

エンジニア・インサイト白書

-Welcome to Geekdom-

G's ACADEMY

ジーズアカデミー

はじめに

デジタル化が進み、非IT分野でもITスキルが求められるようになる風潮の中、IT技術者への転職に興味を持つ非IT人材が増えています。こうした人材を対象に、「転職に有利」「年収アップ」といった謳い文句で未経験からエンジニア転職を目的としたプログラミングスクールが増えています。

しかし、私たちは思うのです。

スクールでプログラミングを学びエンジニアという職業につき、高い年収を得ることがゴールなののでしょうか？

G's ACADEMYは、エンジニアになることはゴールではなく、自分の住むセカイをよりよく変え、その後の人生を幸せに生きるためのスタートであると考えます。

本ホワイトペーパーでは、プログラミングスクールで学び、エンジニアになった人へのアンケート調査やインタビューを通し、エンジニアの内面を「幸福度」という観点から解き明かしていきます。

調査概要

調査1

プログラミングスクールとエンジニアとしての意識に関するアンケート

調査方法：インターネットアンケート(クロスマーケティング)

調査期間：2022年10月

対象者：社会人になってからプログラミングスクールで学んだことがある人 100名

100名の方の現在の業務内容		(100%)
1	SlerでSE、プログラマー業務を行っている	38.0%
2	会社に所属していて、受託開発の開発、ディレクションの業務を行っている	43.0%
3	会社に所属していて、自社プロダクトの開発(PM、PDM含む)業務を行っている	38.0%
4	プログラミングの知見を活かして、自分で起業している	23.0%
5	フリーランスエンジニアとして働いている	18.0%
6	個人開発をしている	12.0%
7	自社内でSE、プログラマー業務を行っている(SER含む)	18.0%
8	その他	0.0%
9	特に生かしていない	0.0%

アンケートのご回答で出現したスクール名一覧

1	COACHTECH	8	ポテパンキャンプ
2	Aidemy	9	侍エンジニア
3	ヒューマンアカデミー・プログラミング講座	10	RUNTEQ
4	テックキャンプ	11	GEEK JOB
5	テックアカデミー	12	テックアイエス
6	DMM WEBCAMP	13	G's ACADEMY
7	TECH I.S.	14	その他

調査2

プログラミングスクールとエンジニアとしての意識に関するアンケート (G's ACADEMY卒業生・在籍者向け)

調査方法：ウェブアンケート

調査期間：2022年10月

対象者：G's ACADEMY 卒業生・在籍生 101名

調査3

エンジニアに関する意見調査

調査方法：インタビュー / アンケート(自由回答方式)

調査期間：2022年10月

対象者：投資家、起業家、技術系企業役員など 13名

01 プログラミングスクールを卒業して エンジニアになった今、感じていること

103 2022年の社会人向け
情報教育市場の市場規模 (※1)
億円

「転職や就職したい」を目的に
プログラミングスクールに通う人の割合 (※2)

34%

プログラミングスクールに通いエンジニアになった後・・・

エンジニアとして幸せを感じているか？

プログラミングスクールで学んでどんなことが役立ったのか？

プログラミングスクールでもっと学んでおきたかったと思っていることは何なのか？

※1「2022年 プログラミング教育市場規模調査」(船井総合研究所、GMOメディア)

※2「プログラミングスクールに関する意識調査」(SUMRAI ENGINEERBLOG)

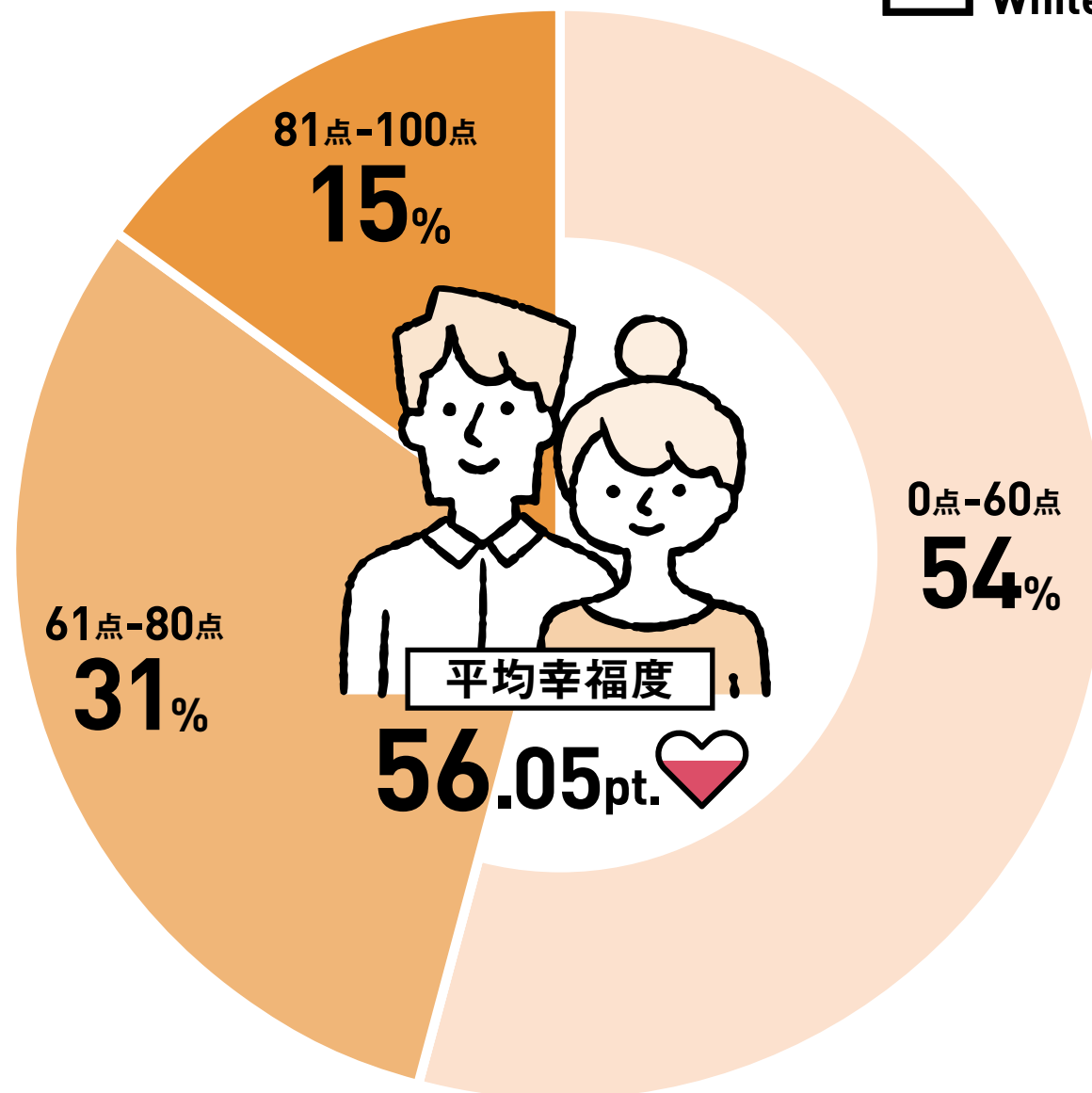
エンジニアとしてどれくらい幸せを感じていますか？

エンジニア幸福度 (100点満点で回答)

プログラミングスクールを卒業して
エンジニアになった方
100名に聞きました

エンジニアとして幸福感を
感じているのは

全体の
46%



プログラミングスクールで学んだ後、 今も仕事に役立っていることはなんですか？

プログラミングスクールを卒業して
エンジニアになった方
100名に聞きました



プログラミングスクールで実際に得られて役に立っていること

1位

プログラミングの効率的なスキル習得

34%

2位

教材や学習システム

26%

2位

プロダクトやサービスを作るのに必要な
仲間や支援者(投資家・メンター)との出会い

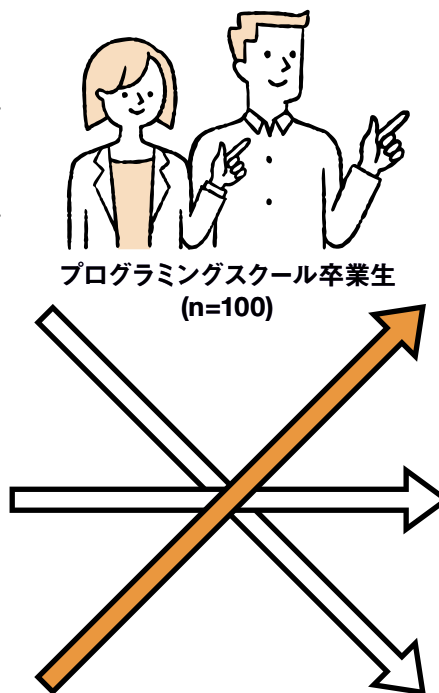
26%

3割前後の方がプログラミングスキル習得や、そのための教材やシステムが今も役立っている感じています。プログラミングスクールでの仲間や支援者との出会いについても4分の1程度の方は現在も役立っていると感じています。

エンジニアになってみて思う、プログラミングスクールの際にもっと身に付けておくべきだったことは？

Before Programming school

入学前にもとめていたことランキング上位		
1位	プログラミングの効率的なスキル習得	32%
2位	プロダクトやサービスを作るのに必要な知識	27%
2位	プロダクトやサービスを作るのに必要な仲間や支援者(投資家・メンター)との出会い	27%



After Programming school

エンジニアになってから、スクールで身につけておきたかったと思ったことランキング		
1位	プロダクトやサービスを作るのに必要な仲間や支援者(投資家・メンター)との出会い	41%
2位	プロダクトやサービスを作るのに必要な知識	36%
3位	プログラミングの効率的なスキル習得	31%

エンジニアになった後は、プログラミングスクール入学前に比べて「プロダクトやサービスを作るのに必要な仲間や支援者とのネットワーク」を重視する人が増えています。プログラミングのスキルについては割合は横ばいですが、相対的な重要度は下がっています。

