

平成 25 年 11 月 25 日
ウィンワークス株式会社

WINWORKS One 3.2 を発売開始

新機能追加により「勤務デザイン」コンセプトを強化

効率的な勤務計画の作成を通じて企業の経営効率向上を支援するソリューション開発のウィンワークス株式会社（東京都千代田区、代表取締役：渡辺邦昭、以下ウィンワークス）は本日、「勤務デザイン」コンセプトを支える機能を強化した WINWORKS One の最新バージョン（WINWORKS One 3.2）を発売開始します。

「勤務デザイン」コンセプトはウィンワークスが進めてきた勤務効率を向上させるため様々なアプローチを昇華させたもので、「シフトパターンデザイン」と「ワークパターンデザイン」から構成されます。

ー背景ー

ウィンワークスは主にサービス業のお客様向けに繁閑に対応し、勤務効率を向上させる勤務計画を作成するソリューションを提供してきました。お客様がソリューションを必要とする目的、適用する環境は様々です。正社員、派遣社員などフルタイム社員が多いお客様は変形労働時間制を運用することにより効率向上を図っています。また、パートタイム社員を導入して効率を上げる場合もあります。

ウィンワークスが積み上げてきた多数の適用例から、お客様がソリューションを導入する目的や環境が異なっても、効果を最大化する上げるために必要な方法は、いくつかの共通の要素から成り立つことが実証されました。

ウィンワークスはこれを「勤務デザイン」コンセプトに整理し、ソリューションとして実現するために必要な機能を WINWORKS One 3.2 として拡充しました。

ー特徴ー

「勤務デザイン」コンセプトは「シフトパターンデザイン」と「ワークパターンデザイン」に分かれます。「シフトパターンデザイン」は、業務の繁閑に対応した勤務シフトを組むために必要で、かつ運用可能なシフトパターンの種類を決定するプロセスです。業務量の繁閑に応じて変動する社員の必要人数を算出し、必要人数とのギャップをもっとも小さくするための、シフトパターンを WINWORKS One のシミュレーションにより決定します。シフトは WINWORKS One 3.2 に新たに追加した休憩時間ルールにより、休憩により稼働する人数の減少も正確に反映したシミュレーションで決定できます。

「ワークパターンデザイン」は社員の勤務パターンを設定することにより、勤務パターンごとに必要な人数を算出できます。これにより、どのようなスキルで、どのような勤務形態の社員が必要かを定量的に把握できるため、採用計画、異動計画をより精緻に立てることが可能になります。今回発表の新システムは、お客様がタレントマネジメントシステムや採用支援システムを構築する上で中核となるものです。

ウィンワークスは、WINWORKS One 3.2の新機能を、変形労働時間制の適用や、パートタイム社員の導入によって勤務効率の向上を図るサービス業を中心に販売します。特に小売り、外食、医療介護業界ならびにコールセンター運営企業に拡販し、平成26年末までに10億円の売り上げを目指します。

ウィンワークス株式会社について

ウィンワークスはピープル・パフォーマンス・マネジメント (PPM) のコンセプトのもと、時間帯毎および日毎に大きく変動するサービス要求に対応するために、最適な人的資源の配分を行い企業の経営効率を高め、グローバル競争を勝ち抜く経営変革の実現を支援するソフトウェア・ソリューションを提供しています。ウィンワークスの先端的なテクノロジーと、ソリューションを活用し経営効率を改善するノウハウは、特にサービスの質を重視するビジネスのお客様から大変高い評価を頂いています。詳しくは <http://www.win-works.com> をご覧ください。

<本件に関するお問い合わせ先>

ウィンワークス株式会社 森

電話:(03)3503-5262

Eメール:pr@win-works.com

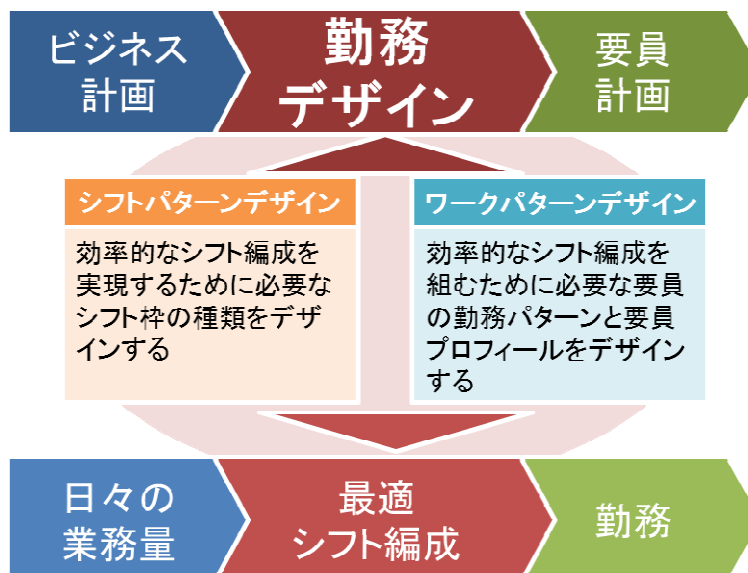
ご参考

【勤務シフトデザイン】

オペレーション現場が抱える課題

- ビジネス計画に整合した適正人員規模把握
- フルタイム社員とパートタイム社員の比率決定
- 変形労働時間制の導入の定量的効果把握
- ピーク時の売上機会損失最小化
- パートタイム社員の勤務制約
- 業務経験、スキルに基づく要員配置

