

ログラスを支える設計標準について

2024.3.29

設計カンファレンス extends OOC

Yuta Muramoto / Loglass, Inc.



自己紹介

株式会社ログラス 開発部 エンジニア

村本 雄太 / Yuta Muramoto (@urmot2)

2021年11月にログラスにソフトウェアエンジニアとして入社。

Loglass経営管理の開発に2年ほど携わり、
現在は新規事業であるLoglass人員計画の開発に勤しんでいる

日本初!*

バイネームでの精緻な
人件費予実管理等により、
利益を生み出す

 **Loglass** 人員計画

*「日本初」(®)次世代型(経営管理ツール連携)「人員計画・要員計画」専門クラウドツールに関する市場調査(術未来トレンド研究機構 調べ) <2024年1月31日時点>
(補足:機能)個人名登録にじた「バイネームでの精緻な」人件費(予算策定・予算管理・配賦)「採用・異動・退職・休職見込みの要員収集・進捗管理」オールインワン標準装備。
当社は、本機能に特許出願済みです。(特願2023-199861)

設計標準とは？

▼ 設計標準とは何か

概要と狙い

- 設計における標準を定めます。
- 定められて守るべき「規約」ではなく、それを軸として考えるための「標準」です。
 - 「標準」を参考にしながら全員がよりよい設計を追求し、さらにその検討過程を設計標準に残すことで、チームの資産として育てていくことを目指しています。
 - 結論だけではなく、議論の過程も残すことで後から意図を汲み取りやすくします。
 - 常に設計の水準をUpdate Normalしていきましょう。