



CyPitch

CyberAgentの採用ピッチ

CEOメッセージ

新しい人が入ってくることによって、社内が活性化される。われわれは

「良い人材を全力を尽くして**採用**し、**育成**することで会社を伸ばす」

方針で組織を運営しているので、

採用は当社にとって「大事」どころではない、「**原動力**」なんです。

代表取締役 藤田 晋

目次

- 1 基本情報
- 2 事業
- 3 配属事業部の紹介
- 4 制度
- 5 環境
- 6 選考
- 7 カルチャー
- 8 データでわかるサイバーエージェント

1

基本情報

Information

基本情報

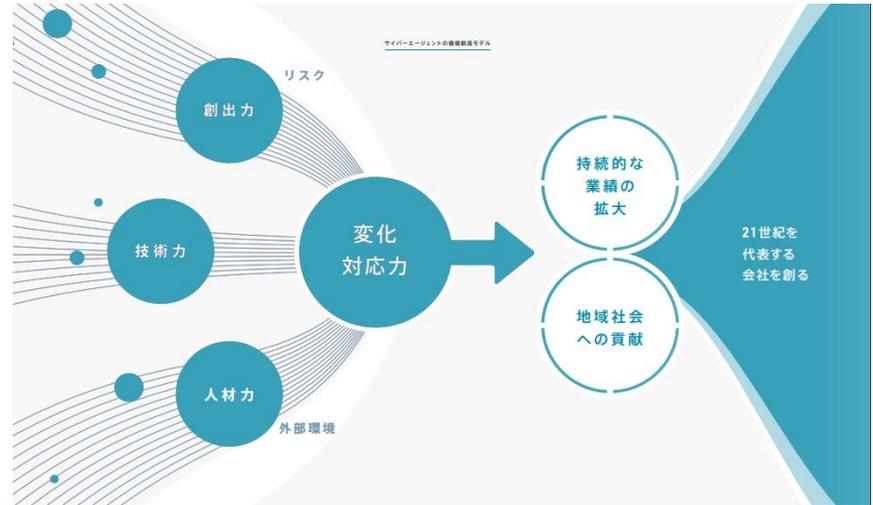
社名	株式会社 サイバーエージェント CyberAgent, Inc.
代表取締役社長	藤田 晋
設立	1998年3月18日
資本金	72億300万円 (2021年9月末現在)
連結従業員数	6,267 名 (2022年4月末現在)
本社所在地	東京都渋谷区宇田川町40番1号 Abema Towers

沿革

1998	3月	(株)サイバーエージェント設立。創業当時は、インターネット広告事業を中心に展開
2000	3月	東京証券取引所新興企業市場（マザーズ）に上場
2004	9月	「Ameba」を開始
2006		代表の藤田が「技術のサイバーエージェントを創る」と宣言
2008	4月	エンジニア職の新卒採用を開始
2014	9月	東京証券取引所市場第一部へ市場変更
	10月	SGE(Smartphone Games & Entertainment)事業部設立
2015	4月	コーポレート及び「Ameba」のブランドロゴを一新
2016	4月	(株) AbemaTVにおいて、インターネットテレビ局「AbemaTV」を開局
2019	3月	「Abema Towers」へ本社移転
	9月	AI事業本部を発足
2020	4月	「AbemaTV」をテレビ&ビデオエンターテインメント「ABEMA」に名称変更

CyberAgent Way 2021 (統合報告書)

