

バーチャルOJTプログラム

担当トレーナー：大久保孝政・海鋒晶代・当社現役エンジニア

1. プログラムの概要 (Program Overview)

バーチャルOJTプログラム (V-OJT) はチームで受講する実戦型トレーニングです。

従来のエンジニア研修は、座学が中心で、研修修了後は、いきなり実案件で経験を積んでいくスタイルでした。しかしエンジニア経験の無い不安な状態のままで雑に実案件に放り込まれてしまうと、エンジニアはパニックゾーンに陥ってしまいます。失敗を恐れるあまり、言われたことだけをやるうとしてしまい、クラウドエンジニアから遠ざかってしまったり、最悪はエンジニアの道をあきらめ、離職してしまうことも考えられます。

このV-OJTでは、実案件に投入されるその前に、研修サービスとして、仮想的な業務を提供します。

これにより、クラウドを使った業務の流れを把握することができるだけでなく、実案件では決してすることのできない、「失敗体験を計画的に」体験することができ、現場に出る前にプロフェッショナルを育てることが可能です。

V-OJTは、2か月間、16日程度という期間のなかで、プロジェクト計画から要件定義、設計、構築と進んでいき、最終的にはテスト設計までを実案件同様、実施します。

また、このプログラムに使われるシナリオは、当社がこれまで実際に行ってきた、本当にあった業務を元にしてつくられているため、より実戦に近いカタチになっています。

受講される方には、この各フェーズのなかで、計画的に用意された失敗体験をし、最終的にはプロジェクトの成功を勝ち取っていただきます。

- コースレベル : 上級
- 選べる4コース : スタンダード> 上流から下流まで全体的に実施 (10日間)
ビジネス> 上流工程を重点的に実施 (10日間)
アーキテクト> 下流工程を重点的に実施 (10日間)
ゴールド> 上流から下流までトレーナーが手厚くサポート (16日間)
- 所要時間 : 8時間×10 日間 = 80時間
(スタンダード/ビジネス/アーキテクトコース)
8時間×16 日間 = 128時間
(ゴールドコース)
- アクティビティ : 各種ワークショップ・要件ヒアリング・各種ドキュメント作成
要件定義・設計・構築 (ハンズオン) 作業・チームレビュー
顧客レビュー・リリース判定・最終発表会・技術相談会等

2. 目的・目標 (Purpose・Objectives)

- Customer Obsessionで考え行動できるようになること (マインドセット)
- クラウドの適性を理解し、数あるサービスの中から適切なものを選び出し、組み合わせ、お客さまに提案できるようになること (AWS Well-Architected理解)
- お客さまと良質なコミュニケーションをとれるようになること (コミュニケーション)
- よりよいチーム運営の方法を体感すること (チームワーク)
- PDCAサイクルを正しく回せるようになること (プロジェクト推進)

- 制作したシステムの評価を受け、合格点以上を取ること

3. 効果測定 (Measurement of Effectiveness)

制作したシステムを当社トレーナーが評価・採点します

受講生が期間中と最終日に成果を発表します

プログラム終了後、担当トレーナーよりレポートが提出されます

4. テキスト・参考文献 (Textbooks)

プログラムに必要なテキストやハンズオン環境等が適宜配布されます

5. 対象者・受講要件 (Eligibility・Requirements)

- ソリューションアーキテクト
- ソリューション設計エンジニア
- AWS アーキテクチャを理解する必要があるデベロッパー
- AWS Well-Architectedを理解されたい方
- クラウドシステム制作における上流工程から下流工程までをひとつとおり経験された方
- ITビジネスと技術の一般知識
- AWS Certified Solutions Architect - Associate 認定の取得をされている方
- AWS Cloud Practitioner Essentials または AWS Technical Essentialsの修了

6. スケジュール (Schedule) ※スタンダードコースの場合

1～4日目

フェーズ 1：顧客要件定義

- ・キックオフ
- ・プロジェクト計画
- ・要件ヒアリング
- ・要件定義

4～6日目

フェーズ 2：設計

- ・基本設計
- ・詳細設計
- ・運用設計
- ・技術相談会

6日目

フェーズ 3：中間発表会

- ・進捗／成果報告プレゼンテーション

6～8日目

フェーズ 4：構築

- ・構築 (ハンズオン)
- ・テスト設計

8～9日目

フェーズ 5：テスト

- ・テスト

9～10日目

フェーズ 6：リリース

- ・リリース判定会議

10日目

フェーズ7：最終発表会

- ・成果報告プレゼンテーション
- ・フェアウェル

※各フェーズごとに

- ・ワークショップ
- ・各種ドキュメント作成
- ・チームレビュー
- ・顧客レビュー

などが実施されます

【スタンダード】

工程	プロジェクト計画 要件定義	各種設計	中間 発表	構築 テスト計画	テスト	リリース	最終 発表
想定 日数	1日目～4日目	4日目～6日目		6日目～8日目	8日目～9日目	9日目～10日目	
作業 内容	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒアリング内容の作成 ・顧客ヒアリング ・プロジェクト計画書の作成 ・要件定義書の作成 ・各種チームレビュー ・各種顧客レビュー ・再ヒアリング(顧客) 	<ul style="list-style-type: none"> ・基本設計書の作成 ・詳細設計書の作成 ・各種チームレビュー ・各種顧客レビュー ・中間発表の資料の作成 ・再ヒアリング(顧客) ・中間発表 		<ul style="list-style-type: none"> ・構築 ・トラブル対応 ・エビデンス整理 ・テスト計画書の作成 ・テストシナリオの作成 ・各種チームレビュー ・各種顧客レビュー 	<ul style="list-style-type: none"> ・テスト実施 ・トラブル対応 ・エビデンス整理 ・リリース判定報告書作成 	<ul style="list-style-type: none"> ・エビデンス整理 ・リリース判定会議 ・最終発表資料の作成 ・最終発表 	
ワー ク ショ ップ	ワークショップ① -ガイダンス ワークショップ② -ミッション・制作物、アイスブレイク、シナリオ ワークショップ③ -プロジェクト計画、チームビルディング、要件定義書、コミュニケーション、要件ヒアリングロールプレイング	ワークショップ④ -基本/詳細設計書、W-A		ワークショップ⑤ -テスト設計	なし	なし	

