してはならない。

開発メンバー同士が積極的に、お互いのプログラムをチェックし、規約違反がないか、ロジックの構築方法は最適であるか、規約違反の共通部品が作られていないか、などの観点から改善点を指摘し合うことで、標準化の徹底をより一層推し進めることとなる。

システム全体として統一され、開発ルールに則ったプログラムでなければ、成果物として提供してはならない。

3 - 5 システムはスピード(性能)が命

システム開発において、もっとも重視すべきものの一つに性能があげられる。

設計の初期段階で最適な性能目標値を設定し、性能要件を満たさなければ、いかに倍速で開発したとしても、そのシステムは実用に耐えない、

無用の長物となってしまう。つまり速くなければ使えないということだ。

性能が保証されないものはつからないこと。ハードウェアのスピードの理論値から性能の理想値を想定することが重要だ。

また、性能は開発の早い段階から作り込むものであることを常に意識せよ。上流工程で、しっかりと性能設計を行わなければ最良の性能を引き出すことはできない。開発の後工程において性能チューニングを施すことも、ある程度の効果は見込めるが、それはあくまでも性能調整であり、根本的な性能実現策にはなり得ない。性能とは設計するものである。

3 - 6 朝一ミーティングがプロジェクトを 成功に導く

前章でも述べたように、「仕事は『段取り』と言われるように、仕事に着手する前に、すでに勝負が決まると言ってよい。

メンバー全員が一丸となって同じ山（プロジェクト）に登るためにも、毎日の朝一ミーティングで課題や問題を提起し、解決策について、全員で認識を合わせるなど、情報共有を正しく行うことが不可欠である。リーダーは、プロジェクトメンバーの各々が、互いに誰がどのような仕事をしているのかを把握させ、有機的に、かつ能動的にプロジェクトを進めていかななくてはならない。

リーダーは「スケジュール」にとらわれることなく、必要に応じて臨機応変に、ダイナミックに予定を変更し、朝一ミーティングでメンバーに周知徹底させなければならない。

◆朝いちミーティングの目的

「お客様の利益を生むシステムをつくる」->いいものをつくる

3 - 7 アクションアイテム(AI)化で着実に前へ進め

アクションアイテム (AI) は、プロジェクトの「征服計画書」である。

AI を正しく作り続けることができなければ、当然プロジェクトを成功に導くことはできない。

リーダーは、プロジェクトを進める上で、作業の難易度と大きさ、量から仕事の単位(粒)を定め、各担当メンバーの「技量」に応じて、仕事の割り振りおよび段取りをするべし。この粒の大きさ「粒度」こそがプロジェクト成否のポイントとなる。またこの「粒」は常に状況に応じて最適なものに変更される必要がある。

AI とは一度つくってしまえば変わらないものではない。毎日の朝一ミーティングで日々 AI の消化状況を確認するとともに、臨機応変に、またダイナミックに AI を更新することにより、能率よく仕事を進めることが可能になり、BAISOKU が実現するのである。また、メンバーの毎日の AI 作成(帰宅前に明日の仕事を用意する)を徹底させることもリーダーの仕事である。

AI を正しく作り、実行し、時には柔軟に変更することができてこそ、プロジェクトを成功に導くリーダーとなり得るのである。

3 - 8 個の集団はチームにあらず

当社では「個」での仕事は行わない。

「個」でやっている限り大きな仕事もできず、それに見合った利益も見込めない。「個」が何人か集まったからといって「チーム」にはならない。とチーム一丸となって高いレベルの仕事をクリアすることができ、

達成感、充実感を味わい、かつ、その対価を得られることになる。つまり精神的なやりがいや満足と、経済的、金銭的な充足を両立させるためにはチームで主体的にふるまうことが不可欠である。

●まとめ

ビジネスの目的は「公明正大な利益追求」にある。利益を得る方法は「顧客に満足していただく」こと以外他にない。つまり顧客の満足(顧客の利益)に応じてその対価として報酬を得るのである。顧客が求めているのは「早い、結果的に安い、速い(性能が良い)、後で困らないシステム」である。早く安く後で困らないシステムを構築するには、「本書にかかれていること一つひとつを肝に銘じて実行する」ことが最も近道であり、逆に言うと本書を徹底実行すれば、誰もが「顧客に満足を提供し、ひいては「対価」を手にするのが可能になるのである。

本書の各章に書かれてあることは、考えてみればどれも「当たり前」のことであるが、その当たり前のことを当たり前に戻りやり遂げることこそが大切なのだ。この BAISOKU の大則を実践できてこそ、

「顧客の利益を生むシステム」づくりが可能になるのである。

プロとして「謙虚であること」、「品質にこだわり抜くこと」、

「BS 標準遵守を徹底して共通部品をつくらないこと」を日々実践し、**「顧客の利益を生むシステム」**をつくるのが我々の本業であることを心に刻むべし。

株式会社 BAISOKU

企業の問題解決が強みの IT ソリューション企業

2001 年より独自の開発方法論である「試行錯誤開発」を用いて、

「顧客の利益を生むシステムをつくる」ことを生業としてきた。

中小企業の利益を IT & DX で最大化する、IT 化、デジタル化、DX 化のエキスパートである。

連絡先 : info@baisoku.co.jp

BAISOKU の大則

(Ver.06.01)

株式会社 BAISOKU
〒176-0023 東京都練馬区中村北 2-20-11 ソフィア中村橋 2F
電話 03-6907-3904 info@baisoku.co.jp
<http://www.baisoku.co.jp>
ご意見、ご感想をお寄せください

本書の無断複写複製は、特定の場合を除き著作者の権利侵害になります