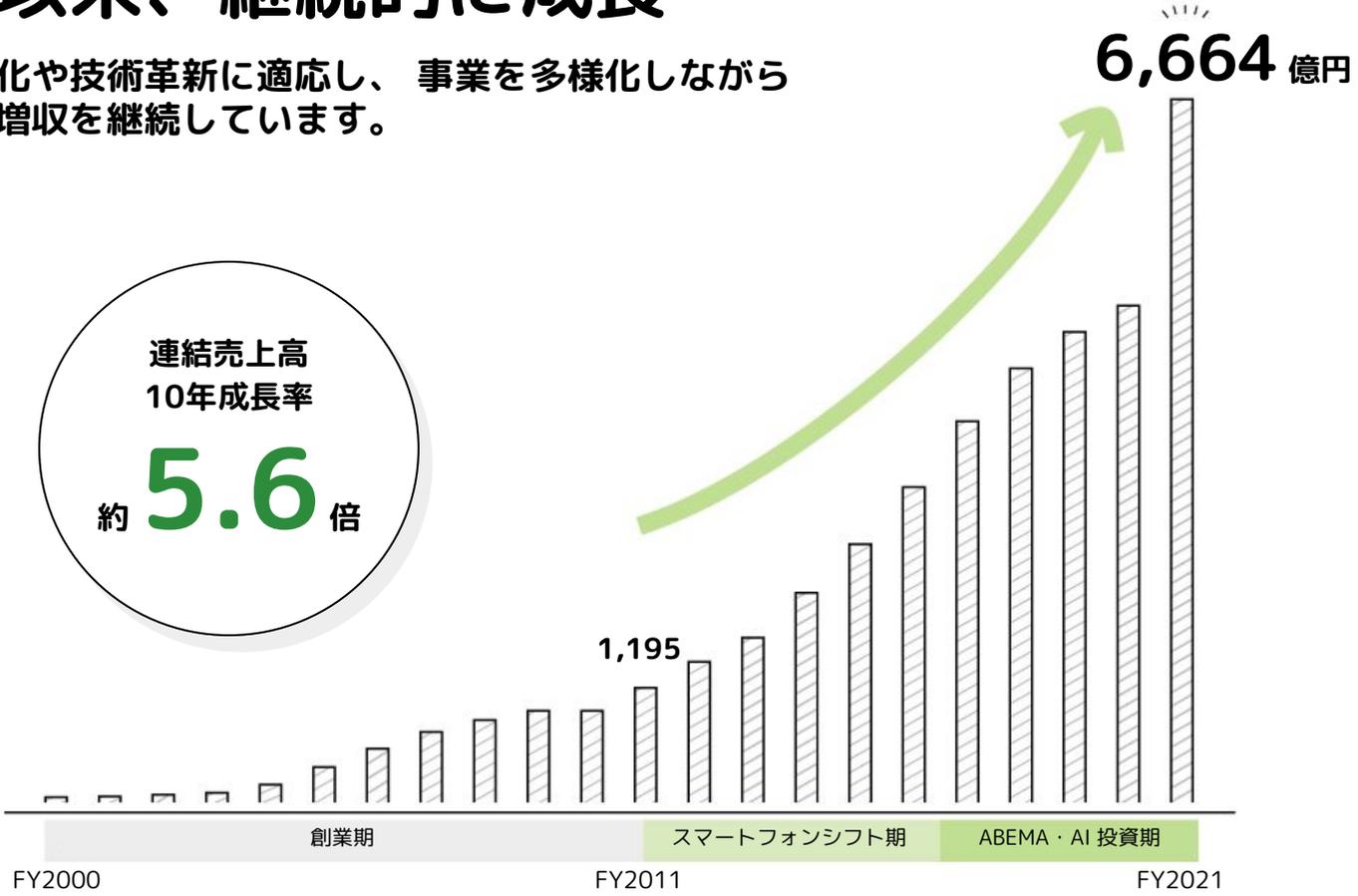
変化対応力を支える「技術力」「人材力」「創出力」を強みに、
持続可能な成長を目指す。



日本語版: [CyberAgent Way 2021 \(Integrated Report\)](#)
英語版: [CyberAgent Way 2021 \(Integrated Report\)](#)

