

アルタスファイブ通信

2024 年夏号

「ちょっと変わった発想で、できないに挑む会社」ことアルタスファイブが2024年夏号をお届けします。

今号では「創意工夫」をテーマに、この半年間の取り組みを綴りました。

「できたらいいな」を形にするための私たちなりの試行錯誤を、若手社員の率直な成長の記録とベテラン社員の新たな挑戦とともに、等身大の姿として紹介しています。

この「アルタスファイブ通信」が、皆さまとの絆をより深めることを願っています。

目次



01 前払い退職金制度で未来を先取り！社員のウェルビーイングを支える新制度・・・・・・・・・・ 大成



02 業務を進めるうえでAIを活用するための創意工夫・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 村山



03 やらうぜ！ペアプロ！！！！・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 沢辺



04 バッチ処理を用いたファイル管理システムの導入・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 加藤



05 LLM を利用したアテンションの実験（お小言言ってくる AI は思ったより腹がたつ）・・・・ 小池



06 文章の見直し方・・ 西岡



07 上司のある言葉を身をもって経験して理解したこと・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 雲居



08 概算見積りの記述内容・方法の改善・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 瓦谷



09 評価制度の試行錯誤・・ 佐藤



10 お菓子紹介・・ 宇野

前払い退職金制度で未来を先取り！ 社員のウェルビーイングを支える新制度

管理部：大成



アルタスファイブでは2024年7月1日より「前払い退職金制度」を導入しました。

前払い退職金制度とは、将来、退職時に支払う退職金を給与や報酬として前払いする制度です。そして、前払いで受け取った退職金

を「企業型 DC」もしくは「新 NISA」で投資・運用していきます。

導入準備にあたって一番苦労したことは、今の時代は人生が多様化していることです。昭和のように、右肩上がりの経済成長の下、みなが学校を卒業して、就職し、年功序列で給料があがり、家を買ひ、車を買ひ、そして定年退職して老後の年金生活、といったステレオタイプ的な人生プランを想定しにくくなっています。専業主婦だけでなく、専業主夫もいれば、育休は女性だけでなく、男性でも取得できる時代です。このような多様性に対応した制度作りとはどうあるべきか、会社として、まさに創意工夫が求められる取り組みでした。

前払いで受け取った退職金は、「企業型 DC」か、「新 NISA」のいずれかで運用できるようにしました。「企業型 DC」の最大のメリットは節税効果が大いことですが、デメリットとしては 60 歳まで引き出すことができません。「新 NISA」のメリットはいつでも引き出すことができることです。デメリットとしては、損益通算や繰越控除ができないことです。

20代～30代は、結婚や子供の教育、あるいは家を買うなどのライフイベントにおいて、大きめな出費に備える必要があります。ですので、若いうちは、いつでも引き出しができる「新 NISA」にしておくことで、いざというときの備えになります。一方、40代以降は、収入も高くなり、安定してくると、貯金等の備えもありますので、「企業型 DC」で節税効果を大きく取るのもよいでしょう。このようにして、それぞれのライフステージに応じて、上手に使い分けができるように設計しました。

前払い退職金制度導入にあたり、社員全体のファイナンシャル・リテラシーも向上していく必要があります。企業型 DC や NISA の勉強会の開催はもちろんのことですが、それだけでは不足しています。社員一人ひとりが自律的にキャリアオー

ナーシップを持ち、成長していくためにどのようなライフデザインを描くとよいのか。そこから逆算して、自分の人生においてお金とどう向き合うのか、どう設計していくのかを考える必要があります。

同時に、福利厚生のあり方も変えなくてはなりません。既存の福利厚生では、傷病手当や介護手当、出産育児手当といったようなセーフティーネットとしての役割がほとんどでしたが、これからの時代では、財産形成や健康、また余暇の過ごし方と生活の豊かさを支援することも大事になってきます。そこで、Altus-Five 内に新たに「ウェルビーイング相談窓口」を新設しました。社員がよりよく働けるための支援窓口として、誰かと話したい！、ランチで美味しいお店が知りたいといったささいなことから、人生のお悩み相談といったことまで、在宅勤務でコミュニケーションロスが起りやすい環境だからこそ、気軽に話ができる安心の場として設置しました。

「ウェルビーイング相談窓口」は、私・大成と、管理部の宇野さんの二人で運営しています。コミュニケーション下手が多い尖ったエンジニア集団でありながら、宇野さんの高いコミュニケーション能力と、そしていつも楽しそうに仕事をしている姿は、どこか癒やされるものがあります。宇野さんは、ウェルビーイング相談窓口ができる以前より、社員一人ひとりに声がけを必ずするように心がけていたり、Altus-Five の人間関係を豊かに、そして滑らかにしてくれる存在です。

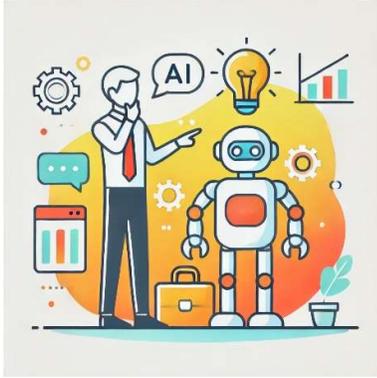
あまり光のあたることのないバックオフィス系の仕事ではありますが、だからこそ、この場を借りて、宇野さんの日々の社員が働きやすくする創意工夫と行動に感謝をしたいと思います。ありがとうございます。

