

# コロプラの オンボーディングを 採用から語りたい

株式会社コロプラ 田中諒（たなりょ）

- 所属

- 株式会社コロプラ
- 技術基盤本部 バックエンドエンジニア部

- 略歴

- 2012年10月入社
- ゲームのバックエンド開発とEMを経て
- 新卒・中途採用チームのリーダー
- 新規サービスの立ち上げなど



## Mission

# *Entertainment in Real Life*

エンターテインメントで日常をより楽しく、より素晴らしく

## Vision

最新のテクノロジーと、独創的なアイデアで  
“新しい体験”を届ける

# プロダクト紹介



などなど

- 業務内容
  - PHP / Laravel での API サーバー開発が主なお仕事
    - 双方向 & 非同期でクライアントと通信するリアルタイムサーバーも扱う
- ゲームバックエンドという環境
  - Write-Heavy なハイトラフィック環境
    - 基本構成は Google Cloud Spanner + GKE
      - もう少しライトに Cloud SQL + Cloud Run なサーバレス構成も



# ゲーム事業を支えるWebサービスも開発

フェスバ公式ストア

交換コード入力 ログイン



ゲーム内で買うより  
**お得!!**

ゲーム内での 購入よりジュエル	50個 お得
	あと1回・期間限定

ゲーム内での 購入よりジュエル	140個 お得
	あと1回・期間限定

ゲーム内での 購入よりジュエル	5個 お得
	

ゲーム内での 購入よりジュエル	6個 お得
	

# 開発体制について（職能組織 × プロダクト）

Stream-aligned Team

Enabling Team

Platform Team

公開済みゲーム A

公開済みゲーム B

開発中ゲーム C

エンターテインメント本部  
(企画・2Dデザイン)

テクノロジー推進本部  
(ゲームプログラム・3Dデザイン)

技術基盤本部  
(ゲームバックエンド)

IT戦略推進部  
(AI・セキュリティ・データ基盤)

A サーバーチーム

B サーバーチーム

C サーバーチーム

SRE チーム

LCE チーム

※ Launch Coordination

リアルタイムサーバー基盤チーム

API サーバー基盤チーム

インフラエンジニアチーム



## コロプラの オンボーディングを 採用から語りたい

株式会社コロプラ 田中諒（たなりょ）



- コロプラは現在17期。組織としては一定の規模に
  - ゲームバックエンド部署は現在80名ほど
    - = 概算で8人編成のバックエンドエンジニアチームが10個用意できる
  - 単純なマンパワー獲得のための採用、は主目的にはならない（全くないわけではない）
- 一方、ゲーム業界はレッドオーシャンN年目
  - 市場全体でみれば依然成長しているが、海外企業も加わり競争は激しい

- **それでも、打席に立ち続けることを諦めない**
  - 変革期は一定周期で巡ってくる（はず）
    - 新デバイスの登場、AIによる技術革新、トレンドの変化、etc…
- **持続的な成長、イノベーション（新しい体験）を成せる組織へ**
  - メンバーが持てる知見を共有し、組織の知見として発展させていく状態が理想
    - その推進剤の1つとして中途採用を考える（非ゲーム業界出身也大歓迎！）

- 新入社員の活躍
  - **自分の知識や経験がプロダクトや組織の役に立った😊**  
(個人的な成果発揮と成長イメージの獲得)
- プロダクトや組織の成長
  - **単純なマンパワー増だけでなく、新たな知見を得ることができた😊**  
(組織的な知見の獲得と活用)



この流れを早期実現する  
ためのオンボーディング

- 入社直後の取り組み
  - サービス構成・コーディング規約など前提知識の説明
  - 実務に慣れるための Good First Issue 提供
  - 気軽に相談・提案できる関係の構築
  - これらを担う配属先チームへの組織的な補助も必要
- 中長期的な取り組み
  - 組織全体（プロダクト横断）での情報・課題の共有
  - 個人・チームで中長期課題に取り組める場の提供

- サービス構成・コーディング規約などの必須情報は資料化 & セルフ更新
  - 特殊な技術理解が必要なプロダクトではチュートリアル課題を用意することもある
    - e.g. 位置ゲーにおける地図情報の取り扱い
  - **新メンバーが読んで不明瞭な点があれば自身で更新してもらって改善**

