

2015_ソニー研究

項目

- ルール
 - ルールは最小限
 - 楽しくなきゃいけない、来ることが楽しい
- 文化
 - 来たくなるための環境づくり
 - 昨日と今日同じなら、変わらない
 - 口癖文化
 - 言いたいことを言い合える
 - 好きなこと、思いついたことを言えた
- ファミリーの文化
 - ランドセル
 - ソニーファミリー
 - 辞めるときは、大送別会を行った
 - 株主...ほとんど気にしていない
- 組織イメージ
 - ジャズセッション
 - 自分が情熱を持って取り組めることをできる環境をつくる
- 本人の意思
 - ex.海外出張も自由だった
 - ランバダ
- 上下関係
 - 自由な議論
 - 学歴無用論
 - アイデアを出すことが重視された
 - 新しいことをやるときに、専門家要らない
- 採用
 - 履歴書に書いてあることは、聞かない
 - 特にルールや基準はなかった
 - 何か武器は?
 - 興味を持っていることはありますか?
 - 好きなことをずっと語る人
- 評価
 - 良いと言ってあげられることを探す
 - 悪いものを評価する制度は不要
 - 給与は年齢とともに上がっていく / ボーナスで差をつける

項目

- コンセプト (設立趣意書)
 - 1. 従業員満足
 - 2. 企業コンセプト
- ワーキングコンセプト
 - 人のあり方
 - こだわりを持つ
 - お節介である
 - せっかち
 - 一石三鳥
 - よそがやっているものは、やらない
 - 欠点ではなく、長所を見る
 - 社内転職
 - 定期異動がない
 - チャンスをつくってあげる会社
 - 3つのコンセプト
 - 独自性
 - 選択制
 - 自主性
- 人事組織
 - コミュニケーション
 - 学歴無用論
 - 笑いについて
 - 評価
 - 失敗はお咎めなし
 - 「次は良いものつくってね」(未来を考える)
 - 井深氏は性善説論者?
 - 2軸の考え
 - 自主性
 - 勝手開発
 - 会社から与えられたもの△
 - 選択制
- 開発と販売
 - 2軸の2種類の組織
 - 収益
 - 食い扶持の事業
 - チャレンジの事業
 - 構造
 - 開発
 - 販売
 - 開発の思想
 - 生活をつくる
 - ウォークマン
 - ビデオ
 - 生活を新しくする
 - ネーミングにこだわった
 - 新しいものを売るときに、マーケティング・リサーチは意味がない
 - 広告: 用途を伝え、新しい生活をアピールした
 - 参考: 井深氏「PCは、考えなくなるから作るな」
 - 開発の期間
 - 1年、2年では良いものはつけれない
 - CCDカメラ...開発に8年、収益化に8年かかった
- デザイン
 - 洗練されている、おしゃれ
 - 他社にない、違うデザイン
 - 生活に入るデザイン