

コミュニティ参加企業から4名の参加者を迎え、2月16日に実施した第4回（最終回）ワークショップ「メザスガタ」の内容を以下に紹介する。

1. メザスガタ

今回の寺子屋の参加を通じて、“アーキテクトやアーキテクチャについての認識の変化や気づきはあったか”、“どのようなエンジニアを目指したいか”、“その為にどのような行動をしようと思うか”を受講者に発表してもらった。以下、認識の変化・気づき、目指すエンジニア像、近づくための行動、および印象に残ったコメントや質疑応答を記載する。

<発表内容>

(1) 発表者：渡邊紘岐（シーエーシー）

認識の変化・気づき

- ・ 非機能要求とアーキテクチャの関係性、特に拡張性
- ・ 知識よりもの実際に試して学ぶ姿勢が重要
- ・ 技術力だけでなく説明する力も大切

目指すエンジニア像

- ・ 機能だけでなく非機能要求にも気を配れるエンジニア
- ・ 自分でモノを世に出せるエンジニア

近づくための行動

- ・ IPAの非機能要求グレードを活用してみる
- ・ （プライベートなプロジェクトとして）自分でアプリを開発してリリースしてみる

コメント・質疑

- ・ 頭でっかちではなく、経験・実践を重視し、とにかく試してみるのは良い

(2) 発表者：薄田百合（シーエーシー）

認識の変化・気づき

- ・ いつでも正しいオールマイティなアーキテクチャはないこと
- ・ メリット・デメリットを検討し、検証することが大事
- ・ 設計だけではなく、ライフサイクル全体の考慮が必要、また顧客調整も大切

目指すエンジニア像

- ・ ロードマップを考えてみた
- Step 1) 担当分の実装ができる
 - Step 2) アーキテクチャ候補を挙げられる
 - Step 3) 適切なアーキテクチャを決められる
 - Step 4) 他社（開発者／顧客）に提示できる

近づくための行動

- ・ アーキテクチャの知識を深める
- ・ アーキテクチャを自分なりに整理し蓄積する

コメント・質疑

- ・ ロードマップを考えることは、より実現性が高まるので良い
- ・ 知識を含めるためにどうしたらよいか
→ 本、海外サイト(Google 翻訳は強い味方)、身近なアーキテクトとの対話、地道に作る
→ 様々な機会を手を挙げてチャレンジする

(3) 発表者：尾崎恭平（東芝デジタルソリューションズ）

認識の変化・気づき

- ・ アーキテクチャはビジネス要求との関連が強いため、正解はなく、メリデメの見極めが重要
- ・ 得意分野を持ちつつ広い知見も必要
- ・ アーキテクトは知っている人ではなく、選ぶ人である

目指すエンジニア像

- ・ 汎用的な IT 知識とコミュニケーション力を持つ
- ・ 新しいアーキテクチャを積極的に調査・検証する人

近づくための行動

- ・ 情報処理系の資格に挑戦し、汎用的 IT 知識を身に着ける
- ・ 社内の技術報告書を読む
- ・ 社内外のコミュニティに参加する

コメント・質疑

- ・ 1つの専門を極めると社内の信頼を得ることができ、様々な情報や人につながっていく
(T型人材 → n型人材 → クラゲ型人材)
- ・ アーキテクトにとって、選ぶことはとても大切
- ・ コミュニティに参加し、人に会い、コネクションを作り、交流することは良い
- ・ お客様との接点となる機会があれば積極的に声をあげ、手を挙げるのが大切で受け身ではだめ

(4) 発表者：柴崎峻吾（さくら情報システム）

認識の変化・気づき

- ・ 特定の分野だけでなく、幅広い知識が必要
- ・ ITだけでなく、ビジネスについても知っている
- ・ 主観を捨て、客観的で公平な視点を持っている

目指すエンジニア像

- ・ 様々な分野に対する知的好奇心を持っている
- ・ 外部コミュニティでの知識共有ができています

- ・ 自分の考えを客観視することができる

近づくための行動

- ・ 好奇心を高めるために、目の前の課題に真剣に取り組む
- ・ コミュニティ参加では、深く考え過ぎず、とりあえず放り込まれてみる
- ・ 自分を客観視するために、ジャーナリングを始めている（ひたすら書いてメタ認知能力向上）

コメント・質疑

- ・ 好奇心はナマモノなので、思った時にすぐやるべき
- ・ アーキテクトを観察し、良いなと思ったところを見つけ、まねる
- ・ 客観的に考えをまとめるにはマトリックスにするのも良い
- ・ 頼れる人を見つけて、疑問点をぶつけてみる
- ・ 好奇心を掻き立てるには、外部のフェア、カンファレンスで刺激を受けるのも良い

(5) 全体討議

コメント・質疑応答

- ・ わかりやすく説明することの大切さを感じた。できない人は実は良くわかっていない
- ・ 学びでは「なぜ」が大切。「なぜ」は自分の知識レベルの反映。その解決は効率的な学びとなる
- ・ 挫折を経験し、なぜを調べる事を繰り返すうちに、周りの誰よりも知っている、になった
- ・ 逆引き本は使わない。速くて便利だが身につかない。ギリギリまで粘って調べてみる
- ・ アーキテクチャの正解はあるが、万能はない。大切なのは正解を見つける頑張りである
- ・ コミュニティはギブ&テイク。素人っぽい意見の発信でも良い。それがより良い活動につながる
- ・ 初歩的な give でもやれば、より大きな take が帰ってくる。give するのに勇気は必要、でも give しよう
- ・ 義務ではなく「好奇心」で取り組んで欲しい

2. アンケート説明

今回が寺子屋の最終回となるため、本ワークショップの評価を行うための事後アンケートをお願いした。