まとめ

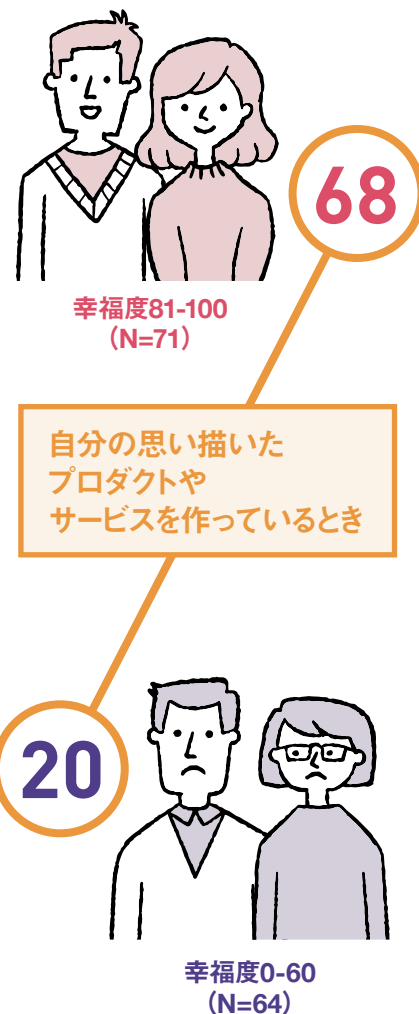
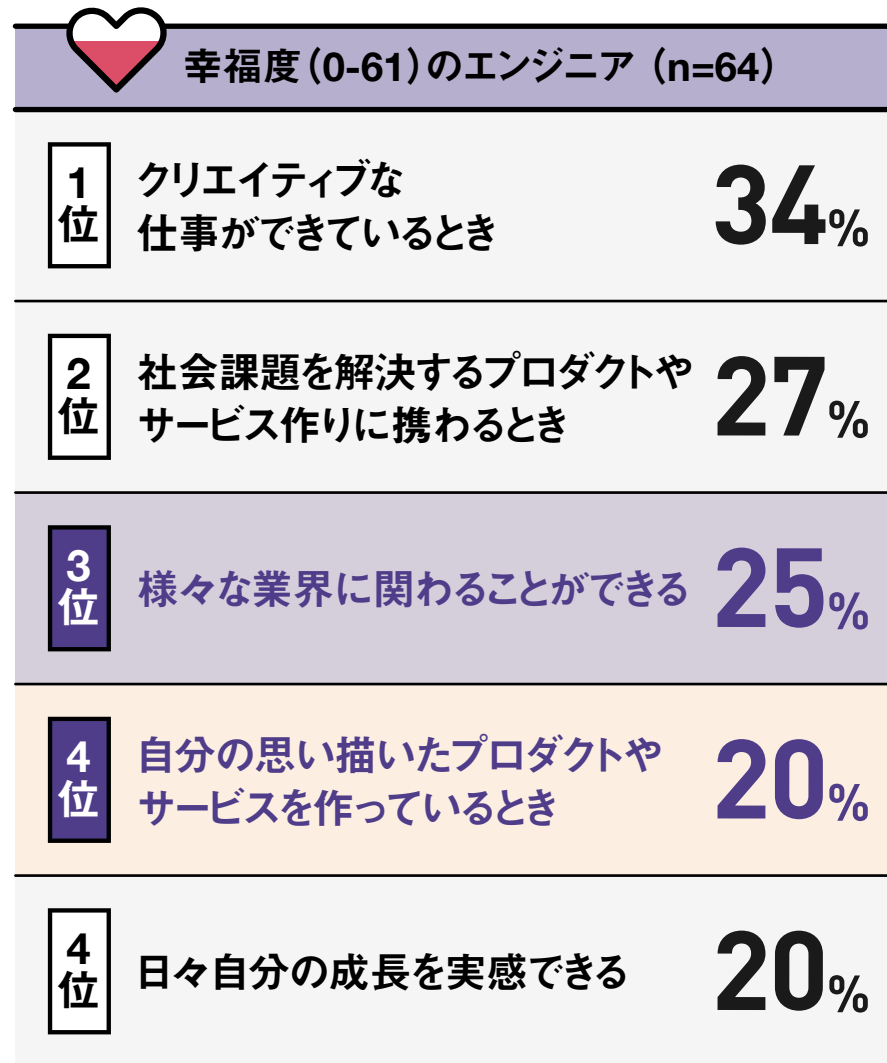
プログラミングスクールを卒業したエンジニアの幸福度を100点満点で自己評価すると、平均点は56.05点と高くない結果となりました。特に80点以上の「強く幸せを感じている」という人は全体の15%と少数派となりました。

プログラミングスクールに通ったことでシステムや教材を利用してスキルを効率よく身につけることができたと感じている一方、エンジニアになった以降は「プロダクトやサービスを作るために必要な仲間や支援者」の不足感を感じている人が多いようです。



02 エンジニアの幸福度と内面の関係

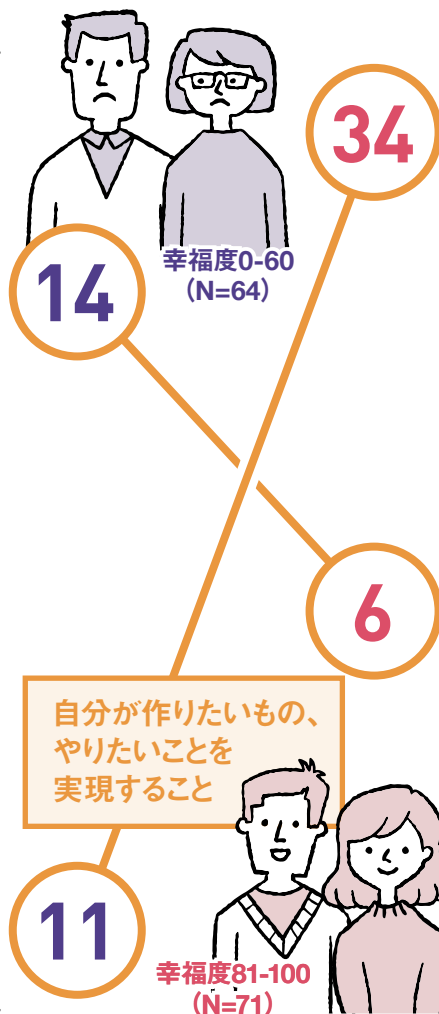
エンジニアとしてやりがいや楽しさを感じるのはどんな時？



エンジニアとして最も大事にしていること

♡ 幸福度 (0-61) のエンジニア (n=64)


1位	クリエイティビティを持つこと	16%
2位	いい条件の会社で働けること	14%
3位	仲間をつくれること	13%
4位	組織に所属しないで働けること	11%
4位	場所を選ばずに働けること	11%
4位	自分が作りたいもの、やりたいことを実現すること	11%



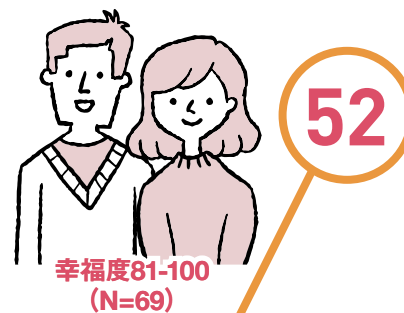
♡ 幸福度 (81-100) のエンジニア (n=71)

1位	自分が作りたいもの、やりたいことを実現すること	34%
2位	クリエイティビティを持つこと	17%
3位	仲間をつくれること	9%
4位	いい条件の会社で働けること	6%
4位	組織に所属しないで働けること	6%
4位	起業家マインドを持つ	6%

コミュニティ活動をする動機

 幸福度 (0-61) のエンジニア (n=50)

1位	人脈を作りたいから	28%
1位	自分のスキルアップをしたい	28%
3位	コミュニティの成長に貢献したいから	24%
3位	楽しいから	24%
5位	最新の技術に触れたい	20%



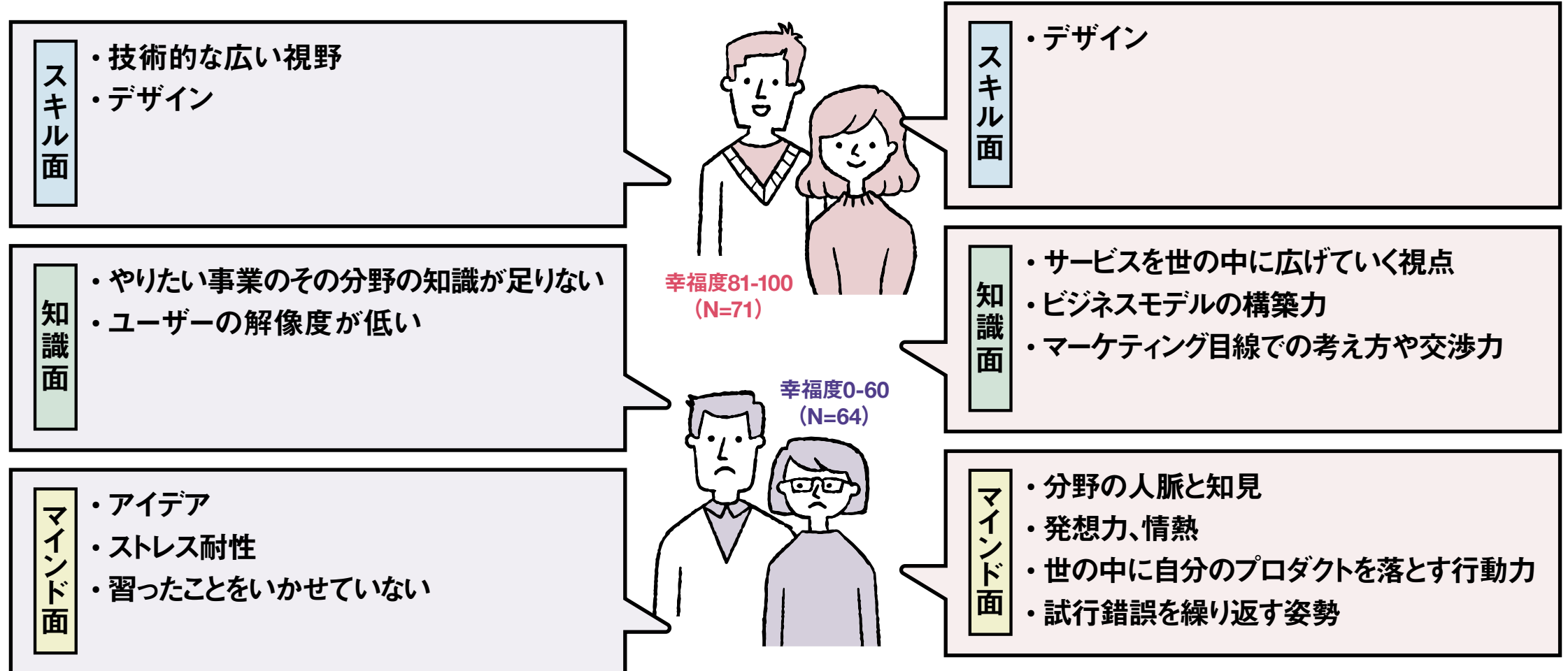
楽しいから



 幸福度 (81-100) のエンジニア (n=69)