勤務デザインと最適シフト編成が課題を解決する



勤務デザイン説明図

【WINWORKS One 3.2 で追加した機能】

■ 休憩ルール

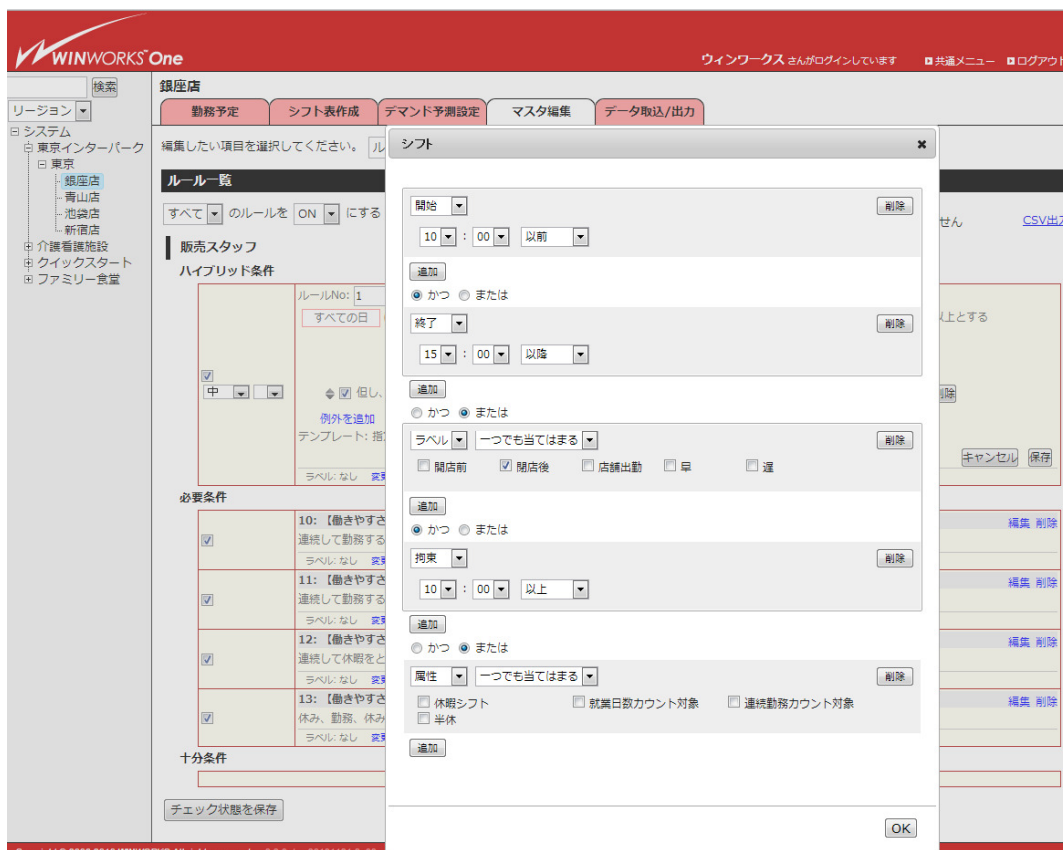
休憩を取得する時間帯をルールとして設定し、業務量と整合したシフトを計算する場合に休憩取得中に減る社員の稼働を考慮します。

休憩ルール詳細				
休憩ルール名	通常			
取得枠ルール利用	<input checked="" type="checkbox"/>			
拘束時間毎 休憩ルール1	拘束時間下限	05:00		
	シフト開始時刻	00:00 以降に開始するシフトに適用		
	無給休憩時間	00:30		
	取得枠ルール1	休憩枠時間起点	勤務開始から	
		休憩取得枠	03:00 - 04:00	
		休憩時間	00:30	
		有給	-	
拘束時間毎 休憩ルール2	拘束時間下限	06:00		
	シフト開始時刻	00:00 以降に開始するシフトに適用		
	無給休憩時間	00:30		
	取得枠ルール1	休憩枠時間起点	勤務開始から	
		休憩取得枠	03:00 - 04:00	
		休憩時間	00:30	
		有給	-	
	取得枠ルール2	休憩枠時間起点	勤務開始から	
		休憩取得枠	04:30 - 05:00	
		休憩時間	00:15	
		有給	<input checked="" type="checkbox"/>	

休憩ルール画面の例

■ 多様なシフト編成ルール表現

一層多様なシフト編成ルールを定義可能になりました。



シフト編成ルール画面の例