



# わたし が新人 だったころ

<https://e99h2121.github.io/>

@e99h2121 as YAMADA Nobuko



# その前に

<https://e99h2121.github.io/>

@e99h2121 as YAMADA Nobuko



## yamada\_n どちら様:

- ID: e99h2121 で色々な所にいます。
- 名前は yamada\_n とか YAMADA Nobuko とか書いてます。
- 自社内でも やまださん で通っております。
- 写真は私です。

Read more about [e99h2121](#)



## yamada\_n どちら様:

- 2016生まれの娘ちゃん、2018生まれの息子氏がいます。
- 亂入する何かが現れたら彼らです。本日は寛大な心でよろしくおねがいいたします。

# yamada\_n どちら様:

- 弊社 = 「HR（人事給与）パッケージソフト」を作っています。
- 「日本のリーディングカンパニーから選ばれる」、SmartではないHRな会社、です。
- 会社としては私から巻き込まれ事故をくらいたくないようで発言に気をつけています。今日はこの程度にいたします。



# yamada\_n どちら様:

- 2003年に新卒・文系・未経験として入社、今に至ります。
- 当時は駆け出しえンジニアなんて言葉も無かったので、どこに駆け出したら良いのかは謎でした。



yamada\_n  
@e99h2121



海外との多拠点開発の話 - 上海でブリッジ開発をしていたときに感じていたことを振り返る [qiita.com/e99h2121/items...](https://qiita.com/e99h2121/items...)  
#Qiita @e99h2121  
いろいろ書いてるけどいちばんの思い出はこれなのよ

Qiita

海外との多拠点開発の話 - 上海で  
ブリッジ開発をしていたときに感  
じていたことを振り返る

@e99h2121

海外との多拠点開発の話 - 上海でブリッジ開発を  
していたときに感じていたことを振り返る - Qiita

# yamada\_n どちら様:

- 研修はDelphiとCOBOLでした。
- 「3層構造」が流行り始める頃だったみたいです。
- Qiitaもなかったなー。

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  Showmessage('Hello World!');
end;
```



# yamada\_n どちら様:

- その後10年以上開発、保守。得意技、バッヂ処理。主戦場はバックエンド。製品はいつの間にかクラウドに。
- 最近はAWS Fargate だなんだと言っている。
- 途中上海赴任するなどとは思ってもみませんでしたが、当時の上司に「こいつは何があってもしないと思った」という理由で赴任させてもらいました。

# yamada\_n どちら様:

- この辺の記事書いたひと、と言って思い出してもらえたなら嬉しいかも
  - 海外「なぜ日本はハードウェアの時代と同じようにソフトウェアに秀でることができない？」 - Qiita
  - エンジニアはどこまで勉強すればよいのか - スキルマップと生存戦略を考えた - Qiita
    - エンジニアは英語をどこまで勉強すればよいのか - 英語に関する2つのご意見 - Qiita
    - エンジニアは数学をどこまで勉強すればよいのか - 「プログラマの数学」を薦めたい - Qiita
  - 開発者が考える提案書テンプレート markdown版 - Qiita
  - 海外との多拠点開発の話 - 上海でブリッジ開発をしていたときに感じていたことを振り返る - Qiita

# yamada\_n どちら様:

- 長くなるのですが
- 今日は「新人プログラマ応援 - みんなで新人を育てよう！ - Qiita」にあやかって、自己紹介がてら、私の新人時代の話を振り返ってみたいです。
- 皆様は語れる失敗経験、あるでしょうか。
- ...
- 恥ずかしいですよね。私もはじめましてなのに何でこんな話題を選んだのだろう。



## yamada\_n どちら様:

- とはいえ失敗を話すのは年長者こそその責任、使命なのではと私は思います。
- 私の入社以来の自慢エピソード。
- 邑る2003年、新卒入社当時の話を聞いてください。

## yamada\_n どちら様:

- 2003年、夏。私は現在の会社で新規プロダクトの開発チームに配属されました。
- 「新製品なので、新人がやっても年長者がやっても同じや！」という謎な理由でした。
- ラッキー... ?

## yamada\_n どちら様:

- が、2年目にもなる頃、どうしてもそのプロジェクトの進行に我慢と納得が行かなくなった。
- 周りの先輩もいろいろでした。
- 私が取った行動

# yamada\_n どちら様:

- 自分で座席を既存プロダクトのチーム付近に移動して、既存プロダクトの仕事を 勝手に 自主的にはじめました。
- それが今いるHRという製品なのですから、今の私は当時の私が作ったと言ってよい...

# yamada\_n どちら様:

- 当然、受け入れ側の各位には怒られる。
- が、新人なりに ~~頑固な~~ 確たる信念があるので、後付でいつのまにか社内異動を達成しました。

そんな新人が隣の席に来たら私も嫌ですよね。笑

# yamada\_n どちら様:

- 失敗というよりはゴリ押し？な経験だったり、少しだけ期限に遅れたり忘れていたりソースの確認が浅かったり
- 寝ぼけていたり同じことを繰り返したりやる気が出なかったり、
- あ、社歴が長くなってくると常に「自分は老害になっていないか？」
- 「そろそろ定年なんじゃねーの？(35歳定年説)」のジレンマと向き合わされ恥ずかしきことも増えます。

# yamada\_n どちら様:

- でも自分が失敗と思っていることなんて、意外と人から見たら些細なことだったりもする。

# yamada\_n どちら様:

- そして相変わらず不具合や仕様を説明するのは得意ではないです！
- が振り返ってそれを次に生かしたり、学びを記事にできるなら、まあ美味しいんですよね～。

# yamada\_n どちら様:

- 私がそれなりに界隈に居座れているのだから、皆どんどん失敗したらいいぞー、と自分の周りには言いたい。無責任もたまには大事。
- 早20年近くサバイブしてきた身として、失敗をどうとらえるか、どう受け流すかを改めてまとめてみるのは、大事だと思いました。

# ちなみに今日のスライドは以下に基づいております

- 「失敗を許容する」なんて言わなくても失敗したくないです - Qiita
- Markdownでオシャレなスライドを作るSli.dev - Qiita

以上自己紹介をしていたら長くなってしまいました。

## Learn More

続きを読むはこれからもよろしくおねがいします！

<https://qiita.com/e99h2121>

<https://twitter.com/e99h2121>

<https://e99h2121.github.io/>

etc.