



## コニカミノルタの人財育成「システムアーキテクト」編 その③

2023-05-12 17:00 ▲ KAZUAKI TOMONO

◆ AI, IoT, Tech, Event

目次 (非表示)	
1.はじめに	
2.第6期システムアーキテクト育成選抜研修 Phase2	
2.1.第1回：要求・要件定義	
2.2.第2回：システム設計	
2.3.第3回：顧客プレゼン、システム実装	
2.4.第4回：仕上げ&中間報告会	
3.おわりに	

## はじめに

はじめまして。センシング事業本部 LD&amp;CA事業部 開発部の友野です。

矢口さん、小野さんより投稿があった「システムアーキテクト育成選抜研修」の運営委員を務めております。

私自身も第2期の卒業生であり、第4期から運営委員として本研修に参画させていただいています。

今回は、小野さん投稿のPhase1に続き、Phase2について紹介したいと思います。

システムアーキテクト育成選抜研修（SAS）につきましては矢口さん投稿のブログをご確認ください。

## コニカミノルタの人財育成「システムアーキテクト」編

また、Phase1につきましては小野さん投稿のブログをご確認ください。

コニカミノルタの人財育成「システムアーキテクト」編 その②

## 第6期システムアーキテクト育成選抜研修 Phase2

## Phase2：顧客課題から要件を定義しシステム設計を実践する

技術の発展により、課題を解決するための手段には多種多様なものがあります。システムを用いて課題を解決するにあたって、顧客の課題に対して、どのような手段を用いて応えるかがそのシステムの良し悪しに繋がると思っています。手段には、課題を解決するの当然ですが、コスト削減、導入後のメンテナンス等も含めますし、要件に対してオーバースペックにならないかといった観点も重要な点になります。

Phase2では、ハードウェアからクラウドまでのシステムにおける技術要素の深堀をしてきました。そこで得た技術知識を元に、Phase2では、運営が定めた顧客課題に対して、解決するシステムを提案するというカリキュラムを設定し、「システム構想・設計・実装の基礎を身につける」ことを狙いました。

Phase2は4ヶ月という短い期間で、顧客課題を理解し、システムを作り、提案する必要があり、かつ、上述の通り「手段」は星の数ほど存在し、コレという正解が無いため、受講生が「顧客にとって最適と考えるシステム」を提案しやすい様な顧客課題の設定に頭を悩ませました。

## SAS6期 全体日程

2021年	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	2022年	1月	2月	3月	4月	5月	6月	2023年	1月	2月	3月	4月	5月	6月
									Phase0/事前学習	Phase1/技術深堀	Phase2/システム設計実践	Phase3/システム提案														
★説明会									★要件定義	★Linux	✓ Linux(外部講師)	✓ Linux設計1	★最終報告会													
★受講生確定									✓ Linux基礎	✓ フィヨン(済)(外部講師)	✓ ハードウェア(GA)	✓ システム設計2														
									✓ FPGA入門	✓ エンジニア入門	✓ WebApp	✓ システム設計3														
									★PK-FE試験		✓ WebApp	✓ システム設計4														

- Phase0：事前学習  
Phase1以降で必要なスキルについて底上げ実施。スマーズにPhase1へ移行することが目的。
- Phase1：技術深堀  
S/WおよびH/Wについてドバイルを動かしながら、基礎から応用レベルのスキルへ発展させる。