新しい制度を導入するには、それなりに苦労も伴います。最初から完璧なものもありません。だからこそ、協力し合って取り組むことはとても大事なと感じます。これからも、挑戦し続ける集団でありたいと思います。この夏も、熱い Altus-Five をよろしく願います！！

編集からの一言：

もともと退職金のための積み立てをやっているのですが、積立金を運用できないかと考えたのですが、法人の場合、せっかくの運用益が税金で持っていかれるので資産運用になりません。それなら積立しないで退職金を前払いして個人の優遇税制枠で運用してもらったら良いのではと思ったり、人事コンサルの会社さんに制度設計をお願いしたのですが、そのコンサル会社さんに元金融マンのお金のプロがいらっしまったのもラッキーでした。結果、社員にとって、すごく良い制度が出来たと思います。（開発部 佐藤）

業務を進めるうえで AI を活用するための創意工夫



開発部 村山

最近少しずつ暑くなってきたと思いきや、突然猛暑の如く暑くなってしまいわざわざ引っ張り出してきてきた春服を押しつけて夏服を引っ張り出してきました。近年春服の出番が着々と少なくなってきて地球温暖化を感じていま

す。

二度目の執筆となります、開発部 3年目の村山です。

近年、様々な領域で活発になってきている AI ですが、現在私が取り組んでいるプロジェクトの企業様でも AI を使用する環境を提供いただいております。

ChatGPT と github copilot をご提供いただいているのですが、AI を業務内で活用する中でも自分の求めているように AI を動かすためには色々工夫が必要です。

主に ChatGPT を使用して開発業務を行う中で特に起こるのが自分が求めている答えに対して明後日の方向を向いた回答をもらうことが多々あると思います、その際に明後日の方向を向いていないような回答を貰うための創意工夫について今回はお話ししたいと思います。

ChatGPT 側は当たり前ですが前提の知識や条件といったものは 0 の状態から答えを導く必要があるため ChatGPT は何者なのかを設定した上で何をしたいのか、実際にコーディングをして欲しいのか、それともコーディングの内容を知りたいのかによって ChatGPT への質問の仕方も変わってきます。

例えばコーディングをして欲しいのであればきちんとサンプルコードが欲しいと言わないと余り実用的な回答が返ってこなかったり、全て文章で返ってきてそこから自分でコーディングをしなければならない…という ChatGPT を使って近道をしたにもかかわらず結局遠回りをしてしまうということが起きてしまいます、これを避けるためにも何がしたいのかを明確にした上で質問をする工夫を行っています。

また、サンプルコードが上手く動かなかった際は貰ったサンプルコードをベースに会話を再スタートすることでさっきも同じことを言われたという事故が防げるので大事だと感じて

います。

次に、複雑な内容について質問をする際についてですが、ボリュームの大きい質問を 1 度にするのではなく、細分化した上で細かく質問していく、という工夫が必要です。

ボリュームの大きい質問をすると必然的に回答もボリュームが大きくなってしまい結局何を自分が求めているのかがわからなくなってしまうことが多いと感じます。

自分の抱えている課題を細分化するという工程を ChatGPT に尋ねる前に行うことで自分の中で整理をすることが出来てかつ、わかりやすい回答を得られると一石二鳥だとも感じています。

今回は 2 点工夫した点をあげさせていただきましたが、この工夫の内容は ChatGPT のみでなく、チーム内でのコミュニケーションの場でも活かせる内容だと改めて文章に起こすと感じました。

まだまだ、AI は発展していきますが、それを自分の第二の脳みそとして使用できるように様々な創意工夫と知識の蓄えをこれからも行っていきたいと思います。

編集からの一言：

AI を活用することで仮に 10% の生産性向上があるとすると、5 人のチームの場合、 $10\% \times 5 = 0.5$ 人月の生産能力が増えます。1 年にすると、6 人月です。長期のエンハンス案件ほど、取り入れた方がよいですね。例えば、エンドユーザー目線では、なかなか俎上に上がらない技術的負債解消などに、AI 活用で浮いたコストを回すとか、ちょうどよいのではないのでしょうか。（開発部 佐藤）

03 やろうぜ！ペアプロ！！！！

開発部 沢辺

開発部の沢辺です。



最近はペットショップでたまに見かけたブリティッシュショートヘアが可愛すぎて、ブリティッシュショートヘアを飼おうか悩んでいます。

どんな名前にするか家族で考えながら、我が

家にブリティッシュショートヘアが来る日を楽しみにしています。

今回は私の方で最近取り組んでいるペアプロについてお話します。

ペアプロをやってみようと思ったきっかけは、私が担当するプロジェクトでは属人化+メンバーの教育が課題としてあるので、ペアプロを実施することで改善できることがあるかもしれないと思ったことでした。

ペアプロは遠い昔に私もやった記憶がありますが、リモートワークではどうやるのか少し疑問でした。

まずはネットで調べました。本を読むことも検討しましたが、古い本しかなく現代のリモートワークで行うペアプロについて勉強する必要があると思ったので、まずはリサーチです。

