

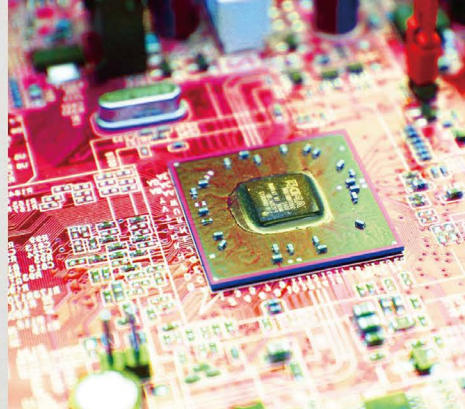
I control a vessel.

船舶用コンピュータシステムのリーディングカンパニーとして。





代表取締役社長
山本 和孝



TOP MESSAGE

開発型企业への強化へ。

弊社は、現在株式上場中の電機メーカーから独立したメンバーによって 1986 年に設立されました。そして、「船舶業界においてニッチな分野における開発型メーカーとして信頼を得る企業になる」という想いのもと、発展を遂げてきました。その結果、全従業員の 9 割が技術者であるという構成や、営業部門や製造部門を持たないファブレス企業、少数精鋭での高収益組織として成長することが出来ました。

我々の事業の 99% が船舶用のコンピュータおよびシステムを開発・設計しています。大きく分けるとエンジンの監視を行うデータロガーシステム、船舶のバランスをとるためのバルブコントロールシステムを主に開発・設計しています。バルブコントロールの分野でのシェアは国内 NO.1 を誇っており、データロガーでも五本の指に入るシェアがあります。OEM での提供が多いので、あまり弊社の名前は世に知れることはありませんが、業界では知名度のある企業であると自負しています。そして今後は新しい製品開発を進め、多分野での可能性をさらに広げていくつもりです。組織的にも 30 代、40 代が中心に活躍する企業から 20 代の若手社員を育成

していく計画です。そのためにも若くて勢いある人材を採用し、自分が率先して引っ張っていくのだという気持ちを持って取り組んでもらいたいと思っています。

規模でない、社員がより働きやすい環境を。

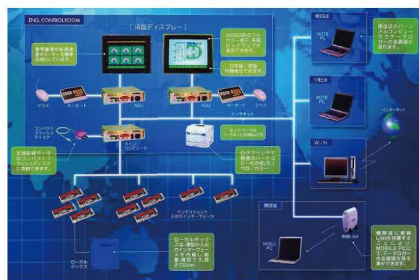
私は、2016 年に社長に就任しました。新しい発想を作り出せる、新しいことにチャレンジできる環境を整えることが私の役割であると考えています。そして開発型企业への推進はもちろん、社員にやさしい企業、社員が働きやすい企業を目指して経営をしています。資格取得に対しての報奨制度や有給休暇消化率も 7 割弱の実績があります。ハード面だけでなくソフト面においても協調性を持った働きやすい組織を作るため、業務以外でも部内での食事会や年 1 回の社員旅行など、社員全員がそれぞれコミュニケーションをとりやすいような企画を実施しています。

知識は後から身に付けるもの、自分で学んでいくものです。大切なことは「やろう」という気持ち。向上心を持って自発的に発想し、何事にもチャレンジできる皆様のご応募お待ちしております。

BUSINESS CONTENTS

02
control
a vessel

船員の命を守る KEI のシステム。



<システムイメージ図>

データロガー
システム

DATA LOGGER SYSTEM

データロガーシステムとは、船舶が航行する際にあらゆるデータを基に、航海計画を立て、また変更します。あらゆる計測器（圧力センサ・温度計）とつなぎ、全体を見えるようにディスプレイに表示します。

機関長や関係スタッフが様々なデータを見て、様々な変化のある環境に対応するための判断のもとになります。それ以外にも、異常事態を事前に察知してアラートで知らせる機能や運航情報をタイムリーに陸上に共有することも可能です。

KEI system

バルブ
コントロール
システム



<システムイメージ図>

VALVE CONTROL SYSTEM

通常の船舶はバランスを取りながら航行しています。そのため船体のバランスを取るために、重し代わりに船内タンクに海水（「バラスト水」）を入れます。航海をして別の港で荷物を積み込む際には水を排出する、といった仕組みです。弊社ではこのバルブをコントロールするためのコンピュータ及び制御システムを構築しています。船舶用のバルブシェア NO.1 の企業のパートナー企業として数多くの実績を残しています。

