

2004/07/08 15:38

宛先:

件名:システムチーム会日程につきまして

お疲れ様です。
[redacted] です。

先般ご案内致しました標記の件につきまして、
29日の11時~12時でお願い致します。
(場所は朝会をやってる打合せ机)

よろしくお願い致します。

2004/07/07 12:30

宛先:

件名:システムチーム活動指針につきまして

お疲れ様です。
[redacted] です。

先般、ご指摘を頂いたこともあり、
私からシステムチームのビジョン、活動指針、というほどではありませんが、
私の思いを皆様に、遅れ馳せながらお伝えさせて頂きます。
もちろん、私より上位者の意向が、より優先されますので、
その点はご了承くださいまし。

1. 我々の存在意義

[redacted] の利益向上に繋がる活動を行い続けること
(会社は儲けてナンボ)

2. 目指すゴール

[redacted] の利益となり、お客様も納得、感動し、自分達も楽しくなる仕事を続けること
(「自分達」には社内ユーザ、パートナーも含む)

3. お客様

(1) お客様は誰?
自分以外の人は皆お客様と思って行動すること
(できれば普段の生活でも心掛けて欲しい)

(2) 真のお客様(リアルカスタマー)は誰?

本当のお客様は
[redacted] 商品を採用して頂くお客様、
[redacted] にお金を払って頂くお客様、
[redacted] 商品を利用して頂くお客様
であることを忘れないこと

※ [redacted] 視点で見た場合、営業が [redacted] 商品を採用するという意味では
営業も真のお客様とみなす場合もありえる

(3) 直接のお客様に対して

我々の提供するサービスを直接受けるお客様(社内ユーザ等)に喜ばれるのは
もちろん素晴らしいことではあるが、
自立心や考える力を失ってしまっは企業体力を損ない、結局は本人も不幸に

るため、

そのような自立心や考える力を失う活動は極力やめること
(相手の望むことが、相手のためでないこともある)

4. 活動の判断基準

- (1) 正しさの追求よりも、楽しさの追求を優先させること
(自分も相手も楽しくなるのは何かで判断すること)
(「正しさ」は言語化、論理化できる事象しか判断できないし、
また、永続的なものでもなく、立場によっても異なる)
- (2) 情報システム化は手段であり目的ではない
(情報システム化しない改善、改革の方がより良い)
- (3) 相手の希望だけでなく向上に繋がるかも考える
(3-(3)と類似の内容)

5. 心掛けて欲しいこと

- (1) 何より自分のキャラを大切にする
(欠点を助長する場合はNGです)
- (2) 仕事を通じて人間性(人間力)を向上させる
- (3) 自分の強みを明確にし、さらなる強みとする
- (4) 自分も回りもハッピーになることを願い、
それを実現しようと心掛ける
(Winner-Winnerの実現)
- (5) いつもイイ言葉を発し、ワルイ言葉は控える
(特に「疲れた」、「忙しい」は良くないそうです)
- (6) 自分の存在は自分だけのものなことを十分理解し、
元気に仕事や遊びができるよう、
特に健康管理には気を付ける
- (7) あいさつは早いもの勝ち
- (8) いつも5Sを意識
- (9) 仕事は溜め込まず、できれば秒殺で片付ける
- (10) 自分の頭を過信せず、記録する
(メモる、スケジュール管理する)
- (11) ちょっとしたことこそ手を抜かない
(目先の手抜きが、後々大きな手間となる)
- (12) 根拠があろうとなかろうと、堂々とする
(キャラを損なう場合は堂々としなくて良いです)

6. [redacted] の役割(と本人が思っていること)

明るく、自立した、力強いチームを作ること
(当面「美しさ」は目指しません)

自分ができているかは抜きにして、とりあえず、思うところを列記しました。
今後随時改訂しますので、よろしくお願い致します。
もし、ご意見があるようでしたら是非お願い致します。
みんなで良いチームを作っていきましょう!

なお、これまで毎週、[redacted] と進捗会議は行っていましたが、
チーム全員全員の意見交換の場を毎月末に実施したいと思います。
7月は27日でお願いしたいのですがいかがでしょうか?

色々勝手にことを述べまして申し訳ありませんが
何卒よろしくお願い致します。

-以上-