ネットの記事や動画を見ましたが、リモートワークによる違いはほとんどなく、画面共有をして実施するか、1台のPCで実施するかの違いくらいでした。

ペアプロについて調べていく中で、メリットには知識の共有や手戻りが減ること、心理的安全性を高めるなどあり、これを見てペアプロやってみる価値はあると思いました。

ネットに転がっている情報はだいたい同じでしたので、ネットの情報を元に自分流に手法をまとめ、まずはチームメンバーにペアプロについて説明を行いました。

そして、ペアプロを実施してみました。

やることは簡単で画面を共有しながら、ドライバー(コーディング担当)とナビゲーター(サポート)に分かれてタスクを進めていきます。

細かく説明するといろいろありますが、気を付けないといけないのは、「実施時間を決める(1時間くらい)」「達成可能な目標を決める」後は無言にならないように作業を進めるだけです。

ペアプロを実施しての感想は、モジュール名やURLなどを考えるところからロジックを書いていくところまでを、お互いで意見を出し合いながらできたところがすごく良かったです。

ペアプロで書いたコードはレビュー済みの状態となりますので、レビューのやり取りの手間が省けるのもすごく良かった点でした。

もっと私が教えながら実装していくことになると思っていましたが、ここはメンバーの力量を見誤っていたようで、メンバーの力量をちゃんと見ることができたのも良かったです。会話をしながらタスクを進められたり、リモートワークがメインの現在ではないものがたくさんありました。

ペアプロを一緒に実施したメンバーからも、「会話しながらできたのが楽しかった」「自分の知らないエラーの追いかたを知れたのが良かった」といったうれしい声があがりました。

現在はリモートワークをメインに仕事していますが、リモート以前ではペアプロとまではいかなくても、上司の席に行き上司のディスプレイと一緒に手を動かして作業をする機会は多かったと思います。コードの書き方以外にも使用しているツールなどを教えてもらったりして業務の効率化を行っていたと思います。リモートワークがメインとなってからは、この文化が薄れてしまっていますので、ペアプロによって取り戻せていけると良いです。

最後になりますが、私の担当するプロジェクトでは定期的にペアプロを実施していくことになりました。社内の他のプロジェクトにも広めていき、みんなにペアプロをやってもらいたいと思っています。まずはペアプロを題材に社内で勉強会を行い、普及していこうと目論んでいます。

やろうぜ! ペアプロ!!!

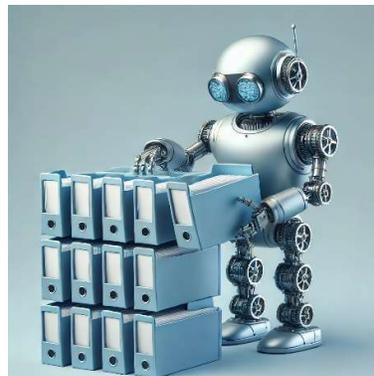
編集からの一言:

最近読んだ本に「世界一流エンジニアの思考法」があります。この本の中で、著者が一流と称するエンジニアにペアプロを頼むシーンがあるのですが、ペアプロはOJTのツールとしてだけでなく、優秀な人の思考方法を観察して自分の中に取り込む手段としても非常に有効なのだ気づかされました。もっと気楽にペアプロできる文化があると良いのになあと思って、さっそく、この案件を皮切りにカジュアルペアプロに取り組み始めています。(開発部 佐藤)

04

バッチ処理を用いたファイル管理システムの導入

開発部 加藤



加藤です。

季節外れの雪が降った三月から、三ヶ月余りで夏の訪れを肌で感じるようになり冬生まれの自分としてはもう冬の季節が恋しい今日この頃です。今回、アルタス通信を初めて執筆することになりました、開発部二年目の加藤です。

今回は「創意工夫」がテーマということで、入社してからの自己の取り組みで工夫・改善してきた点をお話させていただきます。私は開発未経験で入社し、エンジニアとして一年あ

まり経験を積んできました。その間、様々な挑戦と困難がありましたが、その中で仕事における自分なりの創意工夫を行ってきました。そのひとつが、バッチ処理を用いたファイル管理システムの導入です。

現在私が携わっているプロジェクトは spring boot を用いたシステム管理の案件と prometheus と Grafana を使用したシステム監視の案件といった開発言語も業務内容も大きく異なるふたつの案件を数日おきに交代して作業を行っています。そのため、前回の作業内容を効率的に管理する必要があり、それが一つの大きな課題でした。特に日付やファイルの種類によって異なる情報を整理して、次の作業日が空いてしまってもすぐにアクセスできるようにすることが求められました。

この課題を解決するために私が考案したのが、バッチ処理を用いたフォルダ管理システムです。これを導入することによって案件ごとのメモや資料を、日付やファイルの種類に応じて分類・整理することが容易になりました。

このシステムを導入する前はファイルの検索や整理に時間が割かれ、非効率な時間が発生してしまい案件の作業に専念できる時間が少なくなっていました。しかし、このシステムを導入したことですぐに必要なファイルにアクセスできるようになり、作業効率が大幅に向上しました。

また、日付によってメモを管理することでその日の作業で生じた疑問点や課題も後から見返すことができるようになりました。これによって

- 日報の作成
- チーム内の情報共有

が以前よりもスムーズに行えるようになり、仕事の効率性を改善することができました。

その結果、日々の業務の中で以前よりもここができるようになったと自分の成長を実感できる機会が増えるようになりました。

エンジニアとしてまだまだ未熟ですが私自身の成長と共に、これからは新たな挑戦と創意工夫を続けていきたいと思えます。

編集からの一言：

若い人にはいろんな仕事をする機会があった方がよいと思っています。自分の得手不得手を知るキッカケにもなるし、チームの他のメンバーが彼の得意を知ることで、頼れるようになります。案件の性質やタイミングによって、全員にその機会を提供できていないし、一時期、掛け持ち状態で仕事をお願いすることもあります。ジョブローテーションしながらキッカケづくりを演出できればと思っています。（開発部 佐藤）

