

フルタニ産業 2009 年度 春期インターンシップのご案内

1. 目的と特徴

- ① 弊社のインターンシップの目的は、参加者に座学だけでは学ぶことができない、仕事に準じた生きた体験をしてもらう事です。それにより、就職後のミスマッチが解消されます。
- ② IT 業界志望の方で、仕事内容を知らない方にシステム開発の最初から最後まで一通りの工程が揃った擬似プロジェクトを体験して頂き、業界での仕事の理解度を深めて頂けます。
- ③ プロジェクト内でのメンバー管理・スケジュール管理や報告書の提出など、IT 業界で働く上で必要となるノウハウが身に付きます。

2. 会社概要

- ① デジタル家電や携帯電話などの組込系のシステムを開発している会社です。
- ② 創業が 1973 年ですが、平均年齢が 30 歳と比較的若い人材の多い会社です。
- ③ 技術者の交流が盛んで、プロジェクトを組んで会社の経営に参画しています。

3. 対象・人数

- ① 大学 1 回生～4 回生、大学院生、短期大学・専修学校生、高等専門学校生
- ② プログラム言語知識がない方、情報系の学部・学科以外の学生も対象としています。
- ③ 各学校から 1～3 名、全体の参加人数は 10 名程度を予定しております。ただし、お申込み頂いた総人数が 4 名に満たなかった場合は、開催を中止させて頂く場合もあります。

4. 実施期間

2009 年度 春期インターンシップ
開催期間については参加される各校とご相談の上決定となります

※学校指定のインターンシップ期間・人数がある場合はご相談承ります。

5. カリキュラム（別紙参照）

- ① システム開発に全体像やプロジェクトの各フェーズでのノウハウを講義。
- ② 擬似開発を行い、仮想ユーザーからの仕事の受注、開発、納品までを体験。
- ③ 擬似プロジェクトと平行して、プログラム言語学習も実施。
- ④ インターンシップ完了後、学校、参加者に実習評価を提出。

6. 待遇

- ① 勤務時間は、8:50～17:30
- ② 時間外及び休日出勤は原則ありませんが、スケジュールに重大な事態が発生した場合で参加者が望んだ際には許可しております。
- ③ 交通費補助はございません。昼食は弊社より弁当を支給させて頂きます。

7. 申込み手順

- ① インターンシップの申し込み手続きは、各学校の手順に準じます。
- ② 個人でお申し込みの場合には、下記連絡先にお申し込みを頂いた後、面談もしくは電話にて受け入れを決定いたします。
- ③ お申し込みの際には、自己アピールが書かれた申込書が必要になります。
- ④ 2009 年 1 月 20 日までにご一報下さい。

8. 連絡先

フルタニ産業株式会社 システム開発部
〒550-0013 大阪市西区新町 2 丁目 4-2 なにわ筋 SIA ビル 5F
TEL (06) 6534-0002 (直) FAX (06) 6534-0009
担当者 システム開発部室長 吉武 涼
yoshitake@furutani-sangyou.co.jp

カリキュラム内容

1.	システム開発とは？	講義	システム開発全体の流れに関して説明。 企画、コスト（予算・経費・開発費）、要員計画、スケジュールなどを学ぶ。
2.	要求分析とは？	講義	要求分析の目的とユーザーインタビューでの注意点、調査分析・提案の必要性に関して学ぶ。
3.	基本設計とは？	講義	システム分割、データ設計、GUI 設計などの基本設計に関して学ぶ。
4.	評価の重要性に関して	講義	評価（システムテスト）の重要性に関して学ぶ。
5.	議事録に関して	講義	議事録を書くに当たっての注意点などを学ぶ。
6.	報告・連絡・相談に関して	講義	日報や週報に記載すべき事、報告・連絡・相談のタイミングに関して学ぶ。
7.	ユーザーインタビュー	擬似開発	仮想のシステムの発注先にどのようなシステムを実現したいかをインタビューする。また、様々な要求・条件をユーザーから聞き出す。
8.	要求分析	擬似開発	ユーザーの要求を整理・検証し、システムを作成する上での要件を定義。※しっかりとした調査が必要（要件定義書）
9.	内部レビュー ※以後も必要に応じて随時実施	擬似開発	要件定義書をユーザーに提出する前に、開発者によってチェックする。また、開発者も作成するシステムの概要を理解する。（レビュー議事録）
10.	要件定義書提出	擬似開発	要件定義書をユーザーに提出し、説明する。ユーザーからの指摘や要望に関しては、今回のシステムに反映するか検討し、対応を回答する。（議事録）
11.	基本設計	擬似開発	要件定義に基づき、システムをどのように作成するか定義。（基本仕様書）
12.	プログラム設計	擬似開発	基本設計に基づき、システムをどのようにプログラムで実現するかを定義。（プログラム仕様書：画面設計、ファイル設計、状態遷移など）
13.	プログラミング	擬似開発	プログラム設計に基づき、ソースコードを作成。
14.	単体テスト	擬似開発	関数単位でテスト実施。
15.	テスト設計	擬似開発	要件定義・基本設計に基づき、システムが定義されている要件を満たしているか評価する為に、どのような試験をどのような方法・順番で実施するかを決める。（テスト計画書、テスト仕様書）
16.	システムテスト	擬似開発	テスト計画書・テスト仕様書に基づき、テストを実施。不具合が出た場合には、プログラミングのフェイズに戻りプログラムを作成し直す。（テスト成績書作成）
17.	取扱説明書作成	擬似開発	各仕様書を基に、システムの操作を記述した使用者向けの取扱説明書を作成する。（取扱説明書）
18.	納品準備	擬似開発	インストーラーの作成とテスト、その他納品物件の準備（インストーラー、納品書）
19.	納品／検収	擬似開発	システム一式をユーザーに納品する。（請求書）その後ユーザーにてシステムの検収が行わる。（検収完了証）
20.	プログラム学習 ※プログラム経験が無い人向け	実践	C 言語の概要から構文・ポインタなど課題実践を交えて学習する。
21.	研修終了レポート作成	実践	研修の感想、問題点など
22.	打ち上げ	実践	検収の評価結果により、打ち上げの予算決定