創業以来、継続的に成長

環境変化や技術革新に適応し、事業を多様化しながら創業来増収を継続しています。



サイバーエージェントの ビジョン/パーパス/ミッション

Vision

21世紀を代表する会社を創る

Purpose

新しい力とインターネットで 日本の閉塞感を打破する

あらゆる産業のデジタルシフトに貢献する

新しい未来のテレビABEMAを、いつでもどこでも繋がる社会インフラに

テクノロジーとクリエイティブの融合で世界に挑戦する

年功序列を排除し、21世紀型の日本的経営を体現する

時代の変化に適合し、グローバルカンパニーを目指す

インターネットを通じて日本を元気に

関連記事:[パーパス「新しい力とインターネットで日本の閉塞感を打破する」に込めた想い](#)

Mission Statement

インターネットという成長産業から軸足はぶらさない。

ただし連動する分野にはどんどん参入していく。

オールウェイズFRESH!

能力の高さより一緒に働きたい人を集める。

採用には全力をつくす。

若手の台頭を喜ぶ組織で、年功序列は禁止。

スケールデメリットは徹底排除。

迷ったら率直に言う。

有能な社員が長期にわたって働き続けられる環境を実現。

法令順守を徹底したモラルの高い会社に。

ライブドア事件を忘れるな。

挑戦した敗者にはセカンドチャンス。

クリエイティブで勝負する。

「チーム・サイバーエージェント」の意識を忘れない。

世界に通用するインターネットサービスを開発し、グローバル企業になる。

ミッションステートメントとは

2006年に制定したミッションステートメント。

「**21世紀を代表する会社を創る**」というビジョンのもと、社員一人ひとりが主体的に動くためのルールであり、会社の価値観をまとめたものです。

2009年と2016年に改定を行い現在の形になりました。

「**オールウェイズFRESH!**」は会社が大きくなり歴史を重ねるにつれて、新しいものに取り組むことに躊躇するようになるため、いつも新しいものに挑戦し、気持ちもFRESH!であってほしいという意図が込められています。

また、「**クリエイティブで勝負する。**」という言葉は、2015年のコーポレートロゴ・Amebaロゴの変更にも表されるように、スマートフォンサービスはこれまでのネットサービス以上にクリエイティブが重要になってきているという背景のもと、追加されました。

会社の価値観もつくって終わりではなく、会社の成長と環境の変化とともに、見直しとマイナーチェンジが必要。

これからも、FRESHに、チャレンジを忘れず「21世紀を代表する会社」を目指していきます。

サイバー藤田晋が20代に向けて語る “不幸なキャリア”歩まないための会社選びの視点



- 1 コロナ不況の時代
選ぶべきは「力が付く会社」
- 2 意識するべきは
「自分の人生を自分で
決められる会社に入る」こと

関連記事:[サイバー藤田晋が20代に向けて語る“不幸なキャリア”歩まないための会社選びの視点](#)

「輝ける場所は、自分の目で選んで」サイバーエージェント 藤田晋が語る 新卒エンジニア会社選びの条件



- 1 クオリティー最優先の企業文化
- 2 テクノロジーとクリエイティブの融合が最大の競争力
- 3 自分がよりやりがいを持てる
ところで仕事をした方がいい

関連記事: [「輝ける場所は、自分の目で選んで」サイバーエージェント 藤田晋が語る新卒エンジニア会社選びの条件](#)

エンジニアを目指す学生のみなさんへ



技術担当
常務執行役員

長瀬 慶重

近年、テクノロジーの発展により、ビジネスの世界では地殻変動が起きています。

オールドエコノミーがIT新興企業と連携したり、技術者の力を求めたりするなど、テクノロジーを軸に"巨大なうねり"が起きています。

サイバーエージェントにおいても事業を創り、拡大するうえでエンジニアは非常に重要な存在です。

だからこそ、サイバーエージェントはエンジニアにとって魅力的な組織であり続けるため、以下を大切にしています。

- ・ 尊敬できる仲間がいる
- ・ 成長できる環境
- ・ やりがいを感じられる仕事

サイバーエージェントの特徴の1つに「自由度が高く、多くの裁量権を持つことができる」環境があります。

これは若いうちから裁量を与えて責任ある仕事を任せることが成長の糧となり、やりがいに繋がるからであり、1年目でテックリードを務めることも珍しくはありません。

「技術が好き」「チームワークを大事にしながら開発がしたい」「尊敬できる仲間と切磋琢磨したい」という方、お待ちしております。

関連記事:[入社1年で8割が一人前 サイバーエージェントの新卒エンジニアが急成長できる理由](#)

