『第5回学生が選ぶインターンシップアワード』企業応募データ ①

NO. 200023

企業・団体情報	
管理ID	200023
上場区分	非上場
従業員数	100～300人未満
メイン業種	ソフトウエア・情報処理・ネット関連

インターンシップ情報					
開催月	2021年2月　2021年8月　2021年10月　2022年2月				
実施回数	1　回	学生の受入日数	10　日	総受入人数	12　人
対象属性（文理）	特に対象とする学部はない			単位認定	はい
低学年参加	大学1・2年生にも積極的に募集を行った			産学連携	いいえ
他企業などとの連携か？	いいえ	報酬・支給	支給なし	実働時間と賃金	
実施形式	全て対面で実施				

ISタイトル

思考力・技術力・人間力が一気に身に付く10日間コース

オリエンテーション　事前学習（実施項目）

インターンシップの内容説明　インターンシップ参加目的の明確化

オリエンテーション　事前学習 内容詳細（自由記述）

インターンシップで実施することの説明を行い、こちらのインターンシップで学んでもらいたい思いとして、「自分から動く」「最後まで諦めない」を目指してもらう事を最初に伝えます。その上で、各自インターンシップに参加した目的、ゴールを自分たちで決め、書いてもらいます。インターンシップの最終日には自分たちで設定した目的、ゴールに対してどの程度のできだったかを自分自身でも評価してもらいます。

インターンシップ　実施項目

【疑似体験】課題に対するグループワーク（企画立案、課題解決、プレゼンなど）

インターンシップ　内容詳細（自由記述）

【システム開発体験】
3，4人一組でチームを作り、要件定義から納品まで、システム開発の流れを一通り体験していただきます。システム開発の仕事はただパソコンに向かってひたすらプログラムを書いているだけではありません。顧客に対してヒアリングを行い、顧客の課題を解決するためにどんなシステムが必要か検討し、そのシステムをどのように作り上げていくか考え、実際にプログラミングを実施して動くものを作っていきます。できたものはしっかりとテストして、顧客が望んでいるものが出来上がれば納品します。最後には自分たちが作ったシステムを発表し、社員たちからフィードバックをもらいます。

もちろん、プログラミングなんてやったことないという人もたくさん参加していますので、最初にプログラミングに必要なことを学習していただきます。プログラミング未経験の人でも大丈夫です。実際に過去に参加してくれた人たちは、プログラミングの勉強をし、何とかシステムを作り上げてきました。苦労してる人もいましたけど。

インターンシップ中はすぐ近くで実際にフルタニ産業の社員がシステム開発の仕事をしています。その様子を見たり、休み時間には社員に生の声を聴くこともできます。実際に働いている人と話ができるという点が参加者にとって一番の収穫になるかもしれません。

【インターンシップの流れ】
1日目：オリエンテーション、セキュリティ研修、プログラミング学習
2日目～4日目：プログラミング学習
5日目～9日目：チーム演習（システム開発体験）
10日目：成果発表

協力社員数	20　人

協力社員の属性

社長　役員　部長　課長（マネージャー）　主任（チームリーダー）　若手社員

具体的社員交流

インターンシップを実施しているすぐ横でフルタニ産業の社員が仕事をしています。休憩時間にはインターンシップ参加者が社員と自由に話ができるようにしています。過去の参加者も最初は皆緊張してなかなか話に行くことができないこともありましたが、できるだけたくさんのためになる情報を持って帰ってもらいたいので、話せる環境や仕組みを用意しております。年の近い若手社員だけでなく、社長や副社長を捕まえて話を聞くことも．．．
参加してくれた多くの人から、「話してみると気さくに対応してくれた。」「社員と話せたことが一番良かった。」との感想もいただいております。

フィードバック手法

グループに対する口頭でのフィードバック　個人に対する書面（評価シート等）でのフィードバック

フィードバック時間	10分未満	フィードバック頻度	プログラム期間中複数回実施した

フィードバック内容詳細（自由記述）

日々の日誌にフィードバックコメントを記載することと、最後の発表の後に社員や社長からのフィードバックをしてもらうようにしています。
できるだけ良い点、悪い点を織り交ぜ、学生の心が折れない程度にやや厳しめのコメントにしています。

フォローアップ　事後学習（実施項目）

フォローアップは特に実施していない

フォローアップ　事後学習（自由記述）

インターンシップ終了後は特に何もしておりません。

工夫ポイント（自由記述）

学生と社会人の違いをしっかりと感じてもらえるよう、「自分から動く」「最後まで諦めない」を最初から意識して動いてもらい、納期と結果に対する厳しさを理解してもらえるようにしています。
作成の対象となるシステムも、各チームの進行具合によって仕様を追加したり削ったりしながら、たくさんの失敗を経験できるように調整しています。時には顧客からの無茶な要求を言われたりもします。
インターンシップ中はいろいろなプレッシャーを受け、皆さん相当苦労されています。その代わりインターンシップの前後での成長の幅はとても大きなものになるでしょう。

教育的効果（自由記述）

仕事をしだすと自分から動くということが学生時代以上に重要になってきます。ですので、基本的に参加者が情報等、必要なものは自分から取りに来ないと得られないようにしています。こちらから一から十まで丁寧に用意して、与えるだけということはしません。プログラミングの学習においても、テキスト等は最初に配布しますが、教えてもらいたければそのアクションを起こしてくださいというスタンスです。あまりにも動かなければ自分から動くように促しますが、最初から答えを与えることはしません。

改善活動（自由記述）

最後にアンケートを取り、その中の意見から改善できそうなところは改善していっています。例えば、自由に社員と話していいよと最初に伝えていたのですが、やはり学生が自分から社員に声をかけに行くのはハードルが高いようで、「もっと社員の人と話をしておけばよかった」という意見を多数もらうことになりました。そこで、初日だけ若手の社員の方から学生たちに話しかけに行ってもらうようにしましたが、そうすると自分から動くということにはならず、相変わらずの待ちの状態が続き、社員が来てくれるまで動かない学生がほとんどでした。ですので、必ず毎日3人の社員と話すことをノルマとして課し、嫌でも話に行かないといけない状況を作り出しました。最初のハードルさえ超えることが出来れば、あとは勝手に話に行けるようになり、なかなか聞くことができないシステム開発の仕事をしている人の話を聴けて、「色々話が聞けて有意義なインターンシップだったと」の感想もいただいています。
他にも毎回何かしら改善していって、常に進化していっている状態です。