

Web/機械学習エンジニアとしての 就職活動 指南書 v1.3.2

- プロのエンジニアになるために挑戦する人が、
チャンスをつかめる場をつくる –



株式会社DIVE INTO CODE

代表取締役 野呂 浩良

<https://diveintocode.jp/>

有料職業紹介事業 許可番号

13-ユ-308943



構成

- はじめに
- どんな仕事を探すのか
- どのように探すのか
- まとめ
- Appendix



はじめに

今まで学んできたことをステップにしてエンジニアとして仕事をするため、まず最初に1年間エンジニアの経験を積むことがとても重要です。その最初の仕事を探す時に、10年間のエンジニア経験がある人と同じ仕事の探し方をするのは非効率です。

**エンジニア1年生として
「どんな仕事を」「どうやって」探すか
を意識しましょう。**



「どんな仕事を」探すのか

■背景

情報サービス産業は、国内最大級の産業で、特に労働人口が減少する日本国内での人材不足は加速します。ただ、実際に企業が必要とするのは「頭数」を揃えることではなく、「実際に出来る人」を採用すること。企業の属する業界、ビジネスモデルによって「実際に出来る人(お金を稼げる人)」や採用方針が異なるため、自分に合った仕事選びをしましょう。

■エンジニアとしての主な選択肢

情報サービス産業は、大別して下記の3つが挙げられます。それぞれのビジネスモデルは顧客と顧客への提供手段によって定義されます。

- ・SI系
- ・Web/AI系
- ・ゲーム系



「どんな仕事を」探すのか SI系

SIは「System Integration(システム・インテグレーション)」の略で、要するはシステムを導入したい(けれども自社開発できない)お客さまの面倒を、最初から最後まで全部見てあげることです。国や金融機関や企業などのお客さまが欲しいシステムの要件を整理、調整し、大規模なシステムを多人数で全責任を負って開発・納品します。

【特徴】

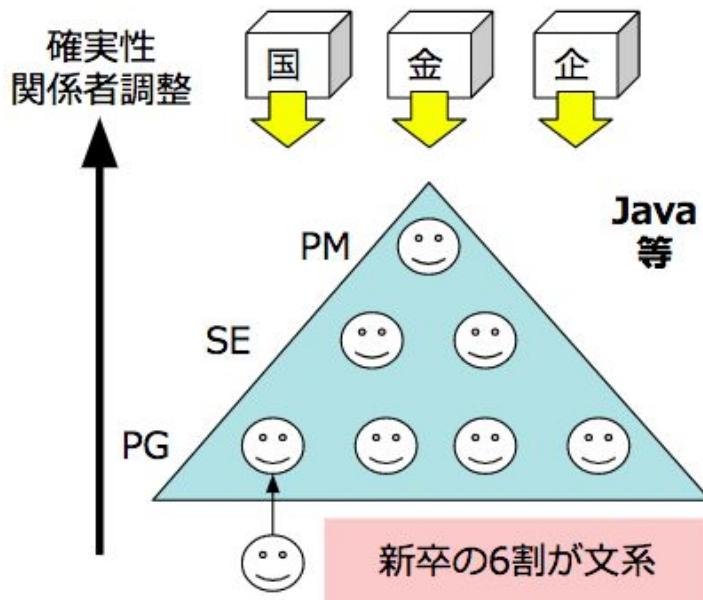
- 要件通りの確実性と関係者の調整、納期厳守で開発することが重要なため、調整役が一番偉く給与が高い。コードを書く人は、最下層で給与が低い。
- 全責任を負うことが求められるため、言語自体の不具合リスクを回避するために、開発している会社に品質が保証されている言語「Java」を使う事が多い。新しい技術・創造性よりも古くからある枯れた技術が優先される。
→ DICで扱うRuby・Pythonを使うケースが少ない。
- 一回の発注額が多額で、人月計算で売上が上がる受託開発が中心。人月計算のため「人数＝売上」が成り立つため新人でも売上に繋がる。やる気があれば採用されるため、新卒の6割が文系。