05

LLM を利用したアテンションの実験

お小言言ってくる AI は思ったより腹がたつ

開発部 小池



最近というか元々のところなのですが、作業に夢中になるあまり時間が過ぎ去ってしまいタスクが抜けてしまうことが悩みでした。

いつしか PC やスマホの通知も意識外の深宇宙に紛れ込んでしまうようになりました。

いっそ LLM にクドクドと注意されたら良いのではと思い、スマートスピーカーから合成音声を発話してアテンションする仕組みを作成してみました。

まさに創意工夫です。

と、今回も完全に「ネタ」と言うやつでお目汚しです。貴重な時間を節約するためにも是非とも読み飛ばして、他のアルタス通信記事を読まれることをお勧めします。

さて予防線を張ったところで、今回のシステムの要件を説明します。

- アテンションされたいタスクを外部から読み込むことができること
- 読み込んだタスクから LLM を使用して「お小言」が生成できること
- アテンションを高めるため「お小言」はなるべく耳に痛い内容とする
- 変換されたお小言はネットワーク内のスマートスピーカーから発声されること
- 本処理は無料(2024年6月現在)で運用できること

やっぱり無料の要件は大事です(手軽に試せますしね)。

なので、今回は無料で API が叩ける Google の AI Gemini Pro を使うこととしました。

Gemini が出力してくるのはテキストですので、スマートスピーカーに喋らせるためには TTS(Text to Speech)の仕組みが必要です。

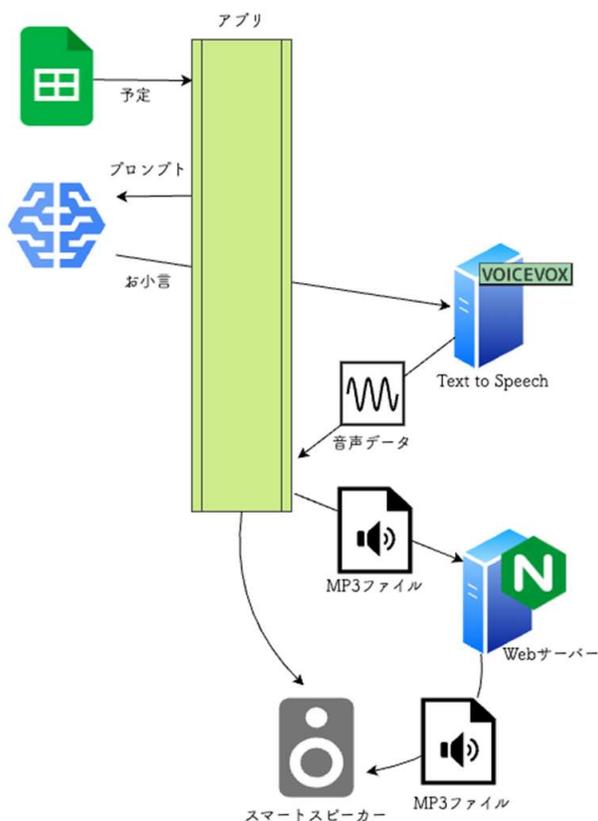
Google Cloud プラットフォームでも TTS の API は提供されていて、個人でネタアプリを作成する分には無料枠に収まっ

てしまいますが、請求情報の登録が必要で精神的な敷居が高いためローカルで動かすこととします。

これは Voicebox の Docker image を使用します。生成した音声データを ffmpeg で mp3 エンコードしたのち、nginx の配信ディレクトリに配置して、その URL をスマートスピーカーに送信します。

お小言のネタは、Google スプレッドシートに今日の予定を羅列して置いてから、アプリで読み込んで Gemini に放り込みます。こういう適当なことをしても、なんとかなってしまうのが LLM です。

システム構成



プロンプトは家のスマートスピーカーから発言するので、ちょっとこうるさい感じにしてみました。

あなたはお節的な母親のような AI です。
今の時刻と今日の予定から、今言うべきお小言を考えてください。
お小言以外の発言は行わず、お小言の短い発言を行なってください。
お小言内には必ず皮肉を含めてください。
例えば時間が近づいたら
「娘、そろそろ幼稚園に行く時間よ。トイレには行きましたか？前もって準備をしておかないから遅刻するんです」
「パパ、仕事の準備はできたの？5分前行動ができないなんて大人として失格よ」

と発言します。

今の時刻は%H時%M分です。
今日の予定は以下となります。
{{予定を追加}}

cron で定期的に動かすと

パパ、洗濯物を出す時間よ。洗濯機が爆発するわよ

ママ、そろそろお化粧を終えて。いつも時間ギリギリまでやっているから、結局眉毛が片方だけ太くなったりするんです

娘、そろそろ夕食の時間よ。おもちゃは片付けたの？いつもギリギリになって慌てるから余裕を持って行動できないのよね

と、スマートスピーカーが定期的に怒りだします。
皮肉が効いていますね！

副題では「腹たつ」としましたが、家族は Voicevox の萌えボイスのおかげで面白く感じてしまうとのこと。
そして肝心のアテンションですが、前振りなく突然喋るため、聞き逃してしまうので改良が必要なようでした…。