## 最初に見るページ

### ジョイン前後で見るページ

- ★最初に見るページ (全体)
- 開発環境 (申請の類い。上記にも含まれる)
- ローカル環境構築

### 諸々準備できたら見るページ

- ローカル環境
- dev.stg環境追加
- builderサーバー
- 実装方法
- Git運用ルール
- コーディング規約・実装方針
- テストコード実行とデバッグ設定
- その他このページ配下のページ

Zend Framework系のプロジェクトから来るとはページ

## コーディング規約

PSR-12準拠

<https://www.php-fig.org/psr/psr-12/>  
<https://www.ritlelab.com/entry/208>

### PhpStormで設定する場合

Settings > Editor > Code Style > PHP

右の方にあるSet from...をクリックし、Predefined Style > PSR12を選択

## 実装方針

## ローカル環境

### アーキテクチャ



- 機能単位の仕様、プロダクトの歴史的背景などはタスクベースで適宜説明
  - 説明しきれないし、情報量が多すぎてもオンボの体験は悪化する
    - ドキュメントを最新の状態に保つことも困難
  - 設計レビュー・コードレビューを通して都度フォローしつつ
  - DDDやテストを用いての可読性向上や仕様明瞭化（コード読めばわかる）も頑張る



- ベテラン相手でも「開発者向けのツール開発・改修」からスタート
  - エンドユーザー向けの施策はビジネスインパクトが大きい
    - 〓 期日・品質への要求が明確にあり、プレッシャーが生じる
  - その点ツール開発はゆとりがあり、得られるものも多い
    - ソースコードは共通。デプロイフローもほぼ一緒
    - **新環境でのギャップを埋めつつ、業務上の課題把握と改善に取り組める**

- とはいえ「丁度いいツール開発タスク」の蓄えは無限ではない
  - 時間的猶予があることを前提に
  - 相手のレベルに合わせて「その他改善タスク」「技術的負債解消」も放出していく

- 開発の遅延・不具合を個人の責任にしない文化作り
  - 新入社員に限らず、不確実性が高い案件はサポートを付けて2人以上で対応
  - 設計相談・レビューも適宜実施
    - コードレビューだけだと手戻りが大きくなりがち

- 前職との違い、業務を通じての気付きはネガポジ問わず引き出していく
  - 知見獲得のチャンスが無駄にしない
    - （再掲）自分の知識や経験がプロダクトや組織の役に立った😊
  - 負債にも敬意を持って接するマインドセットは必要
    - not レガシーコード but レジェンドコード の精神

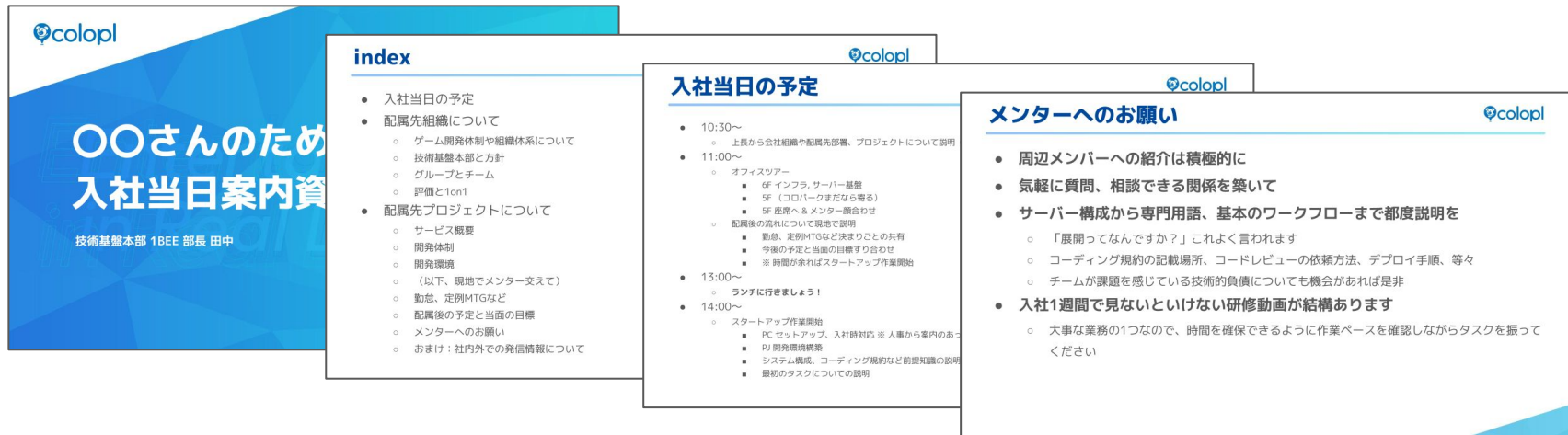
- 選考過程での評価と期待、アサインの意図は現場EMとしっかり共有
  - 彼はどんな経歴を持っていて、何を期待してコロプラに来てくれたのか
  - どうして配属先をそこに決めたのか、その先にどんな活躍を期待しているのか
    - 受け入れ課題の多くは採用チームと現場とのギャップから生まれる

