

目先のことだけでなく

先々を考えたスキル習得

業務外に

やらなきゃいけないこと、

いっぱいなし。

市場潮流の最先端に、
UNITEは立っている。

ないなら、
つくるしかない。

自由は、いっぱい。

遠慮なく、勝ちとれ。

教える技術は、
自社の商品。
ずっと磨き続けてきた。

休みは
しっかり、
とるべき。

オファースに

余分なお金を

かける必要はない。

技術や
知識の
向上を
応援する。

余計なことを

しない。仕事に

専念できればいい。

集中できる会社。
エンジニア

エンジニアが 集中できる会社。

自分の本来の仕事に専念すること。

企業に属していると、それがいかに難しいことかを痛感する。

でも、ほんとうに難しいことなのだろうか。

本業以外の社内業務を引き受けざるを得ないのは、

ほんとうに当然のことなのだろうか。

*Create a company
for engineers.*

エンジニアは皆、納期までの限られた時間の中で、

必死に頭を働かせ、手を動かしている。

そんなエンジニアたちの貴重な時間を

守ってあげられる会社はないのだろうか。

もしないのなら、自分がつくるしかない。

創業メンバーは、社長の鹿野を含め、いずれもエンジニア。

自分たちにとっての理想の環境が欲しい。

その一念が、自らを起業へと突き動かしていった。

そうやって、UNITEは生まれた。

ないなら、
つくるしかない。

Our Business

実質的には強制になっている休日の勉強会。

上司がちゃんと見ているのかわからない週報。

こういったあまり意味のない社内業務は、UNITEから一掃しています。

私たちが重視しているのは、エンジニアが各プロジェクト業務に集中できる環境。

報酬についても透明性の高い制度を導入し、モチベーション向上を図っています。

会社が社員の足を引っ張ってはいけない。

仕事に専念できる環境を提供できなければいけない。

UNITEは、そう考えます。

余計なことをしない。 仕事に専念できればいい。



1 オフィスに余分なお金をかける必要はない。

UNITEにオフィスと呼ばれるものではなく、メタバースが弊社の拠点となっています。私たちにはきれいなオフィスは必要なく、高い賃料を払うくらいなら、その分をエンジニアの給与・賞与に反映しようと考えます。



2 業務外にやらなきゃいけないこと、いっさいなし。

UNITEを起業した第一の目的は、エンジニアがそれぞれのプロジェクト業務に集中できる環境を整えること。そのための施策の一つが、勉強会や週報などを含め、いっさいの社内業務をなくすことです。ちなみに、就業時間外の付き合いも特に必要だと考えていません。



3 休みはしっかり、とるべき。

UNITEでは、休暇に関する裁量を各エンジニアに任せています。プロジェクトで業務調整さえできるのなら、有休を使い切っても、有休として休むことができます。これは翌年度の前借りではありませんし、会社への事前申請も必要ありません。



4 技術や知識の向上を応援する。

自発的に勉強したい社員には書籍購入、資格支援制度、外部セミナー受講など会社が支援しています。



5 UNITEでは成果主義を採用しています。

受託ラボ開発では技術レベル、プロジェクトの役割などを考慮し、実際の実力とプロジェクトへの貢献を評価しています。エンジニアレベルを市場相場に合わせて単価を決定しています。SESでは「案件選択制」を採用しています。案件選択制とは、自分がやりたいと思える案件を選べる制度です。契約単価がそのまま単価となります。社員の年収(給与・賞与)は各エンジニアに設定された単価と連動して決定しています。単価や給与・賞与などの契約条件はすべて社内システムで確認できます。

市場潮流の最先端に、 UNITEは立っている。

IT業界は、変化・進化が常態です。

この業界に携わる者は、最新技術をキャッチアップし続けなければ、

ほとんど仕事できません。

なぜなら、私たちのお客様は日々、新たな課題に直面しているからです。

UNITEは、市場のトレンドの最先端に立ち、

最新技術を含むあらゆる技術を視野に入れながら、

お客様の課題解決に取り組んでいます。

Service Menu

時代ごとの旬のITを使う、UNITEのサービスメニュー。

受託開発

Webシステム構築、既存システムの保守・改修、Tableauを使ったBI開発など、多種多様なWebアプリの開発実績があります。UNITEのポリシーは、お客様に寄り添って一緒に開発を進めることです。つくりたいものが漠然としていても、ヒアリングを通じて、具体化することが可能です。