ソフトウェア
開発

DEVELOPMENT OF SOFTWARE

主に船の運航を管理するためのソフトウェアの開発を行っています。船に搭載するのではなく、陸上の支援センターで船の運航に異常が出ていないか管理、確認し、何隻もの船の現状を陸上で一元管理します。船の異常は壊れてからの発見では遅く、我々の開発するソフトウェアは未然の対策のために非常に重要な役割を果たし、船の安全を守っているのです。



SOFT DESIGN

「一から学ぶ」その言葉が決め手に

私は高校時代は家電が好きで、それが理由で大学では理系に進み、将来は家電など機械を作る会社に入社したいなど漠然と考えていました。それまでプログラムなんて触ったこともなかったので、就職活動の際はむしろプログラム関係の仕事は避けて活動を行っていました。まさか将来自分がプログラムを扱うことになるとはこの時は思ってもみませんでしたね。縁あってたまたま当社の面接を受けた際「何も知らないけどいいんですか」と聞くと「一からやればいいよ」といってもらい、それならばと入社を決めました。入社して二十年以上が経っていますが、入社するまで自分が思っていた会社のイメージが、入社後に変わったことは一度もありませんでした。だからこそ、これから入社する皆さんにも同じように良い意味でギャップはなかったと言ってもらえる会社でなくてはいいかなと思っています。

自分の作った製品が実際にモノを動かしている実感

仕事の性質上、ほとんど現場へ行くことがなく、直接エンドユーザーの声を聞くということが私の場合、入社後あまりありませんでした。現場、エンドユーザーと言えば「船」ということになり、遠方だったり、造船所で汚れそうとか、良いイメージがなく、正直最初の頃は行くのも嫌でした。しかしある仕事で実際に造船所で各種装備などを船体に取り付ける工程のため現場へ行くことになり、現地の方々と話をしながら意見交換すると大変有意義で勉強になり、楽しいということに気が付きました。船に搭載された自分たちの製品を初めて見た時は、思った以上に感動し「こんなにも大きなエンジンを管理していたのか」「万が一止まってしまうとは莫大な損失を生んでしまう」と色々なことが分かるようになりました。それからは、自分の作った製品がお客様のところ（船）で実際に使用されているのを想像す

るのも楽しく、やりがいとなっています。

社員全員で一丸となって

弊社は人数が少ないので、社長を含め社員全員が顔を突き合わせて仕事をすることができます。「あの件はどうなった？」「社長これ見てもらえますか？」など、双方のやり取りがあり、風通しが良い点が強みだと思います。また、お客様との距離も近く、乗組員の声を製品に反映しやすいという点も強みです。大手企業では製品はパッケージ販売を行っており、なかなか現場の声を反映させた自由な変更が利きません。弊社はすべて自分たちで対応しているので、要望に対しても柔軟に対応することができます。

「一から学ぶ」姿勢があるなら、そこに努力は必要不可欠です。全員で取り組む少数精鋭の会社だからこそ、努力を欠かさず、かけがえのない一員を担ってくれる方を求めています。



SOFT DESIGN

わかりやすく、丁寧な指導

私は大学でプログラムを使って研究を行っていたので、その経験が活かせるのではないかと思います、弊社の選考を受けました。もともと船に興味があった訳ではなかったのですが、面接の際会社が取り組んでいる内容を聞いて興味を持ち、面白そうだと思ったので入社を決めました。

入社後、まずは会社の部署がそれぞれ何をしているのかという内容の講習を受け、全部署を数か月かけて一通り経験させていただきました。その後今の部署に本配属されプログラムを組むようになったのですが、最初の頃は上司や先輩に横についてもらって、非常に丁寧に指導していただきました。自分で思っていたよりもわかりやすく、丁寧に指導していただけたことは良い意味でのギャップでしたね。