1位	楽しいから	52%
1位	人脈を作りたいから	52%
3位	自分のスキルアップをしたい	44%
4位	自分が持っていないスキルや ビジネス経験を持っている エンジニアに会える	35%
5位	最新の技術に触れたい	32%

エンジニアには、プログラミングスキル以外に どんなスキル・知識・マインドが必要と考えてますか？

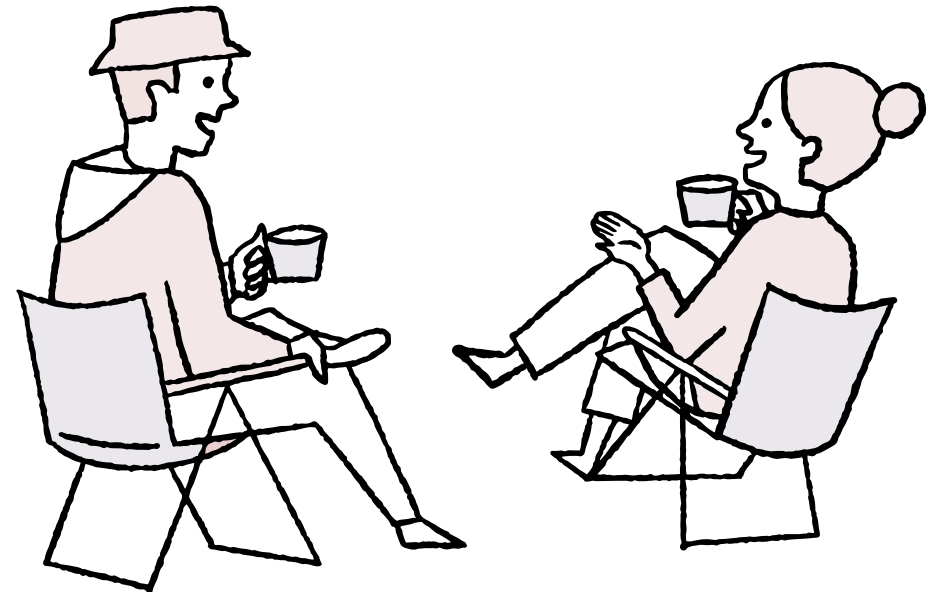


まとめ

エンジニアは幸福度にかかわらず「クリエイティビティ」を大切にしており、自分の思い描いたプロダクトやサービスを作っていることが幸福感に大きく影響しているようです。

会社の条件や収入の重要度は低く、幸福度が高いエンジニアは、自分の創りたいプロダクトやサービスを具体的に思い描いており、それを実現することを圧倒的に重視しています。

また、幸福度が高いエンジニアは、コミュニティ活動で自分が持っていないスキルやビジネス経験を持っているエンジニアに会えることを特に重視しており、47%の人がフラットでGive&Giveなエンジニアカルチャーを大切にしていることがわかります。



03 エンジニアに求められているもの

67.6%



幸福度が高いエンジニアのうち

「自分の思い描いたプロダクトやサービスを作っているとき」に
幸せを感じる人の割合



幸福度が高いエンジニアのうち

「自分が作りたいもの、やりたいことを実現すること」を
最も大事にする人の割合

33.8%

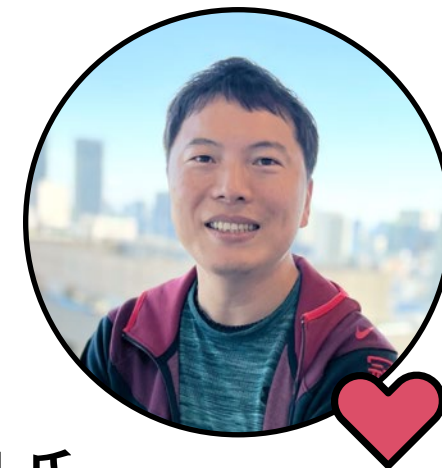
起業家、投資家、技術系企業役員などエンジニアを受け入れる側の人たちは・・・

求めるエンジニア像は、幸福度が高いエンジニアと合致するのか？

幸福なエンジニアは、世界を変えられるのか？

印象に残った言葉

- ・課題解決の手段としてテクノロジーを大事にしているのは、世界を変えているのがインターネットだから。インターネットを動かしているのがプログラミングをしている人間たち。
- ・働きやすく、前向きにディスカッションができて、高いアウトプットが出せるのがいいチーム。
- ・大きな組織のCTOだった時は、よりスキルを重視して即戦力人材の採用を行っていた。起業した今は、会社のカルチャーやビジョンに共感してもらえるかをより大切にしている。共通しているのは、素直さ、吸収力、顧客志向を持っているかということ。
- ・良いと思うプロダクトは、なぜその人がそのプロダクトを作ろうと思ったのか、Why meとストーリーも含めて印象に残っている。

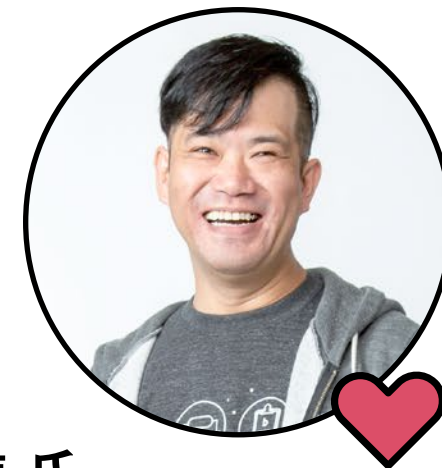


大谷 祐司 氏

ホライズンテクノロジー株式会社
代表取締役CTO

印象に残った言葉

- ・プログラミングはそんなに難しいことじゃない。上手に作る必要はないから、「こういうものを作りたい」って自己表現ができるくらいには自分でコードを書いた方がいい。
- ・エンジニアにとって、人からありがとうって言われることは幸せだと思う。ありがとうの蓋を開けるとそこにはお金が入っている。
- ・斬新で今まで見たことがないようなプロダクトでピッチに勝つよりも、わかりやすくお客様にプロダクトの価値を伝えて入金をいただいていることの方が素晴らしい。
- ・「プログラムとデザインはできないんですけど、アイデアはあるので実装してくれませんか?」と言われると、自分が技術者として利用されてしまうのではないかと逃げ出したくなる。世の中のエンジニアも、技術がわからない経営者の下で、作業員として利用されてしまうことがないことを願っている。プログラミングは昔に比べて、学習しやすいものになっていると思う。開発環境を揃えることも簡単、言語を学ぶ教材も豊富、そして言語自体もより入門しやすく変わっている。だからこそ、本当にアイデアを実現したいと思う人は、まずは自分でやろうと試みるんじゃないかと思うし、トライした方がいいと思う。
- ・グローバルではエンジニアが集まる「ミートアップ」と呼ばれる会合にあたりまえにCEOがいる。経営者がプロダクトの技術を語れるのがあたりまえなのに、日本では「マネタイズどうするの」と収益の話だけに感心を持つ経営者が多いけど、技術にも感心を持っていたほうがいい。



橋本 正徳 氏

株式会社ヌーラボ
代表取締役

印象に残った言葉

- 世の中にいいものやハッピーを提供するためには、起業家を応援するのが近道だと思った。ゼロイチの起業をする人の大変さが報われる環境を作ることで、私ひとりの起業よりもレバレッジがかかる。
- 「はたらくの課題を解決する」スタートアップに投資している。具体的には、会社の効率化と個人がよりよく働くためのサービス、テクノロジー。
- プログラミングも起業もファンドも、世の中を良くする手段でしかない。
- 女性が「手に職をつける」という仕事の選択肢に、「エンジニア」という職業がもっと増えても良いと思う。
- 自分の事業やサービスで世界を変えるには、ITの力が必要。



矢澤 麻里子 氏

株式会社Yazawa Ventures
Founder and CEO

どんなエンジニアと働きたい？

技術力・成長力

- ・スキルは一定基準以上であることが大前提
- ・会社の外にインプット・アウトプットの場を持ち成長できる
- ・学習の原則を理解しており、自己成長できる。サバイバル能力が高い
- ・ライブラリのドキュメントやQAサイトを見ながらエラーをひとりで解決できる
- ・どんな分野でも良いので技術に興味を持って最新情報を自分から取りにいける
- ・設計力と自走力

マインド

- ・ビジョンとミッションを共有できる
- ・一緒に働いて楽しい、オープンマインドでワイワイいながら開発できる
- ・自分のやるべきことや顧客に対して素直に向き合える
- ・新しいことに積極的に取り組む
- ・お金のためではなく好きだからやっている
- ・己の無力を知り、常に成長を模索しつづけられる
- ・新しい価値を世の中に提供するために貪欲に新しい知識を身につけられる
- ・指示待ちにならず自らボールを拾いに行く
- ・人に優しい

顧客志向

- ・自分の思いだけでなく顧客、ユーザーにどういう価値を提供するかを考えられる
- ・ビジネスのニーズを解ろうとする

プロダクト志向

- ・技術はあくまでツール(手段)の1つにすぎないということを理解している
- ・サービス全体、プロダクト全体のことを考えた実装ができる

プログラミングスクールを卒業したエンジニアに何を求める？

姿勢・考え方

- ・自分がやりたいことは、自分でコードを書いて見せられる
- ・卒業してすぐの技術力では即戦力にはならない。わからないことは素直に受け入れ勉強する姿勢が大事
- ・技術力だけで卓越することは非常に難しいので、コミュニケーション力、人間力、企画力、業務知識など他のバリューを持つ
- ・言うて終わりではなく行動する
- ・タスクに対してそれは何のためにやるのか、代替手段がないかを常に考える
- ・最短でプロダクトを作るための取捨選択を自分で考えてできる
- ・エンジニアはモテる、稼げるではなく、シンプルに人のためにがんばれるエンジニア兼サービスプロバイダーであってほしい(お金は結果としてついてくる)

仲間づくり

- ・成長を継続する、切磋琢磨する仲間が会社の外にいる

顧客に対する姿勢

- ・ユーザーに良いものを届けることを考え、実践する
- ・お客様と話し、お客様からお金をもらう能力
(ありがとうと言われることは嬉しいが、タダ働きではなく対価をもらうことは必要であり当然)

プロダクト指向

- ・身近な問題や社会の問題を解決するプロダクトを作り出してほしい
- ・自分だけが儲かれば良いのではなく、世の中に役立つプロダクトを作るエンジニアになってほしい

