

jikankanri.com

## スモールデベロッパーのための時間管理術

カンノ・カンパニー創立10周年記念のコンテストで、『仕事の時間割・タイムシート』が、2000年最優秀「人を活かすシステム」賞を受賞した。

1999年12月末で有限会社カンノ・カンパニーは、創立10周年を迎えた。さまざまな開発をしてきたシステムの中で、モットーである「人を活かすシステム」に最もふさわしい製品として、『仕事の時間割・タイムシート』が選ばれた。これは、その

### いろいろなからの脱出

システム開発に携わっていると、寝不足と頭痛とドライアイと、新しい技術習得のプレッシャー、そして、あいかわらずの厳しい納期で、ユーザ側とけんか腰になり、いらいらしてしまうことがよくある。

情報システム会社に入社以来、6年間、汎用機COBOLのシステムの運用保守担当をしてきた私は、12年前マッキントッ

シュに出会い、その上で動く4thDimensionデータベースに会ったときに、そんないらいらの雰囲気を感じ飛ばす、すがすがしさと軽快さを感じたのだった。「こんな開発環境でソフトウェアを開発したら、どんなに楽しいものになるのか。どんなに快適なシステム開発ができるだろうか」と、考えるうちに、神様に導かれるまま、10年前に独立した。グラフィカル・ユーザ・インタフェースのとりことなり、色をつけた

timesheet

+ M T W T F S

TOTAL		Project A	Fee @	Project
JUN 2000		3DJAPAN	15000	urakate
Budget	840,000	16	240,000	20
Results	801,000	15	225,000	18
Balance	-39,000	-1	-15,000	-2
HOLY 2000/05/28		MON	29	TEU
09:00-10:30				
10:30-12:00		3DJAPAN	15000	3DJAP
13:00-14:30		3DJAPAN	15000	3DJAP
14:30-16:00		3DJAPAN	15000	urakate
16:00-17:30				



### パッケージ・ビジネスで失敗

しかし、それも束の間、半年も経たないうちに、また、例のいつもいらいらと納期のプレッシャーに埋もれ始めたのだった。「受託開発では、どうしても開発中のシステムに愛着がもてない。品質を向上させる動機が希薄になってしまう。やはり、パッケージだ。パッケージなら自分の製品だし、品質も良くしていく動機も十分だ。長く続けられるし、納期からも自由になれる。」そうこうしているうちに、パッケージ「G4シェル」や「フォローアッ

プ!」を手にする事ができた。

そのパッケージを開発・販売をはじめた時には、受託開発が並行して行われたが、実が入らない。結局、委託先との最悪の決裂となった。

ところが、はじめてみると、パッケージ・ビジネスは、もっともって大人のビジネスであり、経済的体力が必要だということを知るようになる。作ることよりも作ったものを売ることのほうが何十倍も知恵とお金がいるものである。最後の、そして最高の切



### 学生に戻って90分時間割

そんな時、ある昔からの顧客から開発の話が持ち上がった。「シンプルに作って、パッケージとして売りたいんだ。」開発って大変なんですよ。どのぐらい時間がかかるかわからないし・・・「カンノさんがやりたいようにやってくれませんか。多額の費用を一時に払うことはできませんが、そこそこなら。」それならこういのはどうですか。毎月だいたい予算を決めて、その中で、仕様を決め、目標を決めながら進めていく方法です。こちらを信用していただいて、はじめてできる方法なのですが・・・「いいです、いいです、カンノさんしか、私が思っているソフトは作れないですから。それでいきましょう。」ここまで信用してもらっては、いいかげんにするわけにはいかない。

ちょうど、今までに比べると小さめの開発が、いくつか始まっていた。「そうだ、時間割にしよう。何時間、割り当てればよいのか、学生に戻って、90分1コマの作業単位に振り当ててみよう。」構想は、1時間、表計算シートの作成に3時間ぐらいかかったらどうか。『仕事の時間割』ができあがった。

「これはいい。」さっそく、最愛の副社長に見せた。「これでやってみようと思うんだ。」次の日、「今日は予定の3コマが終了したよ。」「いいじゃない、じゃあ、子どもたちと一緒に、どこかにお散歩にいけるね。」実は、副社長は、いつも心配だった。「また、あんなことやってるけど、あっちの仕事はすすんでるのかなあ。買い物にこうやって言ってくれてるけど、仕事は大丈夫なのかな。」そんな心配から開放された。90分時間割は、家族にとっても快適だった。どのぐらい仕事が進んでいるかが、わ

dbreform.com  
urakata.com

### 快適な受託開発ビジネス

それからというもの、引き合いがあると、その『仕事の時間割』シートをもって出向く。「そうですねえ、それなら、月30万円で3ヶ月の契約からはじめれば良いですね。」複数の開発をこなせるようになった。それまでは、どうしても「心配なシステム」に時間を割きすぎていた。「あともう少し、30分がんばろう。」以前なら、そこで休憩したり、別の仕事を始めてしまっ、後回しになってしまった仕事も、進められるようになった。不思議とその30分で結構進むものである。

システム開発の要件は、はじめからきちっと決められるものではないし、あとになってからの変更は、いつものことである。それで、できるできないの言い争いとなりやすいものだが、この方法だと、要件を調整して後回しにするか、または、作業時間

を増やして費用を加算するかのふたつの道があり、それを都度、委託先と相談しながら決めていくのが前提なので、気が楽である。

あれから4年。この4年の間に、インターネットの急速な普及、パソコンとソフトウェアの低価格化が劇的にすすんだ。小さな会社がパッケージを作って「自費出版」する時代ではなくなってしまった。

そんな中、あいかわらず、受託開発の仕事は減ることはない。コンピュータ利用が進めば進むほど、利用者側の要求も変化し、また、使いこなせるようになってくるので、ますます、機敏に開発してくれるデベロッパが必要とされている。いくらパソコンが使いやすくなっても、データベース・システムを作ることは、そう簡単にはなりそうもない。

主の良くしてくださったことを何一つ忘れるな。

+カンノカズヒコ 2000年6月1日

+kanno.com