次の時代を牽引する

エンジニアになるための3つの要素



トレンドの変化が早い時代だからこそ、
本質的な技術を捉える力が必要。



アイデアを形にできる力が大事。
けれどその力を磨ける環境は意外と少ない。



世の中を驚かすサービスを創るには、
「人間力」が必要不可欠。

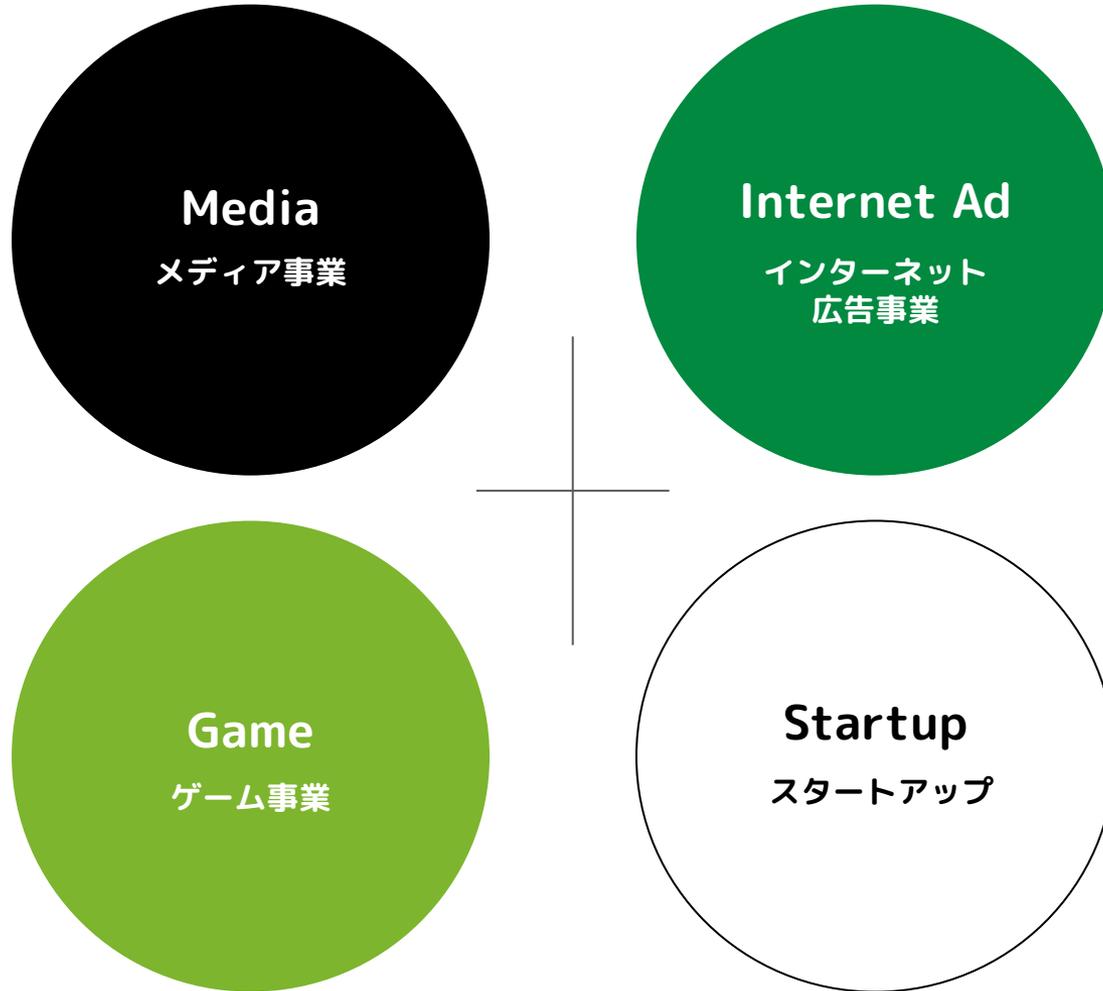
関連記事:[若手エンジニアに伝えたい 21世紀型エンジニアに必要な3つのスキル](#)