エンジニアが起業してプロダクトを作ることの利点は？

エンジニアとのコミュニケーションが円滑

- ものを作るまでの勤所がわかっている。
- 自分で手を動かせる。エンジニアチームと一緒にしてもものづくりができる
- メンバーの作るものを設計レベルで判断し、初期の段階でディスカッションできる
メンバーの提案を、プロダクトのためにやるべきことなのか技術的な好奇心でやってみたいことなのかを判断できる
- エンジニアの気持ちがわかる(わかるだけに無理が言えないというのはデメリット)
- デプロイの難しさを理解している

ITへの理解が深い

- ITサービスができること、できないことを正しく理解した事業計画を立てられることは、経営の根幹要素(人モノ金情報)の25%を正しく使えるということ。
- 一度作ったシステムを維持する必要性への理解
- アプリ構築を外部に委託する時などに、自分のプロダクトに必要な技術を選定した上での募集要項の作成、外部委託会社との価格間の交渉など、あらゆる場面で知識が活かされるのではないかと思う
- 委託先の管理。見積もりが曖昧だったり、深く考えて設計していないことや、きちんと稼働していないことも把握できることは大きな価値

経営に必要なエンジニア思考ができる

- 営業や価格設定なども脳の使い方はエンジニアと同じなので、エンジニアが得意とすることが多いはず
- プロダクトの市場性を確認するために必須の、お客様に「対価を支払う意思があるか」を確認するコミュニケーションができる
- データで判断する習慣がついている

VC視点から – どんな起業を応援したいか

エンジニアの起業に対する考え方

- 起業家にプログラミングスキルは本来必須である
- 海外ではエンジニアが当たり前に起業している
- 日本のエンジニアはコミュニケーションが苦手と黙々とコードを書く人が多いが、海外のエンジニアはソーシャルスキルが高い人が多い
- チームで起業しエンジニアがCTOに就く場合も、CEOが技術をしらないとCTOもビジネスを理解せず作りたいもの、技術を試したいという個人的な興味が優先する。
- お互いを理解しなくてはは良いプロダクトは作れない
- プロダクトもサービスも資金も起業もツールでしかなく、プロダクトを通じて課題を解決することが重要
- 自分が作った課題解決を世の中の多くの人に届けるためにはITが必須

投資を決めるときに重視すること

- 世の中を変えるサービスであること
- 起業家にリーダーシップ、やりとげる力、周囲を巻き込む力がある
- 業界の課題を解決したくて起業していること
 - 解決すべき課題を深く理解していることが大事。その業界にいる／いたことがあるエンジニアの方が強い
- 実現したいという思いが強いこと

エンジニアが世界を変えるとは？

すでにエンジニアは世界を変えている

- Google、Facebookを筆頭に今の有名企業の多くがエンジニアが代表
- “Software is eating the world” (マーク・アンドリーセン)という言葉の通り、あらゆる産業においてビジネスがソフトウェアに飲み込まれている
- 日本でもものづくりができるスタートアップCEOは増えている
- 作ったものが世界のスタンダードになるようなこともありうるのが、エンジニアだと思っている

エンジニアが世界にもたらす価値

- 世の中を便利にする、前進させる、できないことをできるようにする
- 大きな視点で世界を変えるだけでなく、身近な小さい課題を解決することも世界を変えること
 - 手間と時間がかかることを自動化するとか
 - 最初はこんなもの必要か?などと言われていたものが、生活に欠かせなくなる
- スケールしなくても限られた市場規模でも価値を発揮できればそれは良い取り組み

まとめ

エンジニアには、技術はあくまでツール(手段)の1つにすぎないということを理解しており、ユーザーにどういう価値を提供するか、サービス全体・プロダクト全体のことを考えた実装ができることが最重視されています。その為には新しいことに積極的に取り組む設計力と自走力(サバイバル能力)が求められますが、結局はお金のためではなく好きだからやっている人がよいエンジニアになっているようです。

プログラミングスクールを卒業したエンジニアには、モテる・稼げるなどの打算的な目的ではなく、人のために問題解決するプロダクトづくりをがんばれるエンジニアが結果として収入にもメリットがあるようです。成長を継続するための仲間がいることも大事な要素のようです。

エンジニアがみずから起業することは、プロダクトを通じて課題を解決するための手段として有効であり、プロダクトを通じて課題を解決するエンジニアは、すでに世界を変えているのが現状である、というのが有識者の共通見解のようです。



結論



幸福度の高いエンジニアは、社会から求められているエンジニアでもある。
幸せなエンジニアは、セカイを変えるエンジニアになれる。

Welcome to Geekdom

セカイを変える GEEK になろう。

G's ACADEMY

参 考

01 プログラミングスクールを卒業して エンジニアになった今、感じていること

と同じ質問をG's ACADEMYを卒業したエンジニア107名に聞きました。

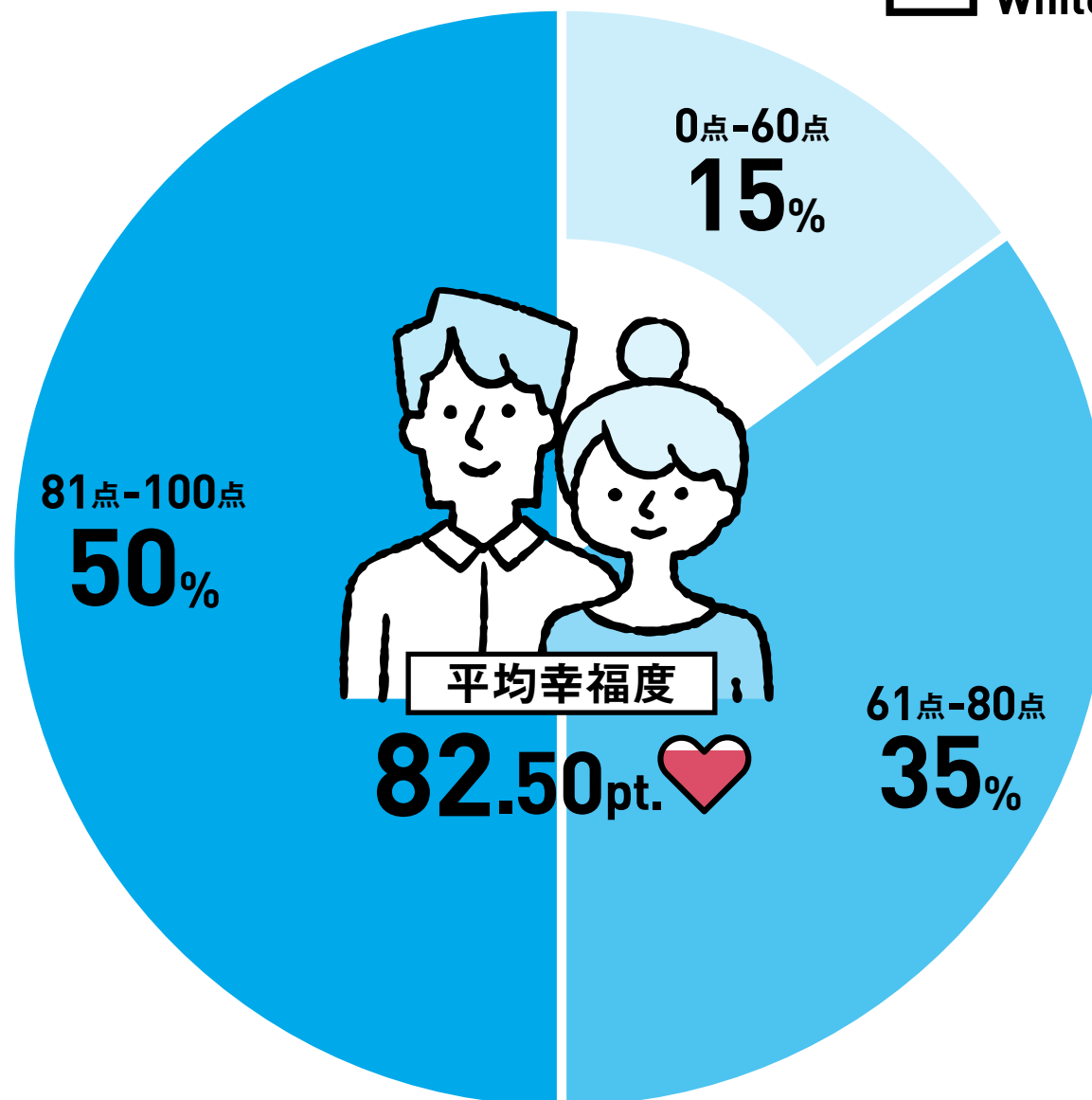
エンジニアとしてどれくらい幸せを感じていますか？

エンジニア幸福度 (100点満点で回答)

G's ACADEMYを卒業して
エンジニアになった方
107名に聞きました

エンジニアとして幸福感を
感じているのは

全体の
85%



G's ACADEMYで学んだ後、 今も仕事に役立っていることはなんですか？

G's ACADEMYを卒業して
エンジニアになった方
107名に聞きました



G's ACADEMYで実際に得られて役に立っていること

1位

プロダクトやサービスを作るのに必要な知識

66%

2位

プロダクトやサービスを作るのに必要な
仲間や支援者(投資家・メンター)との出会い

61%

2位

他の学習者や卒業生などとのネットワーク

61%

G's ACADEMYを卒業してエンジニアになった方の場合、プロダクトやサービスを作るために必要な知識のほか、仲間・支援者との出会いやネットワークが今も役に立っていると感じている人が60%を超えています。

エンジニアになってみて思う、G's ACADEMYの在学時にもっと身に付けておくべきだったことは？

Before G's ACADEMY

G's ACADEMY入学前にもとめていたことランキング上位	
1位	プロダクトやサービスを作るのに必要な知識 68%
2位	プログラミングの効率的なスキル習得 61%
3位	プロダクトやサービスを作るのに必要な仲間や支援者(投資家・メンター)との出会い 55%



After G's ACADEMY

エンジニアになってから、G's ACADEMYで身につけておきたかったと思ったことランキング	
1位	ビジネス的視点 36%
2位	プロダクトやサービスを作るのに必要な知識 27%
3位	プログラミングの効率的なスキル習得 25%

G's ACADEMY卒業してエンジニアになった後は、プログラミングのスキルをもっとつけばよかったと考える方は25%程度で、入学前より大幅に減少しています。プロダクトやサービスを作るのに必要な仲間や支援者(投資家・メンター)との出会いについても在学中に得ているため、大幅に減少しています。