<https://github.com/tadjp/nitpicker>

編集からの一言：

おバカですね～。こういうの大好きです。私も、誰も使わないおバカなアプリをたくさん作ってきましたが、やらされているわけじゃないから、こういうのを作ってる時間が楽しいんですよね。（開発部 佐藤）

06 文章の見直し方

開発部 西岡



開発部の西岡です。文章作成は好きでしょうか？私はとても苦手意識があります。書いている最中に内容で悩み続け、終わったと思って見返してみると脱字があり、書いている最中に全く気が付かなかった違和感を見つけ

その修正を行い、いざ提出してみると全く気が付かなかった指摘を貰い続ける、という印象が強いです。

さて、この文章作成の一番の問題ですが、作成途中に自分で気が付けないことです。自分では、作成途中に何回も読み返しているはずなのに、いつもミスは提出後、もしくは第三者の確認で見つかります。

この現象についてですが、意味飽和と、ゲシュタルト崩壊という言葉聞いたことはありますか？ドイツ語で「形の崩壊」を意味し、心理学で用いられる用語です。通常、我々の脳は視覚的な情報を統合し、全体として意味のあるパターンとして認識します。文章でいうと、単語という個別の要素を、文章として統合した意味を理解できます。しかし、同じ視覚情報を長時間見続けたり、繰り返し見たりすることで、その統合が崩れ、個々の要素が独立して見えるようになります。例えば、漢字を何度も繰り返し書いたり読んだりすると、次第にその漢字が意味を持たない形状のように感じられる現象です。この現象は、視覚的な認識に関連する現象ですが、文章作成においても同様の現象が発生し得ます。特に、長時間の同一の文章の作業によって認識のズレが生じることがあります。

この現象はどう解決すればよいのでしょうか？原因としては、同じ文章を見続けることで全体としての意味が認識できなくなることです。自分の認識がおかしくなっているので、一番確実な方法は他人に確認を依頼することです。これ以上の有効な方法はないでしょう。ですが、他人に確認を依頼することが難しい状況もあります。そのような状況で、正常な認識に戻す方法として、環境を変えることがあります。視認する環境を変更することで、文章の視覚での認識を違う形態に変えることです。例えば、スマートフォンやタブレットなど、別のデバイスで表示してみる、文章を音声で聞いてみる、などがよく解決策として挙げられるものです。このような方法を取ると、脳が初見の視覚情報として再評価を行い、第三者視点の認識に近くなり、ミスに気がつくことが出来るそうです。

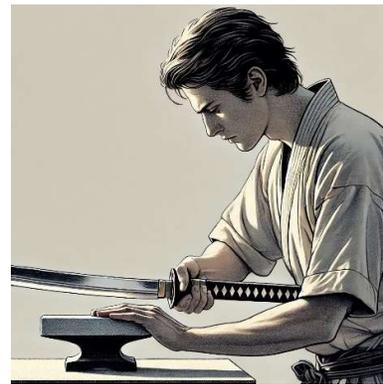
自分も、文章作成で、作成後、別ディスプレイで確認する方法を試してみたところ、確かに同じディスプレイで気が付かなかった誤字脱字や、文章として意味がおかしくなっていることに気が付くことが出来ました。最近だと ChatGPT に校閲を依頼する、といった方法も簡単に試せて有効な方法だと思います。エンジニアとして文章作成をする機会はたくさんあるので、このような方法を探しつつ苦手意識をなくしていきたいと思います。

編集からの一言：

小さい子供に「インターネットって何？」と聞かれると、説明が難しいですけど、ひょっとすると、同じ問題かもしれないです。自分の前提知識や常識感と読み手のそれとは違うので、読み手を慮って書いてみると、ちょっと変わってくるかもです。それに加えて、例えばアウトラインを先に作ってから書くなどのテクニックを学ぶと、さらによくなると思います。ChatGPT は校閲に使うだけじゃなくて、筋の通った文章の書き方を指南してもらうツールとして活用してみるのも良いと思います。（開発部 佐藤）

07 上司のある言葉を身をもって経験して理解したこと

開発部 雲居



居です。

もうすぐパリオリンピックが開催されるそんな時期になり普段スポーツ観戦などしない私ですがオリンピックだけは楽しみにしているため前回から異例の3年間隔は嬉しい限りと思っている開発部の雲

突然ですが、皆さんは普段仕事をする中で創意工夫ができておりますでしょうか？

私自身とある案件で何も考えられていないことが明確になった(創意工夫ができていない)経験がございます。読んでいただいている方の周りにも私のような社員がいるのではないかと思います。なぜできていなかったのか振り返りをした中でひとつ大きな気づきがありました。

そこで今回は仕事をする中で創意工夫できていないことによるイタイ経験から理解した上司のある言葉をご紹介します。いただきます。

今回私がご紹介する経験談は要件定義段階ですり合わせの説明資料を作成する作業で発生したお話になります。普段要件定義段階から関わるものが少なく、なかなか経験のない作業の中、私が作成した資料に関して色々指摘が上がりました。その中からいくつか創意工夫ができていないことに関わる指摘を紹介したいと思います。

1つ目はフィードバックの取り入れに関してです。

初期段階でプロトタイプを作成し、早期にフィードバックをもらうこと。すり合わせを先に行うこと。これができる、大きな修正が必要になる前に問題点を把握し修正することができるため余計な時間が省かれます。

2つ目はストーリーテリングの技法に関してです。

資料を一貫したストーリーとして構成し、受け手が情報をスムーズに理解できるようにすること。具体的な事例やケーススタディを取り入れることで、抽象的な概念を具体化し、理解を深めることができます。受け手がスムーズに入ってこないという意味がありません。