- 新入社員受け入れ資料のテンプレートを用意

- 入社当日の流れ、その先の見通し、取り組むタスクなど現場で都度準備してもらっている

- そのうえ資料化までお願いするのは忍びない

- 「オンボーディングはここまでやってほしい」の認識合わせもできる



colopl

## 〇〇さんのため 入社当日案内資料

技術基盤本部 1BEE 部長 田中

### index

- 入社当日の予定
- 配属先組織について
  - ゲーム開発体制や組織体系について
  - 技術基盤本部と方針
  - グループとチーム
  - 評価と1on1
- 配属先プロジェクトについて
  - サービス概要
  - 開発体制
  - 開発環境
  - (以下、現地でメンター交えて)
  - 勤怠、定例MTGなど
  - 配属後の予定と当面の目標
  - メンターへのお願い
  - おまけ：社内外での発信情報について

### colopl

## 入社当日の予定

- 10:30～
  - 上長から会社組織や配属先部署、プロジェクトについて説明
- 11:00～
  - オフィスツアー
    - 6F インフラ、サーバー基盤
    - 5F (コロバー) まだなら密着)
    - 5F 座席へ & メンター 顔合わせ
  - 配属後の流れについて現地で説明
    - 勤怠、定例MTGなど決まりことの共有
    - 今後の予定と当面の目標すり合わせ
    - ※ 時間が余ればスタートアップ作業開始
- 13:00～
  - ランチに行きましょう！
- 14:00～
  - スタートアップ作業開始
    - PC セットアップ、入社時刻記 ※ 人事から案内のあった
    - P1 開発環境構築
    - システム構築、コーディング規約など前提知識の説明
    - 最初のタスクについての説明

### colopl

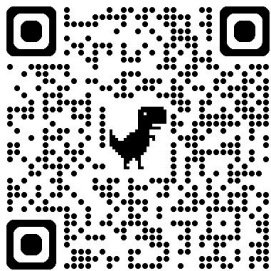
## メンターへのお願い

- 周辺メンバーへの紹介は積極的に
- 気軽に質問、相談できる関係を築いて
- サーバー構成から専門用語、基本のワークフローまで都度説明を
  - 「展開ってなんですか？」これよく言われます
  - コーディング規約の記載場所、コードレビューの依頼方法、デプロイ手順、等々
  - チームが課題を感じている技術的負債についても機会があれば是非
- 入社1週間で見ないといけない研修動画が結構あります
  - 大事な業務の1つなので、時間を確保できるように作業ベースを確認しながらタスクを振ってください



- (再掲) オンボーディングを採用から語りたい
  - 今日この会に参加している時点で皆さんの現場は多分最高のオンボをしている
  - 一方で、現場だけで考えると限界があるかもしれない
    - なぜ採用するのか、どんな組織にしたいのかのイメージも多分重要
      - コロプラではナレッジ共有の活性化を期待
    - 採用まで遡って整理してみると、オンボーディングの幅が広がるかも

- 技術情報発信しているのでフォローしてもらえると嬉しいです👏
  - 「アーキテクチャ Conference 2024」登壇時の資料や
  - 「PHP Conference Japan 2024」登壇時の記事など技術ブログで公開しています
  - 登壇者・執筆者のモチベーションにつながるので立ち寄ってもらえればと🙏👤



**COLOPL Tech Blog**  
<https://blog.colopl.dev/>

おわり