エンジニア・インサイト白書作成にあたって

世界中で加速するデジタル化の中で、日本国内でエンジニアの不足が叫ばれだして既に10年以上が経過しました。

プログラミングスクールも多数生まれ、中高生へはプログラミングが必修化に至りました。学ぶ目的として主にエンジニアの高い年収や自由な働き方などをフォーカスしていますが、未だエンジニア不足の解消には至っておりません。

そもそも私たちはエンジニアという職業人をどこまで知っているのでしょうか？

私たちはジーズアカデミーという社会人向けエンジニアスクールの運営をしながら日常的にエンジニアに接していますが、「高い年収や自由な働き方」はリアルなエンジニアの職業の魅力の一部に過ぎず、正確に表しているとは思えないように感じていました。

では、「幸せなエンジニア」とはなんなのか。

その問いを立て、広いアンケート調査で明らかにしていきたいと考え、インターネット調査会社さんのご協力の元、本白書の制作に取り組みました。

本白書は、表層的なエンジニアの年収やスキル面ではなく、200名のエンジニアへのアンケート調査と有識者へのヒアリングを通じて、エンジニアの生き方や価値観・学習方法など、より内面に切り込んで明らかにしていく試みに挑戦しています。

今回この白書作成にあたって、ご協力いただいた多数のエンジニアの皆様、誠にありがとうございました。

これからエンジニアを志望する方々はもちろん、官公庁、企業の経営者・採用担当の方、人材紹介・派遣業の皆様、プログラミング教育を始めたい教育機関の方々などに広くご活用いただき、エンジニアが生き生きと活躍できる教育現場・職場づくりの在り方の一助となれば幸いです。

