

Company	Sony	Wiki	<span style="border: 2px solid red; padding: 2px;">OK</span> / NG
Presenter	Hiroyuki Fukuchi	Date	2018/6/5
Item	<ul style="list-style-type: none"> <li>• OSS training (9hours, 4times/year) + customized course for each development site (Japan and abroad)</li> <li>• OSS community training</li> <li>• Freshman training</li> <li>• E-learning (including non-engineer)</li> </ul>		
Issue	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fostering next-gen. leaders</li> <li>• Education to non-engineers, suppliers, subcontracting companies</li> <li>• Open sourcing</li> </ul>		
Sample	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trainer lectures on OSS with belief and enthusiasm</li> <li>• “Our company encourages employees to use OSS actively”</li> <li>• “Many engineers want to build a good world through developing OSS”</li> <li>• It is important to understand the background of each OSS license, and intention of developers</li> <li>• It is important to understand the time of distributing OSS</li> <li>• There are quizzes of use cases where non engineers are involved in OSS distribution. These quizzes make non engineers aware of their responsibility</li> <li>• Episodes related with a community experienced by the trainer give good impression to trainees</li> <li>• By categorizing with few patterns, Sony’s examples of Open Sourcing are explained.</li> <li>• Maintainers undertake trainers, who explain real activities in a community</li> </ul>		

会社名	ソニー	Wiki掲載	<span style="border: 2px solid red; padding: 2px;">OK</span> / NG
記載者	福地弘行	記載日	2018/6/5
実施事項	<ul style="list-style-type: none"> <li>• OSS研修(9時間、4回／年) ＋個別にカスタマイズして国内外拠点で随時開催 約700名</li> <li>• コミュニティ連携研修(概論、Contribution)</li> <li>• 新入社員研修</li> <li>• E-Learning (SW開発者以外も想定) 約2000名</li> </ul>		
課題など	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 次世代リーダーの育成</li> <li>• SW開発者以外への浸透、サプライチェーンや協力会社への対応</li> <li>• OSS利用からOSS開示へ</li> </ul>		
こんな感じで話すことができます	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 講師が信念と熱意をもって語る</li> <li>• 基本方針「会社としてOSSの積極的な利用を促進しています」</li> <li>• コミュニティ視点「OSSで世界を良くしようと考えている開発者がたくさんいます」</li> <li>• OSSライセンスが作られた背景や開発者の意図を理解してもらう</li> <li>• 頒布というタイミングの重要性を認識してもらう</li> <li>• 開発以外の担当が登場するユースケースをクイズ形式で提示（当事者意識を持ってもらう）</li> <li>• 実際にコミュニティとの間で経験したエピソードを話すことで、OSSをリアルに感じてもらう</li> <li>• OSS開示事例をパターンに分けて複数紹介</li> <li>• Maintainerにコミュニティで行われている実際の開発活動を紹介してもらう</li> </ul>		