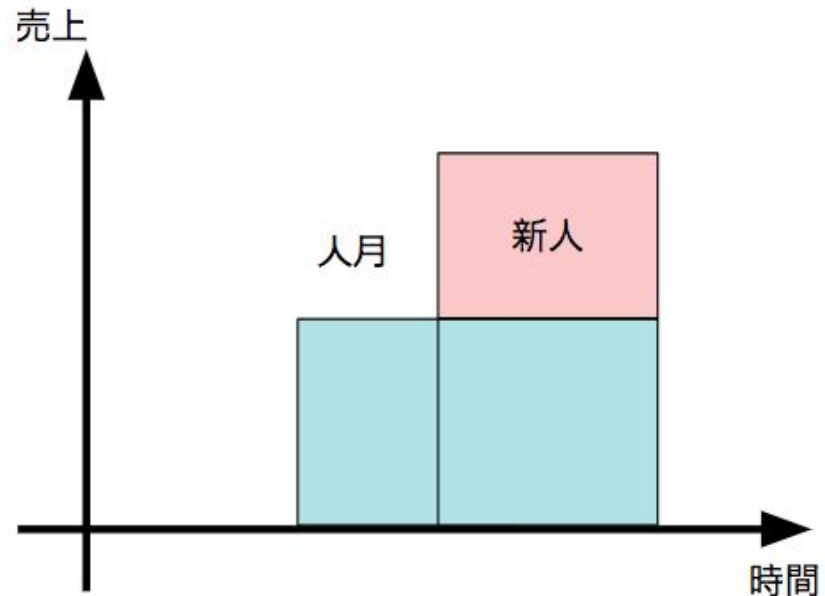
「どんな仕事を」探すのか SI系

【採用について】

人を採用すれば売上が上がる可能性が高いため、「やる気」と「熱意」があれば採用が可能。
例えば、人材紹介エージェント経由で年収300万円で新人を採用して、採用費用が105万円かかった場合、6ヶ月から1年かけて売上で元が取れれば良しと考えられる無料、有料関わらず、積極的に応募すれば採用してくれる可能性は高い。



↑やる気・熱意があれば入れる
コードを書くより調整係が評価される



↑人月計算なので、新人でも儲かる



「どんな仕事を」探すのか Web/AI系

Web/AI系は、一般個人や企業が、未だ世の中にないサービスを生み出すもの。世の中の課題に着目し、それを解決するための手段としてサービスを生み出すため、モノづくりをして、機能実装をして、お客が増えて初めてお金が儲かります。SI系と違って要件通りに開発をすれば良いわけではなく「人数＝売上」の理論は成り立ちません。

【特徴】

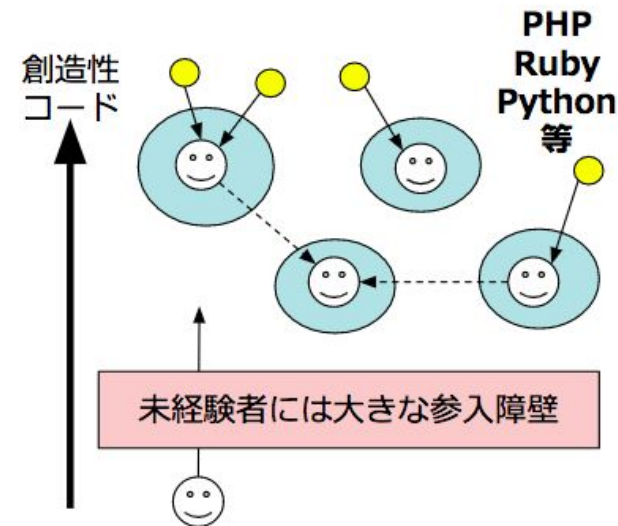
- 創造性と新しいモノづくりができることが求められ、単なる調整役や過去の事例を重視する人は求められない。
- 新しい技術や手法を試すことが良しとされ、より効率的に開発ができるオープンソースの開発言語やツールがよく使われる。
- DICで扱うRubyやPythonでのモノづくりをする企業が多い。
- ユーザが課金するのは月額数百円から数千円程度。課題解決のためのサービスが開発できる即戦力を求めている。一方で、慢性的な人材不足に悩んでおり、新人採用を長期的にはしていきたいと考えている。