それが引いては未来の日本の在り方に貢献することを願ってやみません。



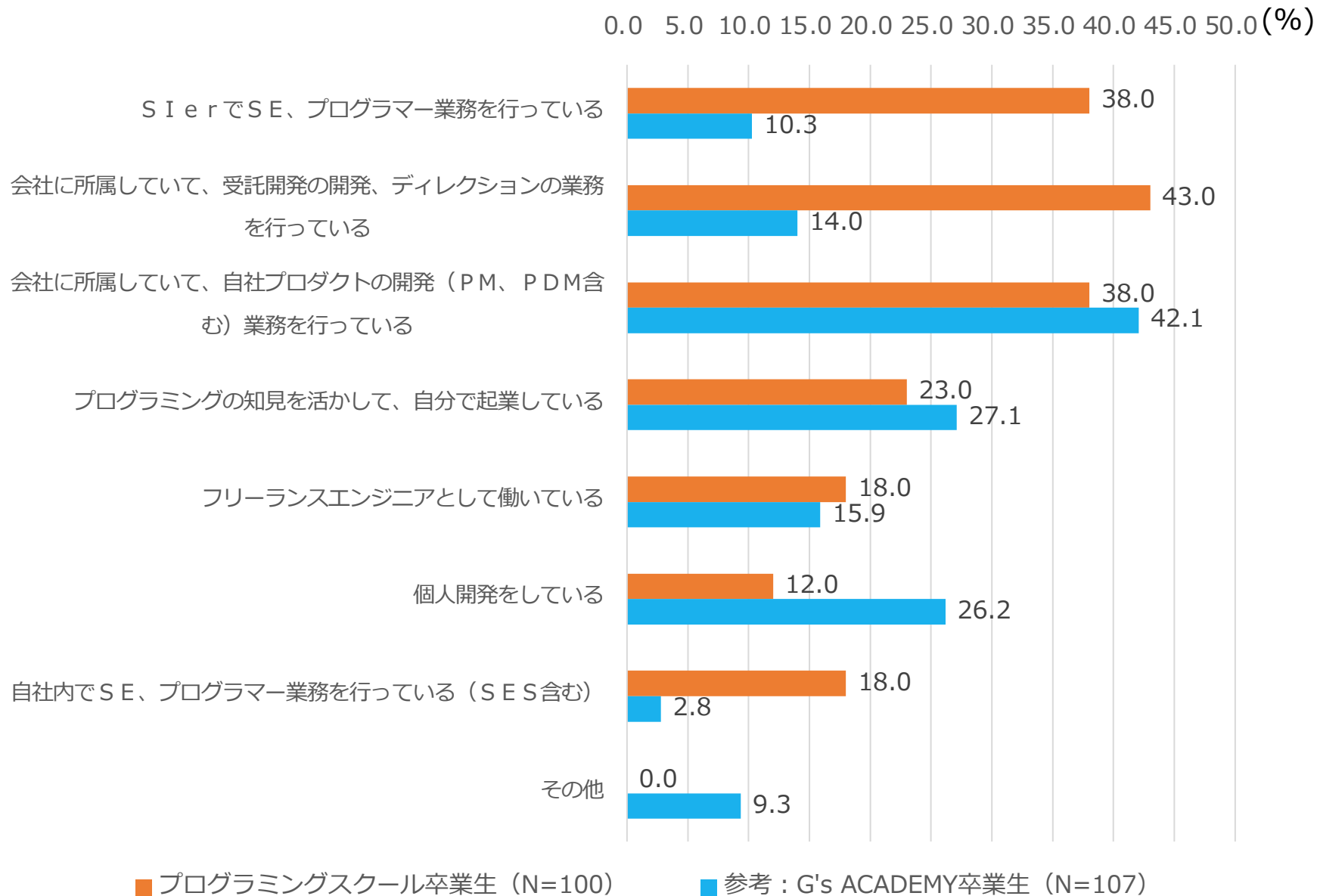
児玉 浩康

G's ACADEMY
Founder

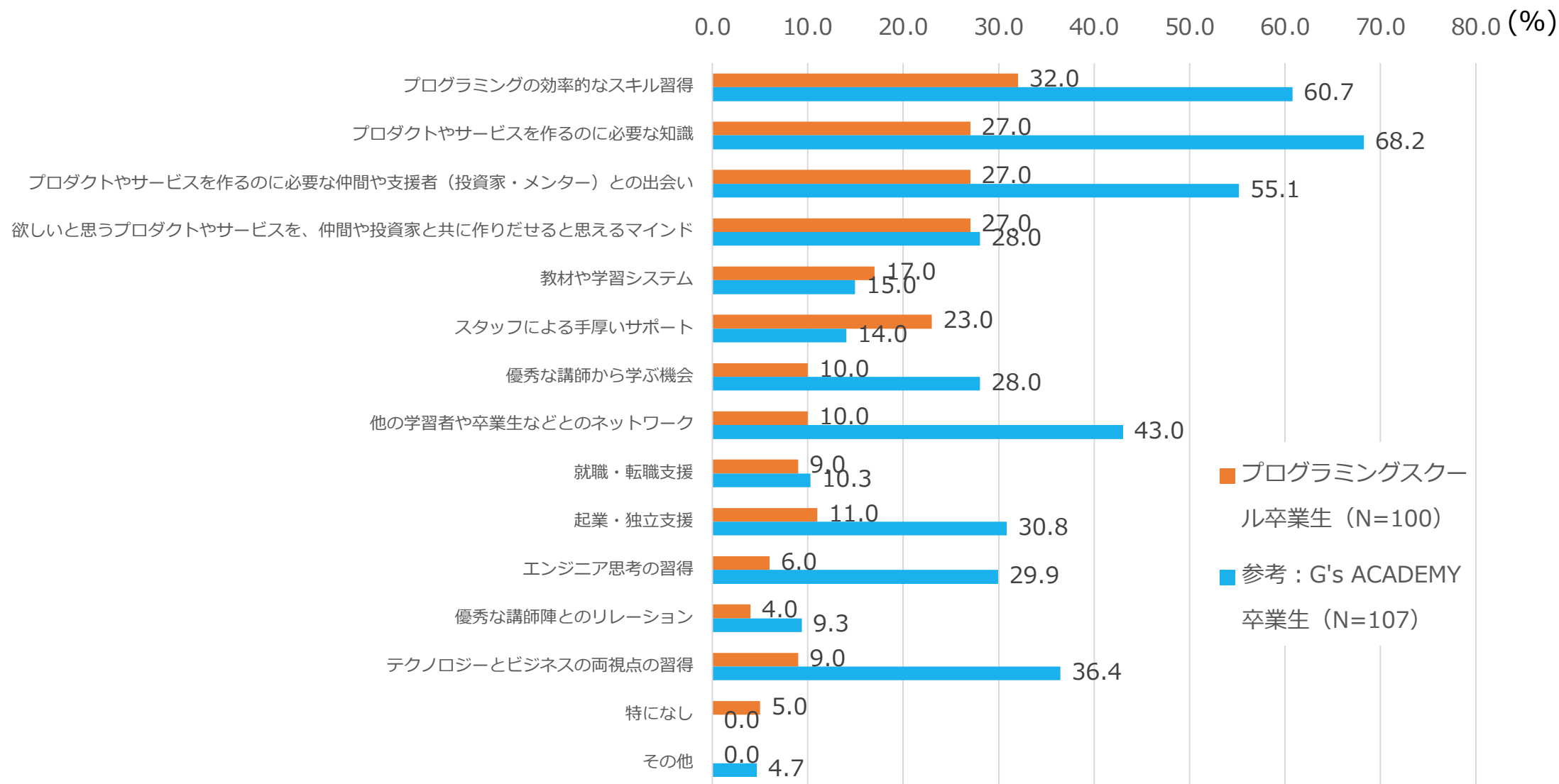
APPENDIX

調査データ集

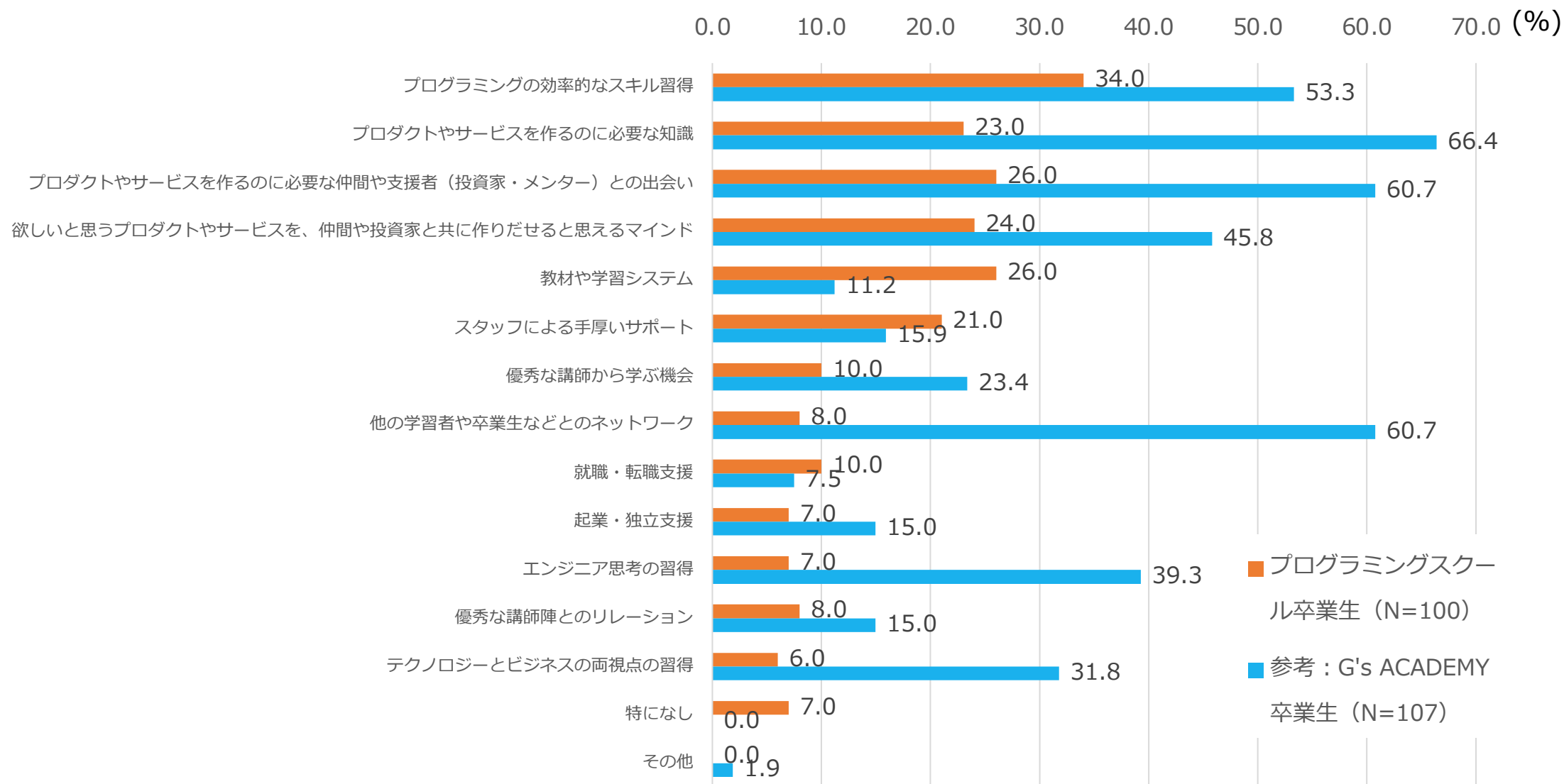
Q あなたは現在、プログラミングの知見をどのように生かしていますか？(複数選択)



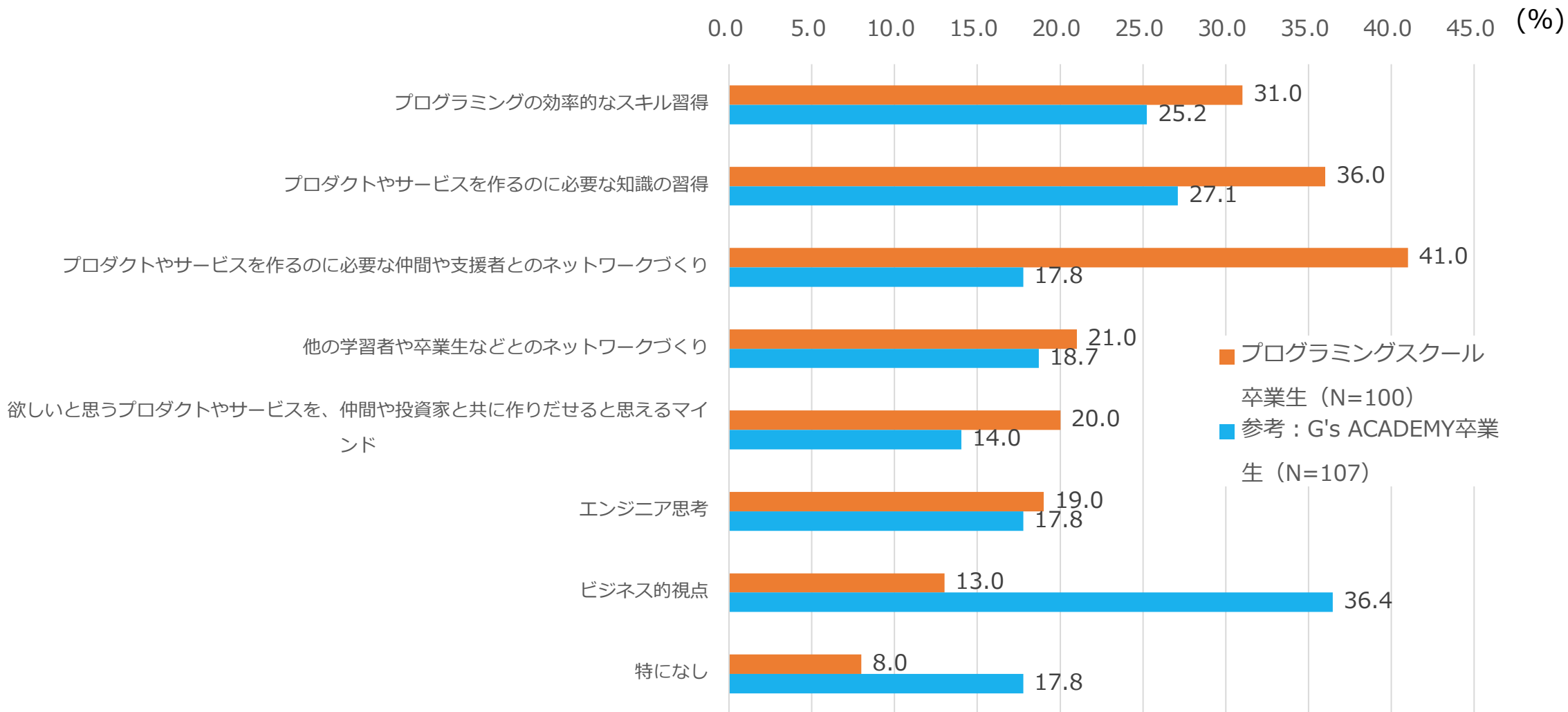
Q プログラミングを学べるスクールに入学する前は、 スクールに何を期待していたのか教えてください。(複数選択)



Q 現在までに、プログラミングを学べるスクールで得たもののうち、 どのようなことが役に立っているのか教えてください。(複数選択)



Q プログラミングを学んでエンジニアになってから、 もっとスクールで身に付けておきたかったと思うことを教えてください。(複数回答)



Q あなたはエンジニアになって幸せですか？ 100点満点でいうと、何点ぐらいか教えてください。

■ プログラミングスクール卒業生 (N=100)

平均	56.05
中央値	55
標準偏差	29.92

■ 参考 : G's ACADEMY卒業生 (N=107)

平均	82.50
中央値	85
標準偏差	20.30

(%)

45.0

40.0

35.0

30.0

25.0

20.0

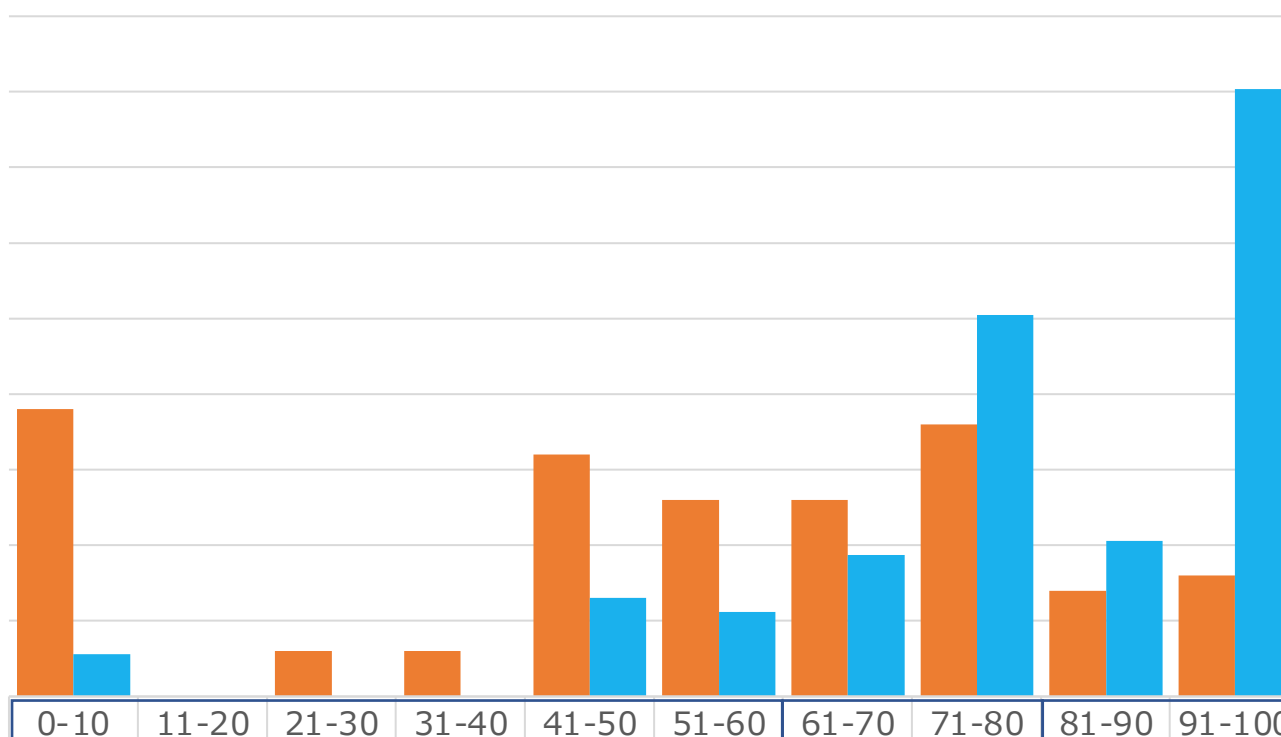
15.0

10.0

5.0

0.0

■ プログラミングスクール卒業生 (N=100)
■ 参考 : G's ACADEMY卒業生 (N=107)