難易度が上がれば、その分やりがいも増える

現在は自社の製品に組み込む、オーダーに合ったソフトウェ

アの作成を行っています。弊社では基本的なプログラムに関してはテンプレートが用意してありますので比較的簡単に作業できるのですが、やはりそのテンプレートを外れた複雑なものや納期の短いものは作業が難しくなります。最近ではバルブや船の条件設定が複雑なバルブコントロールシステムの制御システムを担当し、難易度が高かったため非常に苦労しました。しかし大変だったからこそ、完成した時の充実感ややりがいは大きかったです。その作成の際も上司や先輩に、似たようなソフトを手掛けたことがあるか質問したり、今までの経験からアドバイスをいただいたりと、何度も質問をして説明してもらってようやく試行錯誤の末、仕様書通りの動きをするソフトを完成させることができました。

意見を出し合い、よりよい成果を目指して

弊社は主に一つの案件を一人が担当するという体制でプロ

グラムの作成に取り組んでおり、だいたい平均2～3件の案件を並行させているような状況です。自分の思うように進まず仕事が溜まってしまうと、やはりつらいと感じることもあります。ささいな疑問も気軽に上司や先輩と話ができ、解決へと進んでいける環境ですし、人間関係に悩むといった無駄なストレスがない点はとてもありがたいです。就職活動でも同じように、落ち込んでしまったり「これでいいのだろうか」と不安を溜めてしまうことがあると思います。そんな時は一人で悩まず、大学や専門機関をとことん利用したり、身近な人に積極的に意見を聞いてみたりしてみてください。人に話すことで自分の思わぬ一面が見つかり、就職の役に立つことがある、というのが私が就職活動を経験して学んだことです。そしてそれは仕事も同じだと思います。ぜひお互いに意見を出し合い、一緒によい仕事をしていきましょう。



SOFT DESIGN

自由にやっつけける社風

私は大学で、情報系の学部でプログラム等を学んでいたのですが、プログラムに携われるシステムやソフトウェアなどに関係する業界を中心に探していました。また、ものづくりが好きなのでものづくりにも携われる職、この2つを軸に就職活動をしていました。その中で弊社を見つけ、選考を受けていく中で、仕事を自己裁量で進める「自由」な社風ということを知りました。コツコツ頑張る私にとって自分で仕事のスピードを決められることは大きな決め手でした。入社前は正直、この業界は毎日終電帰りのようなブラックなイメージがあったので、多少の残業は覚悟していました。しかし、弊社はほとんど定時ぴったりにみんな席を立ち退社する姿を見た時はブラックどころかホワイトすぎると驚きでした。自分でスケジュールを組みメリハリをつけて仕事をするため、繁忙期以外ほとんど定時で帰れることも

「自由」な社風の一つであると思います。

お客様の急な要望に答えられることがやりがい

お客様の依頼や要望に答えられた時が一番やりがいを感じます。入社2年目の時、一通り流れを覚えた頃、ある複雑な仕様のオーダーを担当しました。まだオーダーを持ち始めたばかりだったので、このアプリケーションの中身についてあまり理解は進んでいませんでしたが、上司や先輩に教えていただきながら進めました。プログラムのミスやオーダーの変更など、修正で忙しい中、お客様からは納期を短くしてほしいとの要望があり、無理があるだろうとぼやきながらも、作業を詰めたり、他の案件の時間をずらしたりして、なんとかお客様が求める納期に間に合い、お客様のもとに直接納品にいきました。そこでお客様に「こんなに早く対応していただけたとは思っていませんでした。非常に助かりました。ありがとうございます！」と言って頂い

た時は、頑張った甲斐があったと非常にやりがいを感じました。

「やりたい」「したい」を真剣に聞いてもらえる

入社1年目の時、若手3名で開発を任されました。その時に社長や今の上司が良いという製品と、私たちが良いという製品が分かれました。社長や上司は、自分たちが立場や経験が上だからと、自分たちの意見を押し通すのではなく、私たち若手3名の話のしっかりと聞いていただきました。結果は私たちの意見は通りませんでしたが、本当に考えや意見を親身になって聞いていただけたと実感できます。「こういうことがしたい」「こういうことがやりたい」と意見を言え、しっかりと聞いて検討してくれる会社だからこそ、しっかりと知識をつけて発言していきたいです。自分がやりたいことを発言しやすいので、学んでいく姿勢がある方にあった環境です。

