

教育スタッフの

「仕事」日誌



Season 19

NTT テクノクロス
人事部
人材開発部門

藤原隆紀

8月

新入社員研修—「モノP」で学ぶアジャイル開発

6月号では、新入社員研修の全体像をご紹介しましたが、今回は、開発系の新入社員向けに実施しているカリキュラムの最後となる「モノづくりプロジェクト（モノP）」についてお伝えします。当社の新入社員研修では、**図表**のスケジュールでモノPと呼ばれる研修を実施しています。

モノPをはじめた経緯

モノPは、2022年度から開始し、今年で4度目の開催となります。当初は、個人で作りたいプログラムのテーマを決めて「モノづくりとは？」を学習していましたが、実施後の振り返りであった課題を踏まえて進め方を改善し、現在はチーム単位で実施する方式に移行しています。

今年度のモノPでは、4～5人でチームを組み、「入社後に会社内で自分たちが困ったこと」をテーマに、その困りごとを解決するためのプロダクトをアジャイルの手法を用いて開発しました。

近年、当社では新規ビジネス・プロダクトの創出が課題の一つとなっています。また、その際の社内開発力の向上も大きな課題となっています。これらの課題を解決し、開発スピードの向上や顧客とのコミュニケーション力を強化することで、競争力の高いプロダクトをタイムリーに市場に提供できる社員が必要とされています。

このような背景から、新入社員を対象にした「モノP」を立ち上げることにしました。モノPは、新入社員が早期に実際のプロダクト開発を経験することで、開発力とビジネス・プロダクト創出能力を高めていくための第一歩となることを目的としています。研修の企画から運営実施までのすべての工程を社員のみで行い、講師陣も社内の先輩社員が務めるといった当社の独自研修を通して、アジャイル開発の手法を用いたモノづくりを学びます。

モノPのねらい

モノPのねらいは大きく分けて以下の3つです。

①内製力の強化

先に記載したとおり、自社開発力を強化することで将来的に開発スピードを向上させるとともに、競争力を維持する人材を育成します。

②モノづくりの理解

モノづくりとは何かを理解し、現状の課題把握、あるべき姿の定義と、そのギャップを埋めるための解決策を考える力を養います。単に機能を実装するのではなく、プロダクトがもたらす効果に焦点を当てた開発を行うことで、実践的なスキルを身につけます。

③アジャイル開発プロセスの実践

アジャイル開発の手法を取り入れ、優先度の高

図表 「モノP」のスケジュール

日程	カリキュラム	日程	カリキュラム
6月9日 月	Linux入門	6月26日 木	スプリント2
6月10日 火	Linux入門	6月27日 金	スプリント2
6月11日 水	手を動かして学ぶアジャイルなイマドキ開発研修	6月28日 土	
6月12日 木	手を動かして学ぶアジャイルなイマドキ開発研修	6月29日 日	
6月13日 金	手を動かして学ぶアジャイルなイマドキ開発研修	6月30日 月	スプリント2
6月14日 土		7月1日 火	スプリント2
6月15日 日		7月2日 水	スプリント2レビュー/振り返り/スプリント3計画
6月16日 月	UXデザイン研修 (2h) 開発チームでの課題決定	7月3日 木	スプリント3
6月17日 火	開発チームでの課題決定	7月4日 金	スプリント3
6月18日 水	スプリント1計画/タスク抽出	7月5日 土	
6月19日 木	スプリント1	7月6日 日	
6月20日 金	スプリント1	7月7日 月	スプリント3
6月21日 土		7月8日 火	スプリント3
6月22日 日		7月9日 水	スプリント3レビュー/振り返り
6月23日 月	スプリント1	7月10日 木	リリース準備
6月24日 火	スプリント1	7月11日 金	成果発表 (プレゼン、コンペ)
6月25日 水	スプリント1レビュー/振り返り/スプリント2計画		

いものから開発を進めることで、効率的なプロダクト開発ができることを体験します。また、スプリントを通じて定期的に振り返りを行い、自ら改善を図ります。これまでの新入社員研修の期間で積み重ねてきた「プロジェクト・チャレンジ」や「自主運営プロジェクト」での学びをすべて活用し、新人同士が切磋琢磨しながらさらなる成長を目指す、研修の集大成となっています。

モノPの進め方

①座学と準備

モノP開始前に、Linuxやアジャイル開発に関する内容や、今の開発に必要なGit、Docker、AWSなどのツールの使い方や、開発の基礎知識を身につけます。また、UXデザインなども学び、ユーザーストーリーの作成やプロダクトバックログの構築方法も身につけます。

これらの研修講師やモノPの進行、スクラムマスターやプロダクトオーナーへのアドバイス役、技術的なサポートを行うティーチングアシスタント役などもすべて社内から公募し、他組織と連携しながら、第一線で活躍する先輩社員と協力して進めています。

②スプリントの実施

プロジェクトはスプリント形式（アジャイル開発の手法）で進行し、スプリントごとに計画、実行、レビュー、振り返りを行います。

これにより、継続的に改善を図りながら、プロダクトの完成度を高めていきます。モノPでは、1スプリント1週間とし、全部で3回のスプリントを実施します。

③成果発表

最終的に各チームが開発したプロダクトを発表し、コンペ形式で評価を行います。このプロセスを通じて、新入社員は実践的なスキルを身につけるとともに、チームワークやプレゼンテーション能力も向上させることが期待されます。

今後に向けて

新入社員が実際にプロダクトを開発する経験を通じて、技術力や問題解決能力を高めることができるこのプロジェクトは、企業の未来を担う人材育成に寄与するものと考えています。

執筆時点では2025年度の成果発表やプレゼンはこれからとなりますが、今回設定されたテーマの一例としては、社員同士で失敗談を共有できる「ミスノート」、社内に対して匿名で投稿できる質問サイト、「今は集中しているから話しかけないでほしい」や「今日は人と話したい気分」など気持ちをリアルタイムに共有できるツールなどがあがっています。これらからは、配属後の業務やコミュニケーションに対する不安を解消したいと考えている新入社員が多い印象を受けました。

今後も改善を加えながら、モノPの取組みを続けていきます。この取組みを通して、企業と人材の成長を促進していきたいと考えています。 ■