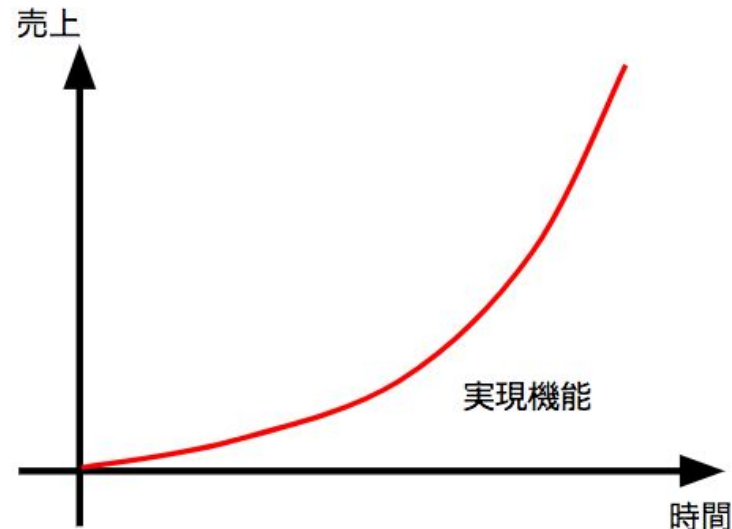
「どんな仕事を」探すのか Web/AI系

【採用について】

「やる気」と「熱意」があっても機能開発を十分に進められなければ、売上は上がらないため、採用コストを回収できないリスクがつきまとう。業界未経験の人は、よほどのこと(例えば学歴が高く、転職歴が少なく、地頭が良く、ビジョンミッションに共感性が高く、コミュニケーション能力が高い)でない限り、高額な採用は避ける。人材紹介エージェントのような高額サービス経由の場合は、スペックが高い経験者でなければ、ほぼ採用してくれない。



↑ 創造性重視、
特にエージェントでは経験者を優遇



↑ お客さまが付かないと儲からない



「どんな仕事を」探すのか ゲーム系

ゲーム系は、Web/AI系と類似していますが、ビジネスモデルが異なります。ゲームをリリースした初週や初月の売上が最大となる事が多いため、リリースから可能な限り早く不具合修正をして、売上の上昇の妨げを潰していくことが求められます。そのため、エンジニア1年目などの新人はその重要な役を果たすことが難しい業界です。

【特徴】

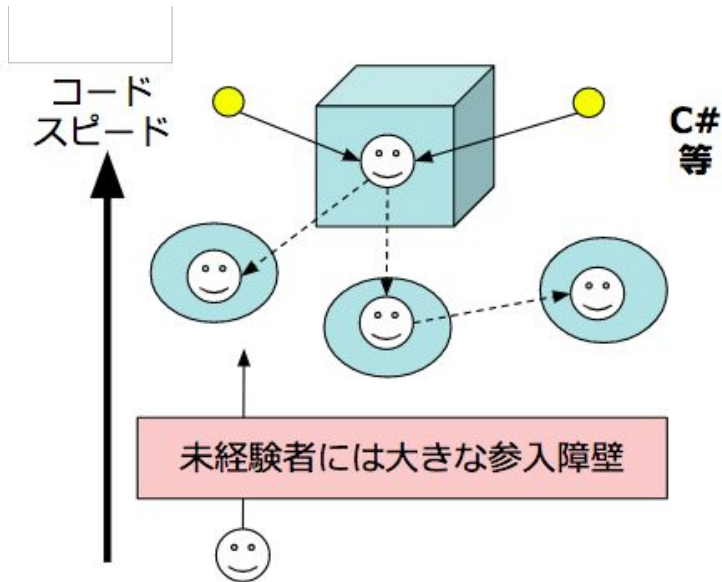
- 新しいゲーム開発ができ、さらにリリースからの素早い不具合修正などの対応が求められる。
- エンジニア1年目の新人では、上記の重要な役目を果たすことが難しい。