開発実績一覧		 予算管理システム	 品目管理システム	 生産日程立案システム	 症例管理システム
 CVS クローリング	 SIM販売システム	 与信申請システム	 視聴率分析BI開発	 統計分析BI開発	 CMIによる効果測定BI開発
 競合店価格分析BI開発	 アンケート分析BI開発	 情報通信業向けBI開発	 採用管理システム	 流通管理システム	 受発注在庫管理システム

SES

SESとは、System Engineering Serviceの略で、エンジニアの技術力、労働力を時間単位でクライアントに提供するサービス形態のことです。多くの場合、客先に常駐して勤務することになります。UNITEでは、一つの案件で本質的なものの考え方がつかめれば、他の案件でも活躍することが可能だと考えます。



新卒・未経験者向け研修

プログラミングスキルの習得に特化しており、6ヵ月かけてフレームワークを使った開発ができるようになります。研修にはUNITEが独自に開発したテキストを使い、実務における即戦力育成が目標。ひたすら個人のスキルを高め、研修が明けて実務に入っても自走できるようなエンジニアに育て上げます。



UNITEは、既存の新卒エンジニア研修にもずっと疑問を持っていました。

グループワークは効果的なのだろうか。

周囲にもたれかからないマインドを育て、個の力を伸ばすには、

もっと研修内容を改善しなければならないのではないかと。

創業以来、私たちは「研修」という商品を磨き続けてきました。

そして現在、その商品を自社の社員育成に活用しています。

自社事業である「研修」を社員育成プログラムに活用。

最大6ヵ月の研修期間

具体的な実務を想定した内容となっています。また、グループワークを廃し、徹底して個人のスキルアップを行います。総合演習や成果発表も一人一人がレビューを担当します。

OJT -受託開発を体験-

UNITEでは、OJTの一環として、実際の受託開発のチームメンバーになっていただきます。この体験により、開発全体の一連の流れがわかり、役割分担や必要なスキル、スケジュールについても把握できます。

本人の希望を考慮し 適性判断

目先のことだけでなく 先々を考えたスキル習得

入社する人すべてが、すぐに活躍できる即戦力とは限りません。まずは自己分析が必要です。自分は何が得意なのか、何が不足しているのか。その点を明確にした上で、社員の一人一人に「将来、戦えるスキルを持たせてあげる」ことを目標に、人材育成に取り組んでいます。

受託開発

プロジェクトの進捗状況や納期に関する管理意識を持つことができ、チームの一人のプレーヤーとして働くことにやりがいを感じ、協調性を持って業務に取り組める人が向いています。

SES

専門性の高い知識・技術を有し、課題を分析して解決策を導き出せる能力を持つ人が望まれます。また、クライアントからの問い合わせに対し、明確で端的なコミュニケーションができる人が向いています。

教える技術は、自社の商品。 ずっと磨き続けてきた。

Training Program

UNITEの考え方に共感して入社した先輩たち

VOICE OF UNITE

SEとして働ける場を求めて、UNITEへ。
ここなら明るく楽しく仕事ができ、成長できそう。



M.N
入社3年目 21歳
システムエンジニア

Voice 01

中学生から続くITへの思いが、就活の原動力。

ITに興味を持つようになったのは中学生の頃で、情報科学部に入学したのがきっかけです。Excelなどのアプリケーションを使うくらいでしたが、それでも楽しかったです。プログラミングを始めたのは、IT系の専門学校に入ってから。コンピュータについて学ぶほど興味は深まって、卒業後はこの学びを活かそうと思ひ、進路をIT系一本に絞って「SEとして働けること」「自分が成長できること」を条件に就職活動をしました。UNITEに決めたのは、鹿野社長と話した時の印象がとても良かったからです。話しぶりがすごく明るくて、ここなら楽しく仕事ができそうだと思えました。また、お話の内容から、自分が活躍できる舞台がある、きっと成長できると感じました。

トラブルの原因が難しいほど、解決の喜びは大きい。

UNITEは、自動車メーカー、ガス会社、総合電機メーカーといった大企業のお客様の案件を多く持っていて、私もとある大企業のシステム保守業務を担当しています。就活時に、ゆくゆくは企業の基幹系といわれる重要なシステムに関わりたと思っていましたが、その夢は叶いました。保守という仕事では、システムエラーなどのトラブルが付き物ですが、私の場合、トラブルの原因が難しければ難しいほど、やりがいを感じます。システムの不具合は、あらゆるテストをくぐり抜けて起こっているわけで、一筋縄ではいかないこともあります。そんな時ほど、解決した時の喜びが大きいですね。