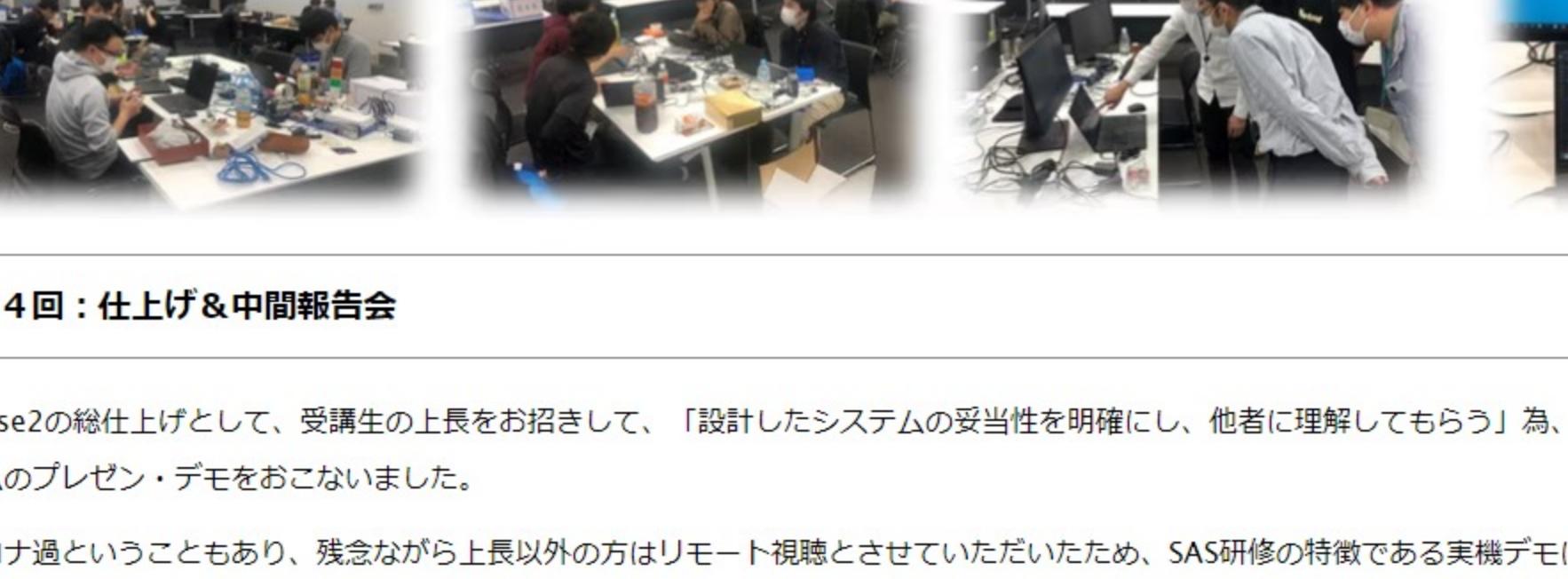
**• Phase2：システム設計実践  
システム構想・設計・実装の基礎を実践を通して身に付ける。**

- Phase3：システム提案  
社会に必要とされるプロダクトとの要求を定義し、システムアーキテクトとしてその価値の検証をプロトタイプを用いて行う。

## Phase2 狹い

## ✓ 狹い：システム構想・設計・実装の基礎を身につける。

システム設計に必要な知識を体系的に学び、習得する。  
要求を理解し、要件に落とし込み、ソフトウェア、ハードウェアの各構成要素を使い、システムとして組み上げられる基礎能力を養う。  
設計したシステムの妥当性を明確にし、他者に理解してもらう。(筋が通っているかどうか。)



## ◆ 6期方針

## ✓ 求められる要件を元にシステムの構成要素、及びシステムが持つべき機能を決められる。

プロトタイプと一緒に協調し、ビジネス要求、サービス提供側としての制約、技術的な要求を理解、分析し、システム要件として落とし込むことが出来る。

## ✓ 構成要素の役割分担を決定でき、自分が定めたシステムの妥当性を示すことが出来る。

## 第1回：要求・要件定義

まずは、「システム設計に必要な知識を体系的に学び、習得する」為の、外部講師による授業です。ここでは、1.5日をかけて要件定義～システム設計（特に、全てのアーキテクチャ設計）に必要な知識を体系的に学び、習得してもらいました。ほとんどの受講生は、業務での経験もなく、今回体系的に学べたことに意味があったと感じていた様です。この先に自分達が提案するシステムを想像しながらしっかりと取り組んでいただきました。

要件定義概要	要件獲得・要件内容の確認	要件定義	その他
システム開発における要件定義	要件獲得・要件分析の概要	要件と制約の調査	業務要件定義 可用性
要件定義の内容	ステークホルダー分析	要件分析結果の整理	機能要件定義 性能・拡張性
要件定義リスク	現状調査		非機能要件定義 運用・保守性

システム要件定義書作成

最終日には運営から顧客課題を発表し、この先の概略計画を立て終了しました。

全チームに対して、良かった点と改善点をフィードバックし、一番良かったチームには景品を贈呈。

ちなみに景品は複数のセンサー等が入った電子工作キット詰め合わせです。プライベートで色々遊んでもらえることでしょう。

また、自分達の提案システムに対する振り返りをおこない、Phase2を締めくくりました。

ここからはチームの色が出てきます。運営としても、解決策がいくつも考えられる様に散えて相反する様な要望を設定したり、ヒアリングに来た受講生に他の受講生への回答とは異なるものも含めて回答をしたりもしました。

システムを作るまでは、要件が全てと異なるものではなく、運営の想定を超えて、受講生もかなり時間をかけて、こだわりを持って取り組んでいました。正直、運営もそんな細かいところまで考えて無かった。。。という質問も多くいただきました。(汗)

ここからはチームの色が出てきます。運営としても、解決策がいくつも考えられる様に散えて相反する様な要望を設定したり、ヒアリングに来た受講生に他の受講生への回答とは異なるものも含めて回答をしたりもしました。

ここからはチームの色が出てきます。運営としても、解決策がいくつも考えられる様に散えて相反する様