

●UECものづくりコンテスト2018 協賛企業インタビュー(4) 株式会社エイトレッド 丸山嘉伸氏

Q 今回、コンテストで作品をみた視点は？

A 昨年に続く2回目の協賛でしたので、今回はどんな学生がどんなものを作って来たのかな、と楽しみでした。世の中の困りごとや、実現の方法に対する姿勢を、採用という視点から見ました。

Q 株式会社エイトレッド賞(賞金10万円)はどこに出しましたか？

A 『カードゲーム共通基盤「ARカード」の開発』というテーマの小藤田遇さん(情報・ネットワーク工学専攻博士前期1年)、末木顕人さん(情報・ネットワーク工学専攻博士前期1年)、藤田真太郎(さん機械知能システム学専攻博士前期1年)らのグループです。

Q 評価ポイントは？

A プロトタイプでシンプルな面白さに目が留まりました。チームが提案するカードゲームを楽しむ人たちがイメージできたので、これは良いなと思いました。チームの学生4人と会話してみると、自分たちが作ったものをユーザに評価してもらいたい、というマインドが強いことを感じました。同時に、ものづくりで大事な目的の設定と課題解決の方法について、彼らがしっかり考えていることが会話から伝わってきました。

Q 受賞チームに期待することは？

A コンテストの時点では、PCのモニターでカードを見ていましたので、次はヘッドマウントディスプレイやスマホでゲームができるようになるのか、と期待しています。コンテストの後、チームのみなさんが当社に来てくれて中間レビューを行いました。会社のエンジニアも一緒になって1時間くらい話し合いました。顔を合わせて話をしていると、ゲームの進化やビジネスへの応用など可能性が広がりました。カードとデジタル技術をくっつける彼らの挑戦がこれからどうなるか、さらなる発展を楽しみにしています。

Q 来年のコンテストに挑戦する学生へのメッセージをお願いします

A 自分が作りたいものをプロトタイプに見せることが大事です。会社の開発でも、百の説明よりプロトを見せるほうが評価されます。・・・というより企画書では人に伝わりません。何か作りたいという意欲があれば、まずプロトを作りましょう。評価されるか、独りよがりと言われるか、結果は後からついてきます。一人で挑戦するのが難しかったらチームを作れば良い。

Q エイトレッドがこれから重視する技術は？

A 会社の業務はどんどんデジタル化されています。これからは、たまったデータを会社の生産性の向上にどうつなぐのか、が重要です。個別の技術や仕組みには既存の良いものがあります。これらを組合せて、多くのユーザ企業が汎用で使えるシステムにまとめるのが当社の腕の見せ所です。

株式会社 エイトレッド <https://www.atled.jp>

【代表】代表取締役社長 稲瀬敬一

【本社】150-0002 東京都渋谷区渋谷2丁目15番地1号 渋谷クロスタワー1F

【事業内容】プロダクト製品開発・サポートサービス・クラウドサービス。

2016年12月、東京証券取引所マザーズへ上場。



丸山 嘉伸氏 Yoshinobu Noriaki プロフィール

【生年】1976年3月、神奈川県横浜市生まれ。

【肩書】取締役 CTO 開発本部長

【大学】1998年3月、駒澤大学法学部卒業。新卒でSIerに入社、プログラミング技術を身につける。5年後、クラウドサービスのベンチャー企業に転職、自前のシステム開発やサービス開発を手掛ける。同社で株式公開を経験。2012年、エイトレッドに経営幹部として入社。エンジニアの採用、育成に注力。これまで人を見てきて、成功する人には3つの特徴がある。謙虚・言い訳しない・勉強家。トラブルを他人のせいにならない、どうすれば同じ失敗を繰り返さないかを考える、変化に対応するため勉強を怠らない、という点が共通している。成長を続けるので、結果、すごい人になる。過去の成功体験に縛られず、変化に対応しよう柔らかな姿勢を持つ人は成長する。エンジニアの採用面接でもこの軸で相手と会話している。