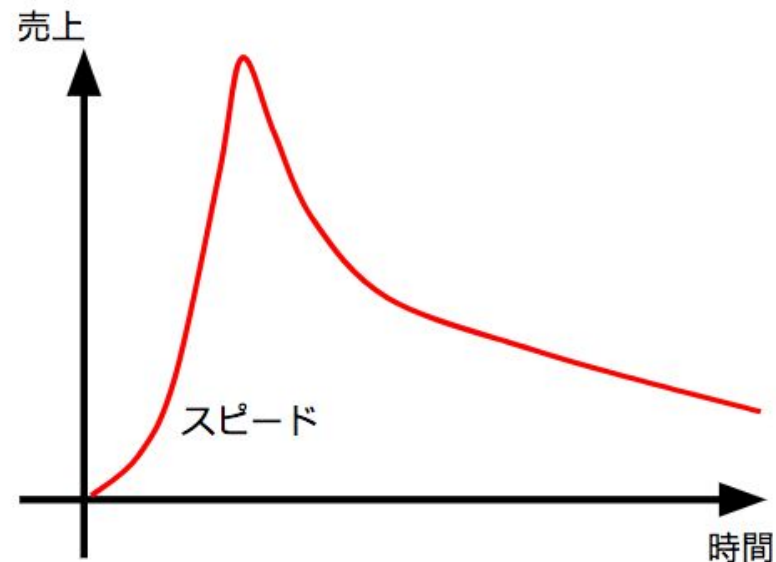
「どんな仕事を」探すのか ゲーム系

【採用について】

前項の通り、応募手段に関わらず、スペックが高い経験者でなければ、ほぼ採用してくれない。



↑コードのスキル・経験とスピードが必要



↑リリース後の素早い対応が鍵



「どんな仕事を」探すのか 比較表

	儲け方	評価軸	求められる事	求人内容	新人採用
SI系	人月計算	調整役が評価され、コードを書く人は評価されにくい傾向	古くからある技術・安定性	新人可・やる気と熱意でOK	窓口は広めで、多くの手段で積極的に応募が可能
Web/AI系	利用者からの課金（利用者が増えてこそ）	創造性と新しいモノづくりができる人が評価される	新しい技術・創造性、効率性	即戦力を求める・長期的に新人採用を検討	人材エージェントのような高額サービスでは難しい →求人広告、公式ページなら可能性あり
ゲーム系	利用者からの課金（利用者の増加とゲームの継続率）	スキル・経験	スピードある対応ができる	即戦力必須	いずれの手段も未経験者は難しい



「どのように」探すのか

エンジニア1年目をスタートするためのエッセンスを伝える「就業説明会」を毎月開催しています。そこで詳しくはお話しますが、社会一般的な手段としては下記の優先順位で取り組みましょう。

ここから
スタート

0. DIC主催の就業説明会への参加 ←就職の基礎知識を伝授！

-
1. [求人広告](#)への応募(有料広告 → 無料広告)
 2. 企業の[公式Webページ](#)からの応募
 3. [人材紹介エージェント](#)への相談

※SIerのSEやPG経験がある方のみ有効。業界未経験の場合99%決まらない。



「どのように」探すのか

求人広告、企業の公式サイト、人材紹介はそれぞれ、企業の採用状況やお金の考え方が異なります。その違いが、皆さんの就職のしやすさに影響します。例えば、エージェントは最も採用コストがかかるため、そのコストに見合う即戦力がターゲットであり、未経験者の転職が難しい傾向にあります。

	採用コスト	求める人物像	求人状況
求人広告	掲載料20～50万円を支払うが、その期間中は何人採用しても構わない。 →できるだけ多く採用したい。	未経験者でも採用の可能性あり	期間中に採用したい
公式サイト	基本無料	未経験者でも採用の可能性あり	合う人が来たらというスタンスで、緊急性はない場合も多い
人材紹介 エージェント	採用した人1人に対して年収の30%～35%が相場。採用人数とコスト比例するため、「費用対効果が確実に出せる」人だけを採用	即戦力・経験者	優秀な人を採用したい
DIC RP制度	無料	DIC卒業生	早めに採用したい

↑ RP:リクルーティングパートナー制度: DIC卒業生をパートナー企業に紹介する制度



まとめ

冒頭でもお伝えしましたが、就職活動は「就業説明会」への参加から始めてください。

ここから
スタート

0. DIC主催の就業説明会への参加 ←就職の基礎知識を伝授！

1. [求人広告](#)への応募(有料広告 → 無料広告)
2. 企業の[公式Webページ](#)からの応募
3. [人材紹介エージェント](#)への相談

※SIerのSEやPG経験がある方のみ有効。業界未経験の場合99%決まらない。

▼毎月開催される就業説明会へ今すぐエントリー！

<https://diveintocode.doorkeeper.jp/events/upcoming>



Appendix

FAQ

Q. 転職活動の期間は、どれくらいかかりますか？

A. 3ヶ月間にかかるでしょう。

Q. (地方在住のため)転居した方が良いのか？

A. 経済合理性があれば、面接の都度上京しても問題ありません。

Q. ソフトウェアエンジニア系の求人広告には、どのようなものがありますか？

A. <http://career-theory.net/it-job-change-web-sites-251>

Q. ソフトウェアエンジニア系の転職エージェントには、どのようなものがありますか？

A. <http://willconsultant.com/category-agent/agent-list/>

Q. 年齢は、関係ありますか？

A. 基本的に関係ありません。ただし、業界トップや上場企業は求職者が多いため、「足切り」として年齢を掲げています。

Q. どれぐらいの実力があれば就活をして良いのか？

A. 実力 = (スキルセット × マインドセット) + 運 です。

スキルセットは、卒業生レベルで問題ありません。(ただし、コピペ中心での課題突破、内容を理解していない、忘れた人は論外)。マインドセットは、自力での問題解決思考を持ち合わせていることとその証明(ゼロからアプリケーション開発やテスト実装、設計が自力でできた証明)。運は、人脈や自主性から生み出されるものです。(運がない人は、一般的にそれらを軽視しています)

Q. どのような会社を狙えますか？

A. AI系やWeb系であれば従業員規模 5～50人が目安です。エンジニア採用に苦労しているが資金調達をして短期間で成長したい会社、受託開発をしており長期的に定期採用していきたい会社などです。Slerであれば、どの企業規模でも狙えるでしょう。