

# 株式会社 キューブシステム

メディアコミュニケーション学部情報文化学科

3年 加藤 肇

## 1. 実習企業（団体）の概要

独立系ソフトウェア会社として 1972 年に設立以来、多様化、高度化する顧客の情報化ニーズに対し、多面的な技術サービスを提供してきている。銀行向け、流通向けなどのシステム開発を主業としている。プロジェクト管理能力に定評で研修制度も充実。東証 1 部上場。

- ・設立 1972 年 7 月 5 日
- ・資本金 7 億 6897 万円 ・従業員数 684 人(連結 2016 年 4 月 1 日現在)
- ・年商 126 億円(2016 年 3 月期)
- ・所在地 東京都品川区大崎 2-11-1 大崎ウィズタワー
- ・代表取締役社長 崎山 収

## 2. 実習内容

マネジメントゲーム、ビジネスマナー口座、SE 仕事体感 GW

## 3. 実習の成果

マネジメントゲームを通して、損益感覚を身につけることができました。PDCA サイクルを回すことにより、改善を続け、自社と他社の分析を行うことで成長または改善に大きく繋ぐことのできる大切な考え方だと理解できました。作業の中で PDCA サイクルを意識することにより、自己の成長に繋ぐことができましたと思います。今後も意識していきたいです。SE 仕事体感 GW では、問題、課題点を見つけるために情報を集め、仮説を立て、検証し、お客様に提案するという SE の仕事について学ぶことができました。これらの作業を上手く進めるためにも、グループでの協力が欠かせないと思いました。自分一人では、思いつかなかった課題点などを見つけることができ、より相手を納得させる提案が可能になることが分かりました。ビジネスマナー講座では、名刺の渡し方を学びました。会社、お客様に分かれ、同時交換、上司部下など様々な状況での名刺交換をしました。

## 4. 実習の感想

常にスケジュールの時間通りに進めることを徹底しており、作業が遅れば報告し、延長の願いをし、作業が終われば完了の報告を徹底され時間管理が社会では大切なことだとよくわかりました。発表する機会が多く時間内に資料作成と発表内容を考えることは難しかったです。グループ全体の進行度を伺い、他のメンバーに気を使うことも必要だと思いました。今後は時間管理を意識しながら生活していきたいと思いました。マネジメントゲームでは PDCA サイクルの大切さが理解できました。サイクルを繰り返すことにより良くなり、結果、他社を分析することにより、計画の中身が深くすることができると思いました。SE 仕事体感 GW ではリアルな SE の体験をすることができ自分のためになりました。グループで課題、問題点を探し、提案書を作成する作業は SE の大切な仕事だと理解できました。委託先企業の金額、海外に委託するときのオフショア料金などリアルな金額があり、見積りも体験することができたので面白かったです。ここまで作りこまれた、体験は凄いいと思います。マナーに関しては自分の知らなかったことが多かったので、社会に出てからは非常に役に立つと思いました。

日数	実習日	実習内容
1日目	9月5日(月)	キューブシステム、インターンの説明 マネジメントゲームの説明
2日目	9月6日(火)	マネジメントゲーム第1期～第3期
3日目	9月7日(水)	マネジメントゲーム第4期 ビジネスマナー講座
4日目	9月8日(木)	SE仕事体感GW 先輩社員と質問会
5日目	9月9日(金)	常務執行役員講話 インターンシップの振り返り 懇親会