	0-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91-100
■ プログラミングスクール卒業生 (N=100)	19.0	0.0	3.0	3.0	16.0	13.0	13.0	18.0	7.0	8.0
■ 参考 : G's ACADEMY卒業生 (N=107)	2.8	0.0	0.0	0.0	6.5	5.6	9.3	25.2	10.3	40.2

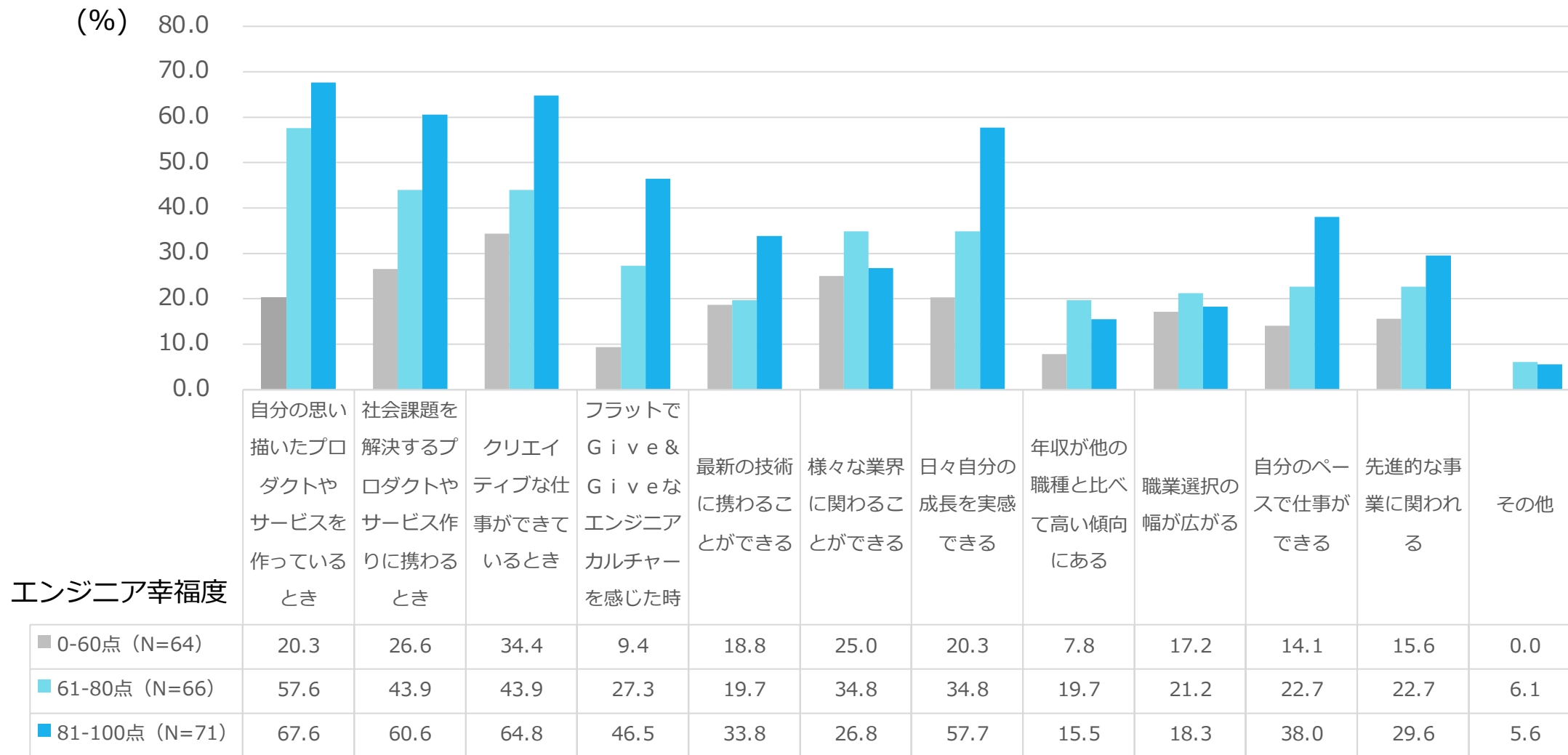
エンジニア幸福度区分→

低 (0-60点)

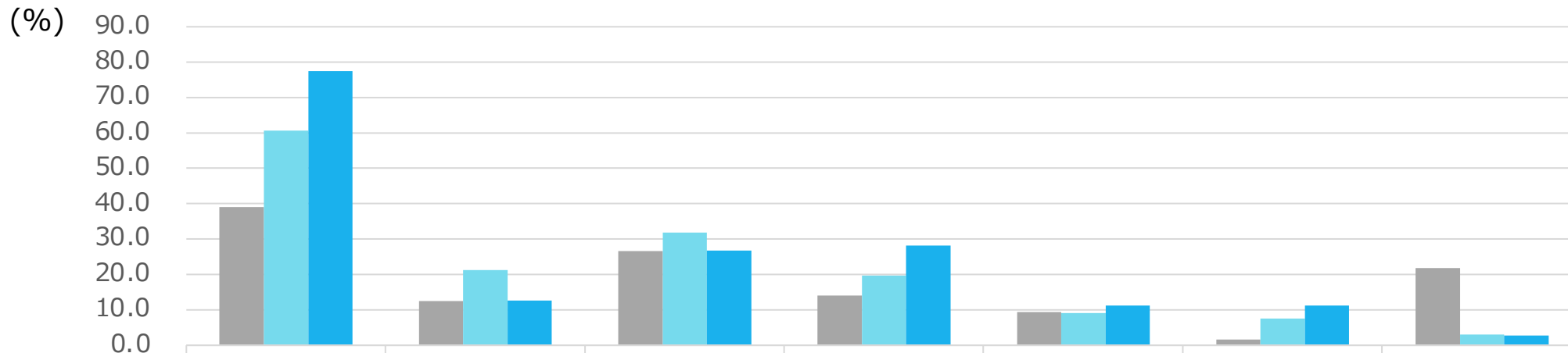
中 (61-80点)

高 (81-100点)

Q あなたがエンジニアでいてやりがいや楽しさを感じるのはどんな時か教えてください。 (複数回答)

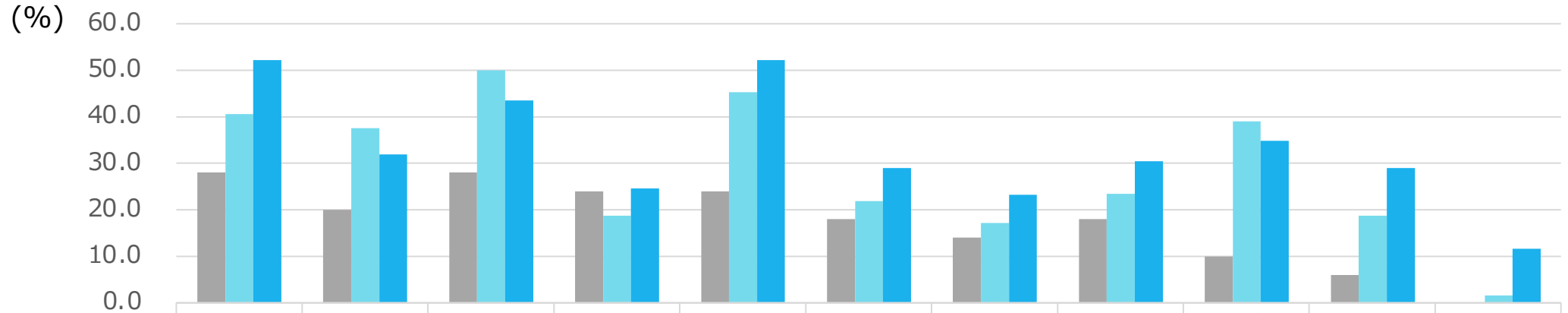


Q あなたはどんなコミュニティに参加しているか教えてください。(複数回答)



エンジニア幸福度	プログラミング スクールの卒業 生・在校生・メ ンターなどをつ ながるコミュニ ティ	OSSのコミュニ ティ	開発言語や情シ ス関連の勉強会 コミュニティ	投資家や起業家 のコミュニティ	開発プラット フォームのコ ミュニティ例) AWSなど	その他	参加していない
■ 0-60点 (N=64)	39.1	12.5	26.6	14.1	9.4	1.6	21.9
■ 61-80点 (N=66)	60.6	21.2	31.8	19.7	9.1	7.6	3.0
■ 81-100点 (N=71)	77.5	12.7	26.8	28.2	11.3	11.3	2.8

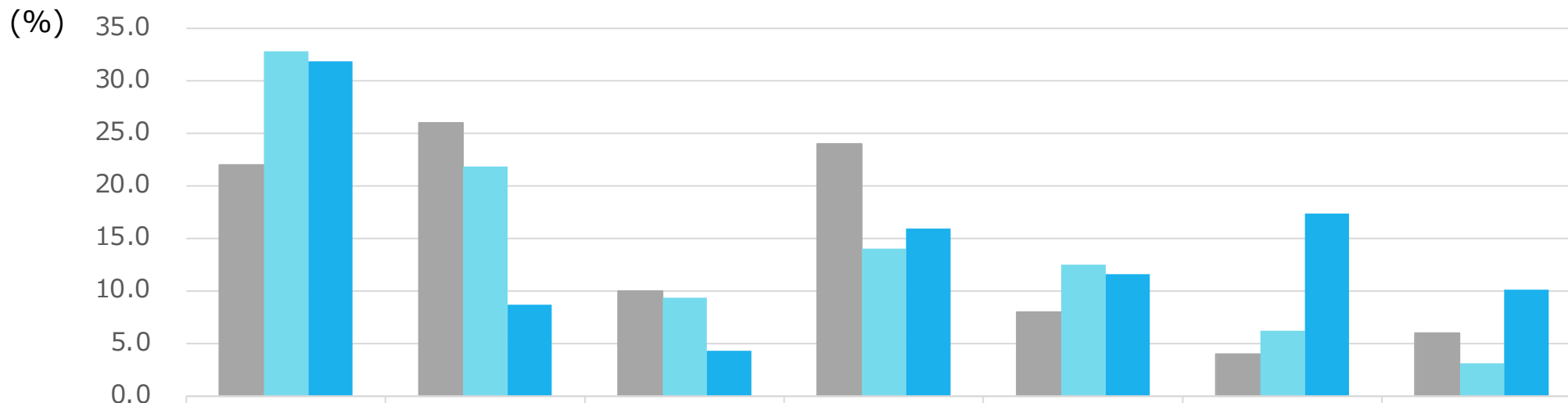
Q あなたがコミュニティ活動をする動機はなにか、近いものをお教えてください。(複数回答)