3つ目はテンプレートの利用に関してです。

センスのない私のような経験の浅いものが1から作るより既存のテンプレートを活用し、効率的にプロフェッショナルな資料を作成する方が受けて側が理解しやすい。必要に応じてカスタマイズして使うようにする。

ここまで読んでいただいた方は大した創意工夫ではないかと思うわれます。正しくそこに今回の原因が見えてきます。ちょっと考えればできるレベルの工夫ができていないと思ひまして、考えた結果創意工夫をするためには最低限の状態(土台)という前提条件があると振り返りました。今回は日々の研鑽や事前の準備(学習)ができていなかったため最低限の状態ではなかった状態にありました。創意工夫ができていないのはある意味当たり前なのかもしれません。そんな自己振り返りをしていると上司が口にする言葉、

「鈍刀になっていないか」

という言葉思い出しました。こちらは他社のエンジニアよりも、ちょっとだけ強くなるためには自身の刀の手入れを行うこと、鈍では勝負にならないことを指しております。まさにこの言葉の通りでした。鈍では勝負できないことを身をもって経験しました。

「愚者は経験から学び、…」という有名な言葉がありますが、私が上司の言葉をしっかり咀嚼しておれば愚者になることはなかったとただただ後悔するばかりです。

この鈍を業物にするには時間がかかりそうですが、コツコツと日々の手入れを行いその後自分なりの創意工夫を凝らしていずれは燦然と輝くアルタス最上大業物の一つに数えられるようにしたいと今回この記事を書くにあたり改めて認識いたしました。

私の拙い文章を最後まで読んでいただいた方の何かの気付き

に繋がれば良いなと想いを馳せながら今回はここで締めさせていただきます。

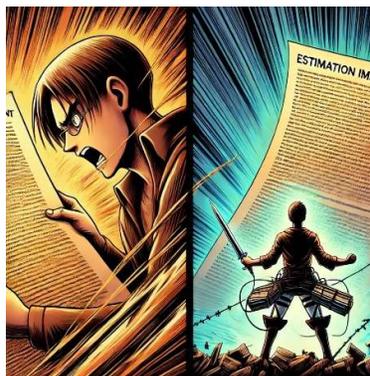
編集からの一言：

会社の入社式で、当社の経営戦略はランチェスター戦略の弱者の戦略に基づいているのだと説明していて、1人1人がほんのちょっとで良いので何かで優っている状態にあるなら、大きい組織とも十分に戦えるのだと鼓舞したことがあります。(笑)世のエンジニアの中には、勉強してる人と、してない人がいますが、たぶん勉強してる人の方が少ないです。これは私の感覚でしかないですが、当たっているとしたら、私たちは、ほんのちょっとの勉強や予習、エクササイズをすることで、簡単に優れた武器を手に入れることが可能です。(開発部 佐藤)

08

概算見積りの記述内容・方法の改善

開発部 瓦谷



今年で開発部四年目になる瓦谷です。前回執筆から一年半が経過して、現在も前回執筆時点と同様のWebサイトの保守・改修プロジェクト(以下、本プロジェクト)に携わっています。

今回は本プロジェクトの改修において、タスクの内容を調査し改修にかかる工数を見積る作業である、概算見積りをする際の工夫について執筆していきたいと思います。

概算見積りについて

私が本プロジェクトに参画したばかりの頃、先輩が書いた概算見積りを元に改修を行う作業をしていました。

最初のうちはシステムへの理解が浅い事もあり、概算見積りを見ただけでは内容を理解できず、どのように修正すればよいか先輩に質問していました。

しばらくして私も概算見積りを書くようになりましたが、最初のうちは工数をどのように算出すればよいか試行錯誤していました。

既に解決された課題の概算見積りを参考にしようと思ったのですが、新参の私から見ると、

- 概算見積りをばっと見ただけではどこを修正すれば良いか分からない
- 修正にかかる工数をどのように割り出しているか分からない

という状態で、先輩や上司にどうやって工数を割り出しているのか聞きにっていました。

こうしたことを無くしたかったので、私が概算見積りを行った際に以下を実践しました。

- 修正対象の Web ページまたは機能、ファイルパス、行数、プログラムの中身を書き出して、どこを修正すればよいかははっきり記載する。
- ひとまとめになっていた修正の工数を機能ごとに細分化して、それぞれどのくらい掛かりそうか工数を割り出し記述する。

これにより、見積もりを出してから期間が空いて記憶が曖昧になっても、見返すだけで理解できるようになり、私の後で参画した人も迷わないようになったと思います。

概算見積りの課題

しばらくしていくつか課題が見えてきました。

- ① 修正箇所を詳しく書いたことにより、見積りが長文になってしまっていた。
これは特にお客様に見積りを確認してもらった際、すぐに理解できない状態になってしまっていました。
- ② 以前よりも調査に時間がかかるようになってしまった
- ③ については、調査不足によって修正漏れが発生するのを防ぐ必要もあるため、解決は難しいと考えました。

そのため、①の対処を行うことにしました。

お客様が見てもすぐに理解できない部分は何かと考えた時、「修正対象のプログラムの中身」であると考えました。そのため中身の記載を止めることで、見積りの長文化を防ぐことにしました。もしどうしてもプログラムの中身をチームメンバーに共有する必要がある場合は、メモとして内部的に残すことで対処しました。