2

事業

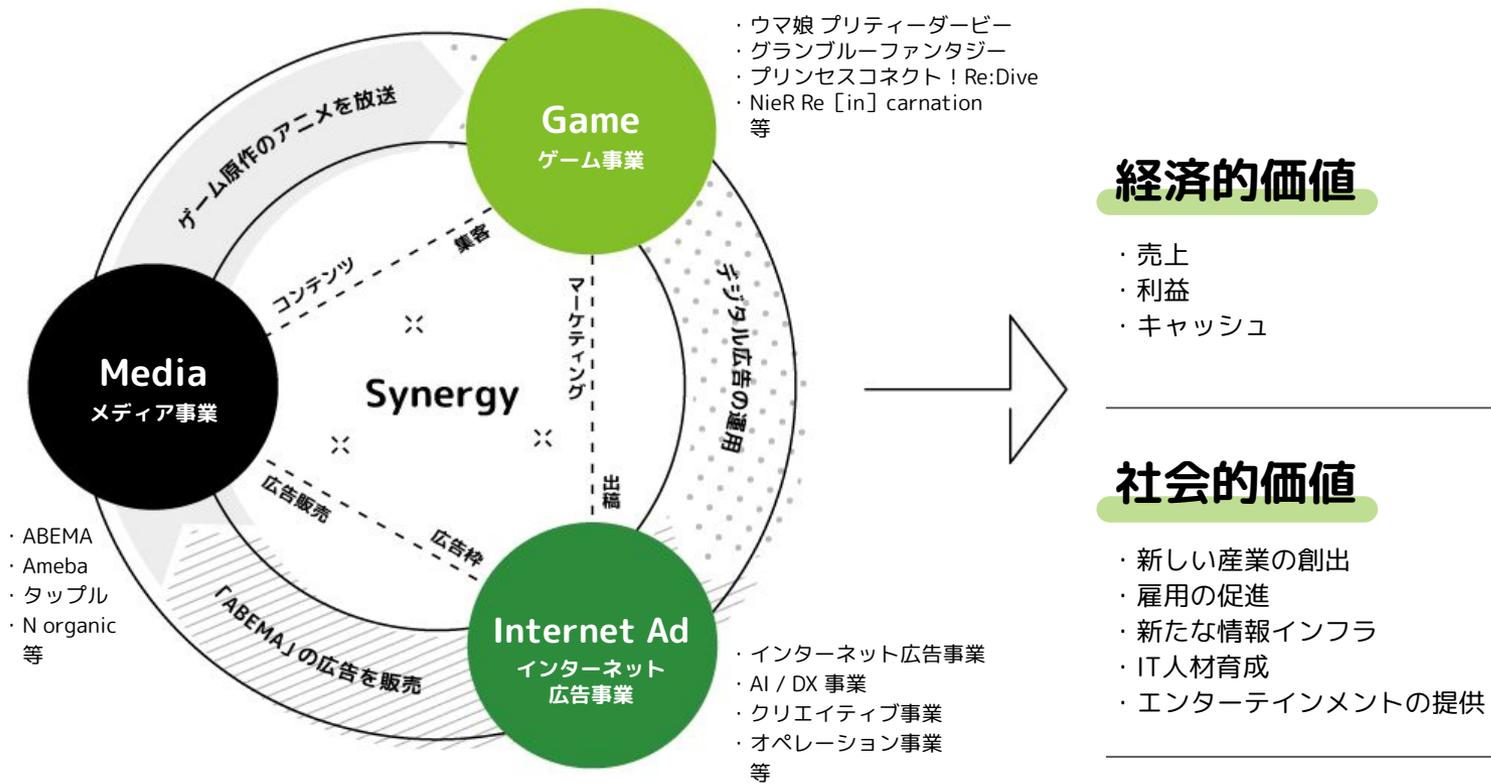
Services

Services



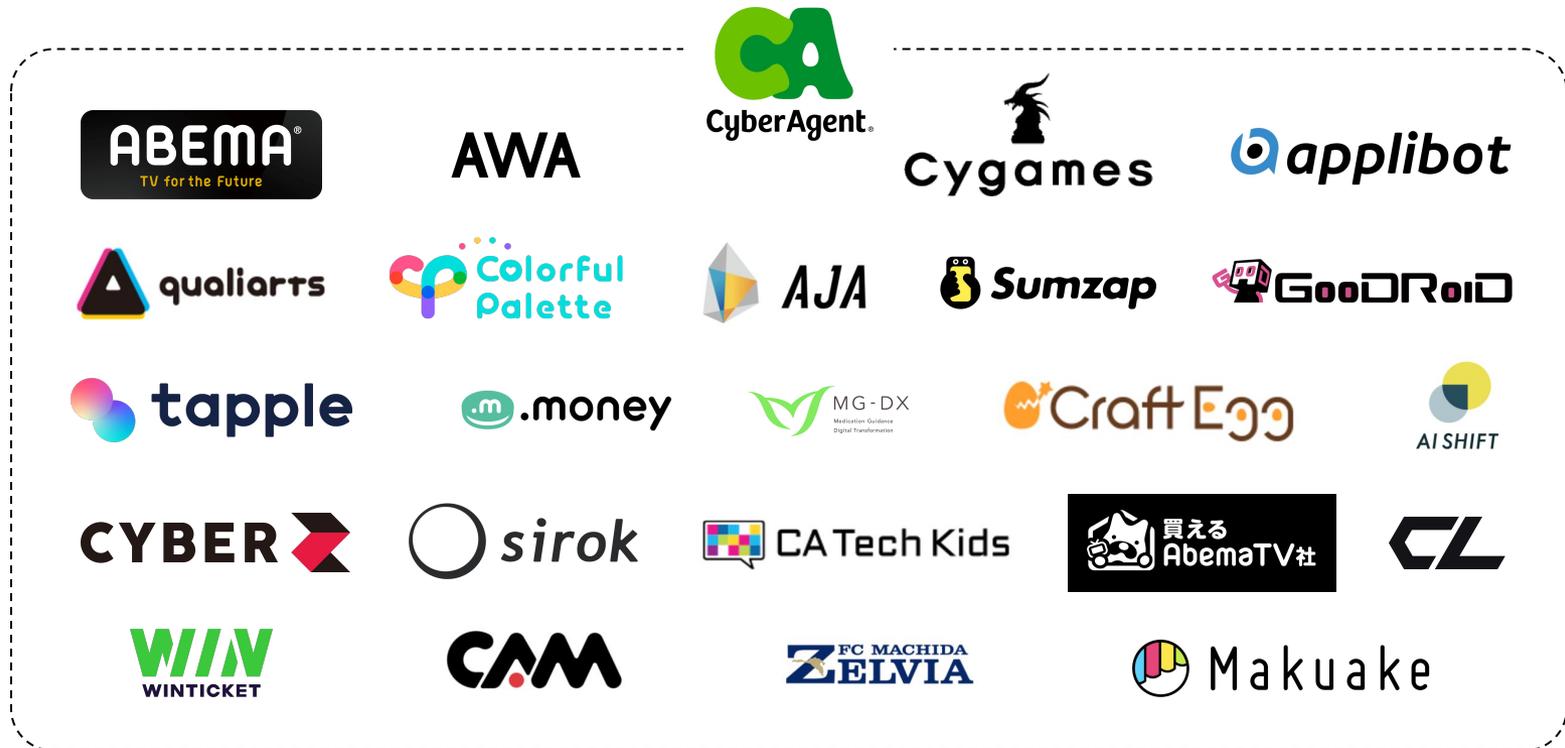
サイバーエージェントのビジネスモデル

メディア事業、インターネット広告事業、ゲーム事業を中心に事業を展開。
