

TECH PLAY

2025年2月6日
パーソルイノベーション株式会社

エンジニア・DX 人材育成サービス『TECH PLAY Academy』、
4月よりエンジニア育成研修の学習効果・個人別スキルを可視化する
アセスメントサービスを提供開始
～スキル可視化で研修の効果測定や研修後のアサインに活用～

「はたらいて、笑おう。」をビジョンに掲げるパーソルグループのパーソルイノベーション株式会社 TECH PLAY Company（本社：東京都港区、TECH PLAY Company代表：片岡 秀夫）が運営する、実践型のオーダーメイド研修でDX人材を育成する『TECH PLAY Academy』（<https://business.techplay.jp/>）は、4月より、エンジニア育成研修における受講生一人ひとりの学習進捗やスキルを可視化するアセスメントサービスを提供開始します。企業の人事担当者や開発部署の方々に向け、研修の効果測定や開発現場での即戦力育成をサポートします。



■ エンジニアアセスメントサービスの開発背景

一般的にエンジニア研修では、受講生が実践的なスキルを身に着けられたとしても定量的な効果測定がしにくく、「何となく良い研修だった」で終わってしまうケースも少なくありません。また、習得したスキルを研修後に現場で活用するためには、「スキルを活用できる場の提供」や「現場社員・メンターの研修への理解」も必要不可欠です。

そこで本アセスメントでは、受講生一人ひとりの学習進捗や習得スキルを人事や現場社員が評価しやすい形でレポートを提供し、①研修効果の把握、②研修後の部署や開発案件へのアサインの判断材料、③現場社員・メンターの指導カルテに活用いただくことを目的としています。

本サービスでは、理解度テストのような単なる“知識”の評価ではなく、研修の中で日々取り組んでいただくコーディング課題によってエンジニアとしての“実装力・実践力”を評価します。研修期間全体を通じて、「受講生が研修で何を学び、何ができるようになったか」を可能な限り評価をして、これまでのエンジニア研修の課題解決を目指します。

■ アセスメントで可視化する3つのスキル

現場で活躍するエンジニアには、技術テーマ別/開発プロセス別の実装力・実践力といったテクニカルスキルと、開発現場で求められる行動特性といったソフトスキルの両面が必要と考え、本アセスメントでは以下のスキルについて可視化・評価します。

<テクニカルスキル>

1. 技術テーマ別の実装力

研修では毎日、技術テーマ別にコーディング課題に取り組んでいただき、その完遂率が習熟度 = 実装力を表します。

個人別に、研修で扱った全科目の習熟度をもとに、各技術テーマ別にコーディングの得意・不得意などの傾向を可視化します。

2. 開発プロセス別の実践力

学んだ技術の総復習として、アプリやシステムに対する要件の把握・機能追加・リファクタリング・バグ修正といった、開発現場での実務に近い課題を解き実践力を磨きます。

同時に開発プロセス別の課題に対して採点を行うことで、実践力を可視化します。

<ソフトスキル>

3. 開発現場で求められる行動特性

研修期間中は個人ごとに課題に取り組んでいる際の質疑の様子や、チーム開発の様子を講師と運営担当(コーディネータ)が観察し、適宜コミュニケーションをとります。

そこで観察される行動特性を、特に開発現場で求められるソフトスキル(理解度の自己認識、課題解決、チームでの協働)に絞り、評価を行います。

■ 本サービスに関するコメント

パーソルイノベーション株式会社 TECH PLAY Company代表 片岡 秀夫

本アセスメントの開発にあたっては、弊事業TECH PLAY Academyのエンジニアブートキャンプの監修をしているTim Mansfield氏 (Youtube, Googleのシニアエンジニアを経て、現在はグローバルECサイトのCTO)、辻 良繁氏 (ZUU社の元CTO) に、ご協力・ご支援をいただき、開発いたしました。お二人の助力により、シリコンバレーや国内スタートアップにおける、ソフトウェアエンジニアの評価基準も取り入れた形での、アセスメントレポートをご提供いたします。

また、本アセスメントのご提供によって、弊社内でのスキル可視化にかかる工数を削減することはさることながら、それ以上にお客様側で納得した育成効果を可視化し、従来の大きな課題である「育成効果の可視化」の解決に大きく貢献することを目指しています。

■ 今後の展望

本サービスは今後、受講生にもアセスメント結果をフィードバックし学習モチベーションを高めることや、アセスメント結果と研修後の現場活躍状況の関連性を検証していくことも検討しています。これらにより、研修での学習効果を最大化し、またTECH PLAY Academyのエンジニア育成研修が事業成果に直結することを実証し、企業の内部労働市場へインパクトを与えることを目指します。

■ 『TECH PLAY』について < <https://techplay.jp/> >

約27万人のテクノロジー人材を会員にもつITイベント情報サービス『TECH PLAY』※、累計600回以上の開催実績を持つIT関連イベントの企画立案、企業のDX推進組織の構築支援など、各種サービスを提供しています。学習機会やつながりの創出によるテクノロジー人材のエンパワーメント、企業のデータ・テクノロジー活用を促すことで、日本の産業全体におけるデジタル化の推進を目指しています。

※2024年9月時点

■ パーソルイノベーション株式会社について < <https://persol-innovation.co.jp/> >

パーソルイノベーション株式会社は、パーソルグループの次世代の柱となる事業創造を目的として、2019年4月に事業を開始しました。企業のDX組織構築の支援サービスを提供する『TECH PLAY』（テックプレイ）、リスキリング支援サービス『Reskilling Camp（リスキリング キャンプ）』や、コミック教材を活用した研修サービス『コミックラーニング』、副業マッチングサービス『lotsful（ロットフル）』などを運営するとともに、新たな事業開発や、デジタルトランスフォーメーションを推進、パーソルグループのイノベーションを加速していきます。