以上が、私が本プロジェクトでの見積り作業で行った工夫となります。

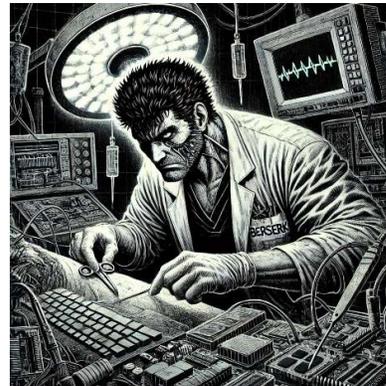
まだまだ改善の余地はあると思うので、今後も工夫を重ねて作業の効率化をしていきたいと思います。

編集からの一言：

最近、弊社では ADR (DDR) を様々な案件で導入しています。瓦谷が担当する案件では、まだ本格的な導入に至っていないものの、上記のような課題は、詳細な変更を ADR として内部資料で蓄積して、ユーザー向けには、詳細過ぎる内容を

省いたものを共有するようにすることで、対策されていきます。一見、冗長なようにも見えますが、「なぜその変更をするのか？」事の経緯を記したものと、理解が深まって、ブラックボックスを触るような盲目的な仕事ではなくなっていくことが期待されます。(開発部 佐藤)

09 評価制度の試行錯誤



開発部 佐藤

突然ですが、生成 AI で何か作りたいものがありますか？

私だったら「自分を主人公にした小説を作る AI」を作りたいです。

恋愛小説なら、例

えば、自分と好きなアイドルを主人公にして、勝手な青春物語を AI で作るわけだけど、自分の名前が物語にそのまま出てくるだけで、気持ちの入り具合がハンパなくて、読んでて切なくなってくるんじゃないだろうか？バトルものだと、自分と範馬刃牙がバトったらどんなことになるんだろうか？スカッとす痛快小説の主人公になって、取引先の部長を、コテンパンに罵倒するってなことも可能。そう、勝手な俺妄想物語を作るサービスをつくりたい・・・と社内の slack に書き込んだら、いつもより+2つくらいリアクションがついてました。欲しいと思ってる人が少しだけ居ます。こんなサービスの開発のためのスポンサーを募集してます。(笑)

話は変わって、弊社の評価制度について、あれこれ試行錯誤しているのですが、そのスタモング状況を「創意工夫」の一例として、ご紹介します。

仕事に必要なスキルとは何か？

社員のスキル評価をどうやっていくか、すごく難しいです。Java の経験があるとか、Python の経験があるとか、それで評価できるなら楽なのだけど、そんな簡単なものではないし、アサインされる案件によるので公平性に欠けます。

難しいので、人事コンサルの会社さんに依頼して制度を設計しました。

提案していただいた評価方法は、定性的評価、定量的評価、個人目標の 3 本柱です。

評価は、自己評価があって、1 次評価、2 次評価を経て、評価が確定していきます。

1つ目、以下は定性評価項目の一部です。

- チームが達成すべき仕事については自ら進んで行動している
- 意思決定が必要な時は、自分の力で判断している
- 職務において、本質的な問題を特定し、工夫改善しながら仕事を進めている

2つ目、定量的評価です。

コンサル会社からは、会社が望むものを自分たちで設計せよということでした。

開発では、生産性と品質を注視したいので、以下のような評価項目を設定しました。

- 計画達成率（計画したタスクの見積と、実績を比較して、計画達成率を算出）
- 不具合発生件数

かなり、曖昧なので、運用しながら、調整していくことを前提としました。

3つ目、年間目標としての個人目標です。

例えば、「応用情報技術者試験に合格する」という目標を立てるとか、よくあるやつですね。

いったん、これで、第一弾の評価制度をスタートしました。

第一弾の評価制度の課題

実際に運用してみると、いろんな問題が浮き彫りになってきます。

定性評価については、1次評価、2次評価のときに、前段の評価に凄く影響を受けます。項目毎に1~4で採点するのですが、自己評価が3になっていると、1次評価では3の値が妥当かという観点で調整してしまいます。2次評価では、評価者が被評価者の仕事ぶりを直接見れないことが多いので、1次評価と同じ配点になることが多いです。

そもそも、「チームが達成すべき仕事については自ら進んで行動している」とか、ただの印象じゃないのか？ いったい、なんのスキルなんだろ？ と疑問が湧いたので、コンサル会社に、そのままを質問したところ、定性評価とはそういうもので、相対的な評価でよいのだと説明をもらったのだけど、なんだか、煙に巻かれた感じで、モヤモヤします。

定量的評価はというと、前述のとおり、曖昧にしたまま、スタートしたこともあり、一番難しいものとなりました。自社プロダクトを開発運営している会社ならハマるところもありそうだけど、さまざまな案件で稼働するSIでは、計画達成率と不具合件数の計算バリエーションが多すぎて、客観的にも意味的にも妥当感のある数値を出すことが無理過ぎました。他に指標にできそうなものはないかと検討してみたけれども、案件横断的にハマりそうな指標は、見つけれませんでした。

最後の個人目標は、どうかというと、ある社員は「応用情報の資格取得」を目標にして、別の社員は「SE系の研修を3つ受講する」という目標を立てています。

難易度のバラつきを、どう扱ったらよいのだろうか。これまたモヤモヤします。

コンサル会社に相談すると、いろんな解決策があって、どのやり方を採るかは、会社の方針として決めることだということでした。

まあ、それでも、やらないよりは、やった方がよいのだと自分に言い聞かせました。(涙)

