

科学技術とものづくりの最先端で活躍している九州工業大学の卒業生を、シリーズで紹介する「九工大DNA」。第3回は「なうデータ研究所」製品開発部の成瀬 龍人さんです。ソフトウェアなどの開発に取り組んでいます。



株式会社なうデータ研究所
製品開発部
成瀬 龍人さん(26)

(九州工業大学大学院情報工学府博士前期課程情報科学専攻修了)

ゲーム好きが高じて プログラミングに興味

パソコンでゲームを楽しむようになったのが小学生のころ。高校生になるとプログラミングに興味を持ち、独学で小さなゲームを作るようになりました。専門的にプログラミングを学ぼうと、全国初で国立大唯一の「情報工学部」がある九工大に進学。地元・岡山の大学にも情報工学を学べる学科はありましたが、学部として存在する九工大に魅力を感じました。

入学後は、まず部活動紹介で目にしたゲーム展示のクオリティーの高さに衝撃を受け、即座にコンピュタークラブに入部しました。授業の内容も、1年次からいきなり専門的なプログラミングの領域に。理論だけでなく実践的な課題も多く、とても面白く学べる内容でした。3年生までにプログラミングやアルゴリズム(処理手順)などのソフトウェア作りに必要な基礎知識をみっちり学び、4年生になるとソフトウェアを作るためのツールを研究する研究室に所属。さらに専門性を深めて

大学での経験全てが、今の仕事に直結

いきました。大学院では、プロジェクトを効率的に推進するための手法を学びました。プロジェクトマネジメントやソフトウェア品質に関する知識、実際にIT業界で働いている方々の講義で得た情報などは、今、仕事をする上で大いに役立っています。複雑な問題をシンプルに解く

将来を真剣に考えだしたのは、学部2年生のときでした。部活の先輩に誘われ、九工大の先生方が設立した「なうデータ研究所」でアルバイトを始めました。そこでWEBアプリケーション開発を効率化するためのフレームワーク開発に参加したことが、「複雑な問題をシンプルに解く」とへの興味や、ソフトウェア工学の研究室を選ぶきっかけに。結局、大学院修了までアルバイトを続け、そのまま入社しました。今は、私の後輩がアルバイトで仕事を手伝ってくれています。

の先生方や現役生との集まりも毎年開催され、卒業後も交流が続いています。入社後は一貫して新しいルールベースエンジンの開発に携わっています。ルールベースエンジンというのは、さまざまな業務の専門家が持っている知識を利用して、複雑な問題の答えを導き出す仕組み。従来のプログラミング言語では難しかった問題を簡単に解ける便利なシステムで、従業員数の多い小売店の勤務シフトや健康診断の結果票の自動生成などに有効です。

このようなシステムの開発は時間と根気を要する作業だけに、開発中の実行ソフトウェア上で大規模なルールベースが正しく高速で動作したときは、大きな達成感と喜びがあります。将来、IT業界で働きたいという若者も多いと思います。ソフトウェア作りはパソコン一台でできることも多いので、とにかく作ってみることが何より勉強になります。挫折しそうな「何かが難しいのか」を自問し、じっくり考えてみる。その結果得られた解決方法は、必ず自分の武器になるはずです。

明日と、世界と、夢と、 つなげる九州工業大学

九州工業大学過去5年間就職先 **トップ15**

順位	企業名	就職者数
1	日立製作所	86
2	三菱重工業	72
3	三菱電機	50
4	九州電力	49
5	新日鐵住金	37
6	トヨタ自動車九州	36
6	本田技研工業	36
8	オービック	33
9	日立ソリューションズ	30
9	三菱自動車工業	30
11	アイシン精機	28
11	NTTデータ	28
11	九州日本電気ソフトウェア	28
14	東芝	27
14	富士電機	27

※就職者数:平成21年～平成25年3月卒業・修了者

国立大学法人 九州工業大学

■工 学 部 機械知能工学科 / 建設社会工学科 / 電気電子工学科 / 応用化学科 / マテリアル工学科 / 総合システム工学科
 ■情報工 学 部 知能情報工学科 / 電子情報工学科 / システム創成情報工学科 / 機械情報工学科 / 生命情報工学科
 ■大 学 院 工学府、情報工学府、生命体工学研究科
 〒804-8550 北九州市戸畑区仙水町1-1
 TEL.093(884)3056(入試課) 093(884)3007(総務課)

九工大 検索
http://www.kyutech.ac.jp/