エンジニア幸福度

■ 0-60点 (N=50)	■ 61-80点 (N=64)	■ 81-100点 (N=69)
28.0	40.6	52.2
20.0	37.5	31.9
28.0	50.0	43.5
24.0	18.8	24.6
24.0	45.3	52.2
18.0	21.9	29.0
14.0	17.2	23.2
18.0	23.4	30.4
10.0	39.1	34.8
6.0	18.8	29.0
0.0	1.6	11.6

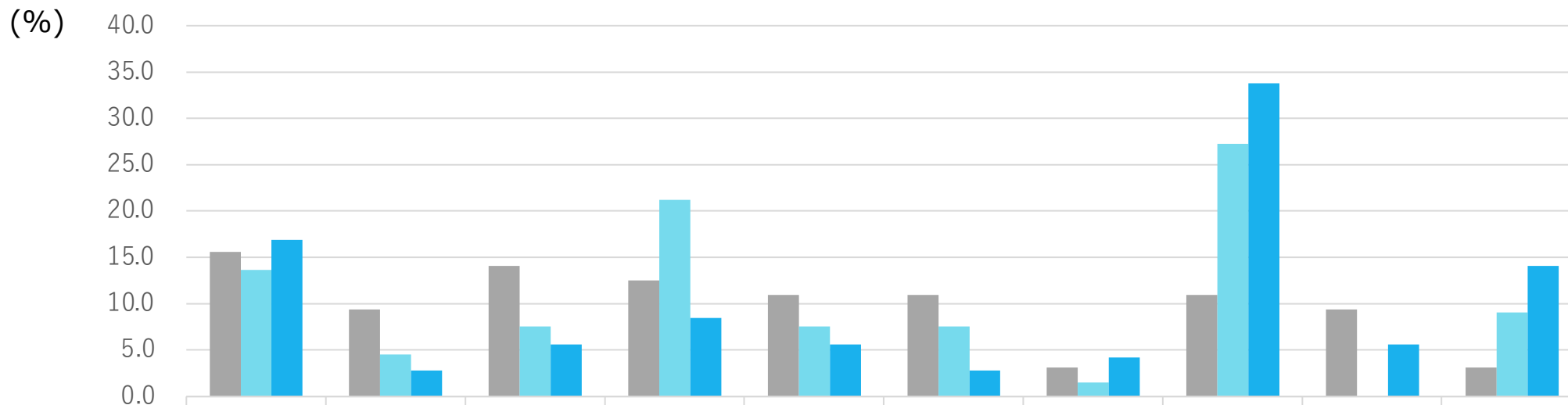
Q あなたにとってコミュニティとはどんな場所ですか？ 【一番】お考えに近いものをお教えてください。



エンジニア幸福度

■ 0-60点 (N=50)	22.0	26.0	10.0	24.0	8.0	4.0	6.0
■ 61-80点 (N=64)	32.8	21.9	9.4	14.1	12.5	6.3	3.1
■ 81-100点 (N=69)	31.9	8.7	4.3	15.9	11.6	17.4	10.1

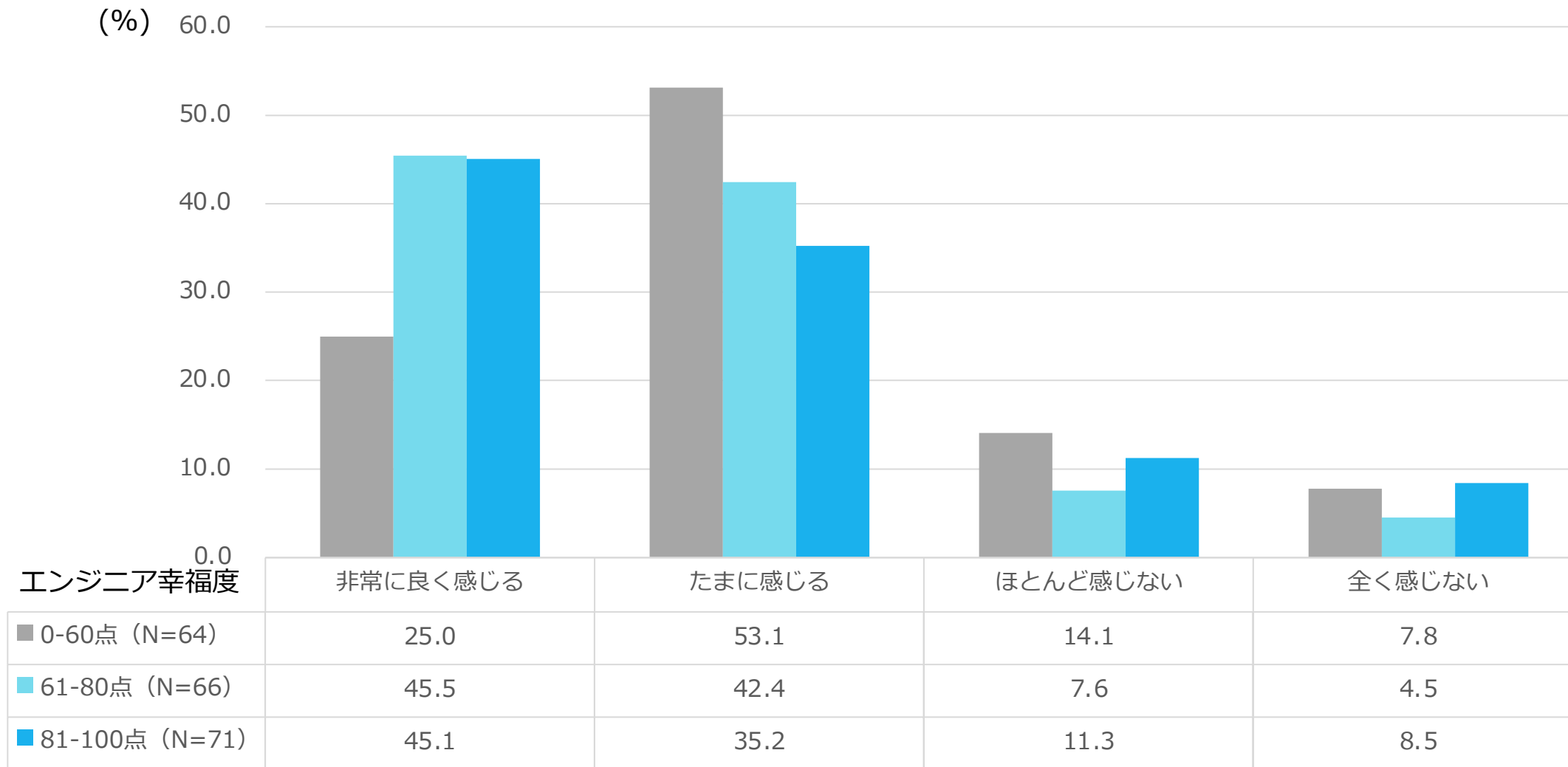
Q 自分にとって、エンジニアとして生きていくために【最も】大事だと思っていることはなんですか？



エンジニア幸福度

■ 0-60点 (N=64)	15.6	9.4	14.1	12.5	10.9	10.9	3.1	10.9	9.4	3.1
■ 61-80点 (N=66)	13.6	4.5	7.6	21.2	7.6	7.6	1.5	27.3	0.0	9.1
■ 81-100点 (N=71)	16.9	2.8	5.6	8.5	5.6	2.8	4.2	33.8	5.6	14.1

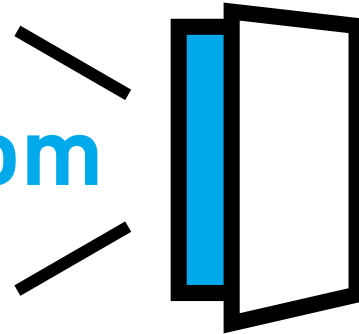
Q プログラミングスキルだけでは自分のやりたいことを実現するのに、限界を感じたことがありますか？



Q (プログラミングスキルだけでは足りないと感じた) その時、どのようなことが足りないと感じたのか、お教えてください。

	幸福度0-60 (N=64)	幸福度61-80 (N=66)	幸福度81-100 (N=71)
スキル (技術面)	<ul style="list-style-type: none"> 技術的な視野が狭い デザイン、ユーザービリティ 	<ul style="list-style-type: none"> アルゴリズム 設計力、運用のノウハウ 	<ul style="list-style-type: none"> 3DやCGの知識 プロダクト開発のデザインの知識
スキル (ビジネス面)	<ul style="list-style-type: none"> 営業スキル、ビジネス面の知識 仲間、チームの作り方、作ったものの広げ方 使う人の気持ち、開発を依頼する人の意図を汲み取るコミュニケーションスキル 	<ul style="list-style-type: none"> 営業スキル、ビジネス面の知識 プロダクトを継続していく方法 投資を得ること、仲間を作ること ビジネス視点 コミュニケーション力 ドキュメンテーション力 お金や人などの経営資源 チーム開発する場合の資金調達 	<ul style="list-style-type: none"> コミュニケーション力 (多数) お金や人などの経営資源 サービスを世の中に広げていく視点と実現する選択肢 ビジネスモデルの構築力 営業力 マーケティング能力 ビジネス視点 マーケティング目線での考え方 交渉力 対人スキル 起業に関するスキル
業務知識	<ul style="list-style-type: none"> やりたい事業のその分野の知識が足りない 	<ul style="list-style-type: none"> 対象サービスだけでなく関連の事柄の把握 業務知識、アカウンティング 	<ul style="list-style-type: none"> 業界の経験 分野の人脈と知見
ユーザーの理解	<ul style="list-style-type: none"> ユーザーの解像度が低い 	<ul style="list-style-type: none"> ユーザーの声を集める方法 顧客課題の探索や価値提供の探索 	<ul style="list-style-type: none"> クライアント目線での考え方
その他 (仕事への取り組み姿勢など)	<ul style="list-style-type: none"> アイデアがない ストレス耐性 習ったことをいかせていない 	<ul style="list-style-type: none"> 日本語力 whyMeも大事 自分の行動力 クリエイティビティ プロダクト制作とビジネスの両立 実力 指導力 学習力 	<ul style="list-style-type: none"> 他業種とのつながり 継続的なやる気の維持 誠実さ 質問力、傾聴力 作ったものを試す行動力 発想力、情熱 世の中に自分のプロダクトを落とす行動力 試行錯誤を繰り返す姿勢

Welcome to Geekdom



**Engineer
Insight
White Paper**

G's ACADEMY