第一弾は、こんな感じですよ。

評価制度の見直し

もともと、社員の人たちには、評価制度を作るにあたり、試行錯誤を伴うので、しばらくは、この評価制度での査定が、給与に影響することはないので、制度が安定するまで、協力をお願いしますと説明してあるので、すぐさま、見直しに取り掛かりました。

第一弾はコンサル会社さんが提供する人事系のWEBサービスを使って、目標管理と評価のワークフローを回したこともあって、モヤモヤするけど、よくある評価制度だと思います。

でも、もう少しエンジニア色が強めの評価制度にしたいので、WEBで公開されている他社さんの取り組みなどで、参考にできるものはないかと探しました。

そして、たどり着いたのが、「株式会社ゆめみ」さんの「[アプリケーションエンジニア職位ガイドライン](#)」です。

凄く細かいです。そして、エンジニアのスキルとして、どれ1つとっても、確かにそのスキルがあるとよい仕事ができそうだというものばかりです。

WEBで公開しているだけあって、このガイドラインに自信を持っていることが伺えますし、変更履歴の記載からも、このガイドラインの制定に時間と労力をかけていることが伝わってきます。素晴らしいと直感しました。

そして、弊社の評価制度にも、できるだけ、このガイドラインの載っている評価基準を加工しないで、取り入れました。これが、第二弾の評価制度です。

主な見直しポイントです。

- 上記ガイドラインの評価項目に全面的に刷新する
- 定性評価と定量目標をやめる
- 個人目標には、ガイドラインの中のどの評価基準に取り組んでスキルを獲得するか？ それ自体を目標にすることにしました。これによって、全員が同じ目標に向き合うことになって、難易度のバラつきの問題がなくなります。スキルアップのペースも自分でコントロールできるようになります。

第二段がどうなったのか、書きたいところですが、少し、長くなりました。続きは、次号でご紹介したいと思います。

10 お菓子紹介

管理部 宇野



毎度のことながらお菓子探しに奔走する管理部の宇野でございます。

今期も、日頃の感謝の気持ちを込めまして、社内で食べ比べたお菓子をご紹介させていただきます。

弊社では、お菓子を探し・選び・社内で配り・試食後におやつシートに各自点数を入れてもらい、平均点が高いものを選んでいますが、今回ご紹介の1つは試食者が多いにもかかわらず、ぶっちぎりで点数が高いので、全員からの満足度が高いお菓子だと自信を持っておすすめできるお菓子です。

もう1つのお菓子は、接戦で最後までどちらにするのか迷いました…しかし、宇野の主観にてこちらのお菓子を選定させていただきました。

今期ご紹介のお菓子は2種類でございます。

noix de burre (ノワ・ドゥ・ブール) - フィナンシェ



パティシエたちの「本当においしいお菓子の瞬間を」届けたい想いが詰まったお菓子です。香ばしくカリッとした食感と共に、アーモンドプードルの香りとバターのだじゅわ〜っ

という食感が次々にあふれてくる…そんな素材本来の風味や味わいをシンプルに楽しめるフィナンシェです。シンプルイズベスト うまい！購入したのは社内で配るためギフト用のものですが、なんと店舗によっては焼きたてを1つから購入もできます。宇野は個人的に焼きたても食べましたが、とって

もおいしいです。香ばしさとバターの香りとアーモンドの香りと…シンプルにおいしい。宇野は考えました、他のフィナンシェと何が違うのだろうか。同時に食べ比べないとわからない。わからないが、甘味料ではないバターを感じる甘さが疲れた体に染み込んだのかもしれない。焼きたてはさらに香り立つのでなおおいしい。ちょっと、いや、かなり並ぶかもしれませんが、機会があれば是非店舗をのぞいてみてください。

キハチ - バターバターバターパイ



もう名前からわかりますね、バター前面押しです。北海道バターと国産小麦と沖縄黒糖を織り込んだ生地にあらかじめ刻みしたアーモンドを巻き、サク

ッと食感とバターの風味豊かなパイです。黒糖の優しい甘みとアクセントのアーモンドがクセになります。宇野の地元某ご当地パイとパイの食べ比べをして、こちらのパイを選びました。どちらもおいしい！おいしいのですが、こちらのバターバターバターパイの風味の豊かさとアーモンドが勝因となりました。キハチの焼き菓子は初めて購入しましたが「キハチのスペシャルティ」と推しているだけありましたが購入できる場所が限られてはいますが、オンラインでも購入できるので是非食べてみてください。

年々春が短くなり、梅雨が来るのか来ないのか不安定になり、気づけば猛暑の時期に突入し、夏かと思えば真夏日とゲリラ豪雨に雷雨、日本は湿度が高いのでカラッと晴れる日は少なくムシムシとした日々ですが、甘いものを食べてエネルギーチャージをして酷暑を乗り切りましょう！

来期のお菓子はすでにいくつか目星をつけていて…

次回もお楽しみに。

編集からの一言：

ときどき会社に出勤すると、その帰りに伊勢丹に寄って、旨いものパトロールするのだけど、ご老人の多さに驚かされます。ペントがシルバー向けの手押し車を発売したら売れそうです。そんな伊勢丹の中でも、特に長蛇の列なのがノワドゥブールです。フィナンシェは、いろんな店で売ってるけど、ちょっとだけ他よりおいしい気がします。(オヤツ食いの自称プロ 佐藤)

次号につづく