上流工程を任せてもらえるような人材になりたい。

企業の重要なシステムに関わるという夢は叶ったのですが、今後は、さらに開発を含む上流工程を任せられるようになりたいと思っています。現在も定期メンテナンスの際に、追加機能を提案することがありますが、その機能をリリースできた時は、やっぱりうれしいです。そういう「つくる」領域をこの先、増やしていければと思います。それには、コミュニケーション能力をもっと高める必要がありますね。追加機能の提案の際も、お客様と話していて、自分の考えをしっかりと伝えられていないと感じる時があります。そういった課題をクリアするために、自分をもっと磨いていこうと思います。

「前の会社でつらかったことをUNITEで改善したい」
そんな社長の率直な言葉が、UNITE選択の決め手に。



Y.S
入社2年目 24歳
システムエンジニア

Voice 02

大学で初のプログラミング体験、楽しく感じた。

大学受験の段階ではまだはっきりと進路を決めていなくて、幅広い学びができる大学へと進みました。いろいろな内容を学ぶ中で、私が一番おもしろいと思えたのはやはり情報系の分野で、プログラミングも楽しく感じ、自分に合っているとも思えたので、就職活動では主にIT企業を受けました。UNITEに決めた理由は、鹿野社長との面談で、自社のことだけでなく、IT業界のこと、ご自分の体験談などを率直に聞けたからです。社長は、ご自分が働いていてつらかったことをUNITEで改善して、会社の透明性を高めたいとおっしゃって、そこはすごく素敵だと思いました。きっとこういう職場なら働きやすいし、新卒でも活躍できるかもと思い、UNITEを選びました。

入社1年目から、集計エンジンの機能開発に携わる。

私は今、企業がマーケティングに活用するためのデータを集計するエンジンの開発チームに所属しています。チームは開発部隊だけで十数人、サービス全体だともっと大きな規模になります。配属される前に「もしかしたら難しい仕事になるかもしれない」と言われ、実際、今でも難しいと感じています。それでも先輩方には気軽に相談できますから、難しいですが、楽しくもあります。入社1年目からエンジン部分の機能開発を任せられて、その成果が新しいバージョンとしてリリースされた時は、大きな達成感を覚えました。

エンジニアとしての技術力を高めていきたい。

コードを書いたり、機能を考えたりといったエンジニアとしての仕事が好きなので、直近の目標として達成したいのは、自分のエンジニアとしての技術力を高めていくことです。チームの先輩方は、エンジニアとしての知識が豊富で、何か不具合が起こった時に原因をすぐに発見できるなどの対応力に優れています。自分もそういう知識や技術を身につけて、後輩に頼られる存在になれたらと思っています。

Voice 03

非効率的な社内業務をなくし、仕事に集中できる環境を。
自分と同じ考えを持つUNITEとの理想的な出会い。



M.T
入社3年目 28歳
プロジェクトリーダー

一途に情報系を学び、大学院へ。
この学びを活かせる場所を求めて。

学生時代はずっと情報系ばかり勉強していて、大学院に進んでからも介護者の方たちのための認知症支援ツールを開発していました。卒業後は、地元近くのIT企業に就職したのですが、9ヵ月で辞めてしまっ。理由は、未経験者OKの会社でIT関連の内容をイチから研修するのですが、そこに物足りなさを感じたことが一つ。もう一つは、本来の業務以外のことを重視して、研修後の感想や日報などが多く、管理職の手間が増えて非効率に感じたことでした。UNITEは転職活動中に転職サイトで知り、そこに書いてあった社長の考え方が私の理想そのもので感銘を受けました。「非効率的な社内業務を廃して本来業務に集中できる環境をつくる」という言葉を信じて、入社を決めました。

入社3年目でプロジェクトリーダーを
任される。

市場調査会社からの業務委託で、マーケティング用のツールをチームで開発しています。私は、入社3年目ですが、プロジェクトリーダー(PL)を任されています。PLの経験は前の会社でもないですし、今でも大丈夫なんだろうかとってはいますが、前任者の先輩と相談しながら、何とか務めています。それに、リーダーといってもタスクの割り振りくらいで、私自身も他のメンバーと同じようにガリガリ、コードを書いています。今の仕事のやりがいは、自分の技術が実際に役立ったり、新しい技術を学べたりするところですね。シンプルで効率の良いコードが書けたりすると、うれしいです。