【ビジネス】

工程	プロジェクト計画 要件定義	プロジェクト計画 要件定義	各種設計	Well-Architectedレ ビュー	最終 発表
想定 日数	1日目～2日目	2日目～6日目	6日目～9日目	9日目～10日目	
作業 内容	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークショップ中心 ・ヒアリング研修 ・1回目プロジェクト計画書の作成(シナリオのみ) ・チームレビュー ・顧客レビュー 	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒアリング内容の作成 ・顧客ヒアリング ・プロジェクト計画書の作成 ・要件定義書の作成 ・各種チームレビュー ・各種顧客レビュー ・再ヒアリング(顧客) 	<ul style="list-style-type: none"> ・基本設計書の作成 ・詳細設計書の作成 ・運用設計書の作成 ・各種チームレビュー ・各種顧客レビュー ・中間発表の資料の作成 ・再ヒアリング(顧客) 	<ul style="list-style-type: none"> ・Well-Architected レビュー ・最終発表 	
ワー ク ショ ップ	ワークショップ① -ガイダンス ワークショップ② -ミッション・制作物、アイスブレイク、シナリオ	ワークショップ③ -プロジェクト計画、チームビルディング、要件定義書、コミュニケーション、要件ヒアリングロールプレイング	ワークショップ④ -基本/詳細設計書	ワークショップ⑤ -W-A	

【アーキテクト】

工程	現状把握	各種設計	構築 テスト計画	テスト	リリース	最終 発表
想定 日数	1日目～2日目	3日目～6日目	6日目～7日目	8日目～9日目	9日目～10日目	
作業 内容	<ul style="list-style-type: none"> ・キックオフ(V-OJTの説明、M/VV、など) ・チームビルディング ・シナリオ、要件定義書、プロジェクト計画書分析 ・スケジュールの作成 ・設計を進める上で顧客への質問内容をまとめる、質問 	<ul style="list-style-type: none"> ・基本設計書の作成 ・詳細設計書の作成 ・運用設計書の作成 ・各種チームレビュー ・各種顧客レビュー ・中間発表の資料の作成 ・再ヒアリング(顧客) ・中間発表 	<ul style="list-style-type: none"> ・構築 ・トラブル対応 ・エビデンス整理 ・テスト計画書の作成 ・テストシナリオの作成 ・各種チームレビュー ・各種顧客レビュー 	<ul style="list-style-type: none"> ・テスト実施 ・トラブル対応 ・エビデンス整理 ・運用引継ぎ ・リリース判定報告書作成 	<ul style="list-style-type: none"> ・テスト実施 ・トラブル対応 ・エビデンス整理 ・リリース判定会議 ・最終発表資料の作成 ・最終発表 	
ワー ク ショ ッ プ	ワークショップ① -ガイダンス ワークショップ① -ミッション・制作物、アイスブレイク、シナリオ	ワークショップ② -コミュニケーション、要件ヒアリングロールプレイング ワークショップ③ -基本/詳細設計書、W-A	ワークショップ④ -テスト設計	なし	なし	

【ゴールド】

工程	プロジェクト計画 要件定義	各種設計	中間 発表	構築 テスト計画	テスト	リリース	最終 発表
想定 日数	1日目～4日目	4日目～9日目		10日目～13日目	13日目～14日目	14日目～16日目	
作業 内容	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒアリング内容の作成 ・顧客ヒアリング ・プロジェクト計画書の作成 ・要件定義書の作成 ・各種チームレビュー ・各種顧客レビュー ・再ヒアリング(顧客) 	<ul style="list-style-type: none"> ・基本設計書の作成 ・詳細設計書の作成 ・運用設計書の作成 ・各種チームレビュー ・各種顧客レビュー ・中間発表の資料の作成 ・再ヒアリング(顧客) ・中間発表 		<ul style="list-style-type: none"> ・構築 ・トラブル対応 ・エビデンス整理 ・テスト計画書の作成 ・テストシナリオの作成 ・各種チームレビュー ・各種顧客レビュー 	<ul style="list-style-type: none"> ・テスト実施 ・トラブル対応 ・エビデンス整理 ・リリース判定報告書作成 	<ul style="list-style-type: none"> ・テスト実施 ・トラブル対応 ・エビデンス整理 ・リリース判定会議 ・最終発表資料の作成 ・最終発表 	
ワー ク ショ ッ プ	ワークショップ① -ガイダンス ワークショップ① -ミッション・制作物、アイスブレイク、シナリオ ワークショップ② -プロジェクト計画、チームビルディング、要件定義書、コミュニケーション、要件ヒアリングロールプレイング	ワークショップ③ -基本/詳細設計書、W-A		ワークショップ④ -テスト設計	なし	なし	