プライベートを大事にしながら、
この先も働きたい。

今後は、結婚や出産、子育てといったライフイベントを経験すると思いますが、例えば子育てしながら、今のようにバリバリ働きたいです。UNITEはプライベートを大事にして、個人の希望を叶えてくれると思っているので、心配はないですね。福利厚生関連の制度についても不安はないですし、実際、男性社員の方が育児に積極的に参加されていて、ちゃんと育休も取得されているので、安心して働ける、良い会社だと思います。

尊敬する先輩の誘いに、心が動く。
「チャレンジするなら若いうち」と創業に参画。



A.S
入社9年目 33歳
プロジェクトマネージャー

転職する気はなかったが、
創業の誘いを転機と考える。

私はUNITEの創業メンバーではあるんですが、もともとは転職する気すらなくて。創業者の鹿野とは前の会社と一緒にSEとして働いていて、私はその会社での社歴がまだ3年に満たない頃でした。一般的には「転職を考えるのは、まず3年働いてから」と言われますが、私も同じ考えでした。ただ、鹿野とは休憩時間などに「この会社のここが不満だ」「社会人のここが嫌だ」という内容の話をよくしたんです。話していて少しずつ影響を受けたのかもしれませんが、そのうちに鹿野が「自分たちの不満を全部とっばらった会社をつくる」と宣言。辞める気はなかった私ですが、尊敬する先輩が誘ってくれるんだから「行くのもいいか」「チャレンジするなら若いうち」と思い直し、創業に参画することにしました。

プロジェクトマネージャーの仕事に、
過去の経験が活かしている。

大学を卒業してからSESを主事業とするIT企業に入り、以来約10年間、客先に常駐するエンジニアとして一人で仕事をしていました。いわば一匹狼ですから、管理をしたこともされたこともありません。そんな私が現在、UNITEではプロジェクトマネージャー(PM)を任されています。最初は「管理」という事に慣れず、頭の切り替えが大変でした。ただ、前に派遣されていたのは大手企業の現場で、1チーム100人ほどの規模でした。そのチームをまとめるPMやPLの方の動きを見た経験が今、活かしていますね。仕事のやりがいは、私が率いているチームが評価されることです。BtoBの現場だと一般的にあまり評価の声が聞こえてこないですが、今ご依頼いただいている企業様はきちんと評価してくださるので、ありがたいです。

将来は「人を育てる仕事」に
携わってみたい。

PMの仕事がいつか卒業したら、次は人事・採用の「人を育てる」仕事に挑戦してみたいですね。UNITEは会社規模が大きいので、人事・採用担当者はなく、社長が兼任している状況です。そこを私が担えたら、鹿野とも相談してそのポジションを勝ちとれたらと思います。UNITEには「誰も損しない会社でありたい」というマインドがあり、これは社員全員が共有できています。このマインドを失わないまま、UNITEはこの先も走り続けられたらと思います。

Message from UNITE

代表挨拶

社員一人ひとりの価値を 高められる会社であり続けたい。

UNITEは少数精鋭の企業であり、その基本方針は「人より多くお金を稼いで、人より多く休みましょう」というものです。この方針に則り、弊社の営業基盤を活かして多くの案件を獲得しますが、その際、社員がスキルセットを身につけられる仕事をできるかぎり選びます。ですから、社員のみなさんは、与えられた仕事にただ全力で取り組んでください。そうすれば、スキルは勝手に上がりますし、自分の価値も自然と高まります。そんな私たちの仕事において最も必要なのは、知識や技術ではなく、コミュニケーション能力。これは大きなトラブルを未然に防ぎ、仕事の品質を維持するためにも必須です。知識・技術についてはご心配なく、入社後でも間に合います。こんなUNITEの考え方に共感してくれるあなたと、まず話がしたいと思います。

代表取締役 *鹿野 徹*



1986年生まれ、埼玉県出身。新卒でIT会社にシステムエンジニアとして入社し、コールセンターのシステムなどを担当。27歳のときにエンジニアの不満を解消できる会社を目指し株式会社UNITEを設立。現在も現役のエンジニアとしてプロジェクトに参画しながらエンジニア目線の会社経営を行っている。

Corporate Profile

企業情報

会社名	株式会社UNITE
本社所在地	埼玉県上尾市上町1-11-24-2
問い合わせ先	050-3172-9875
代表者	代表取締役 鹿野 徹
事業内容	受託開発、ラボ開発、新卒・未経験者向け研修、SES



<https://www.u-nite.co.jp>