各事業とも技術力、運用力を競争力に事業を拡大し、事業シナジーを生み出しています。



約100社の子会社 ベンチャーの集合体

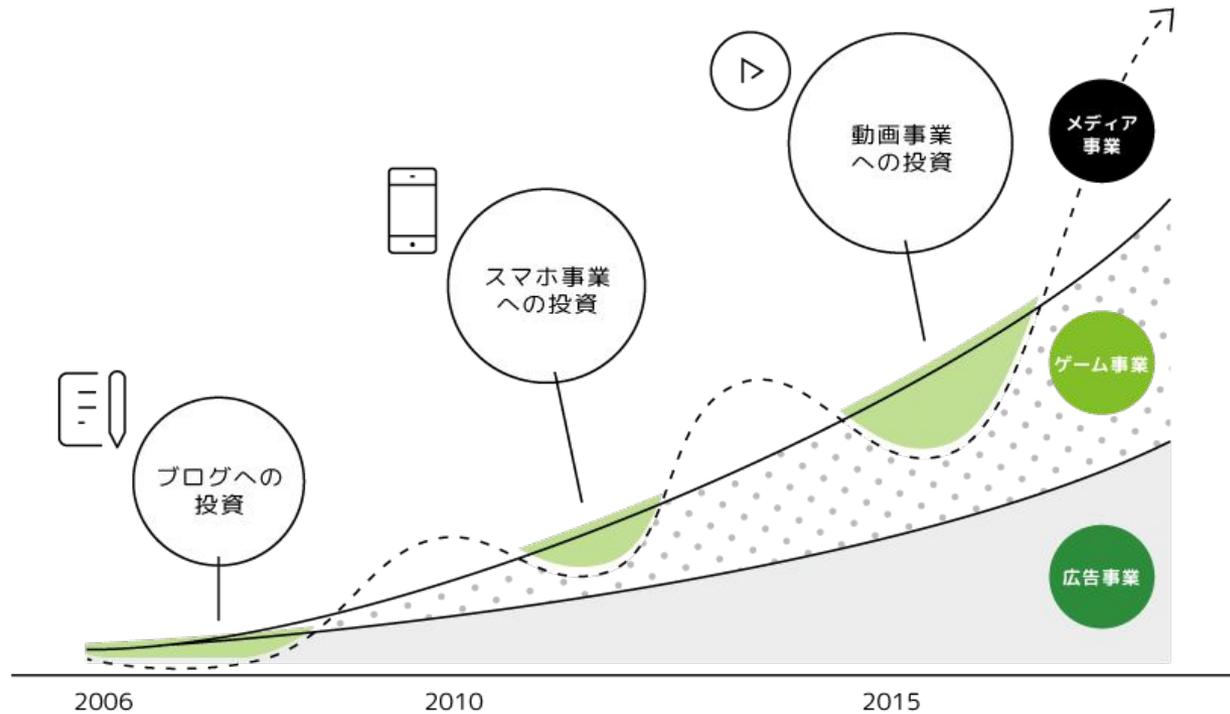
- 専門領域に特化したプロフェッショナル集団
- 決断・実行スピードの速さ
- 責任感とモチベーションの向上



関連記事:[主要関連会社](#)

営業利益のイメージ

継続した事業拡大の背景には、先行投資期と収穫期の繰り返しという歴史があります。



3

配属事業部の紹介

サイバーエージェントには **新規事業の創出と育成を行う企業文化** があり、インターネットに関連する様々な領域において、常に新たなサービスを生み出しているため、配属事業部は、追加・変更される可能性があります。

メディア事業部

#プロダクト開発

#メディア

#サービスグロース

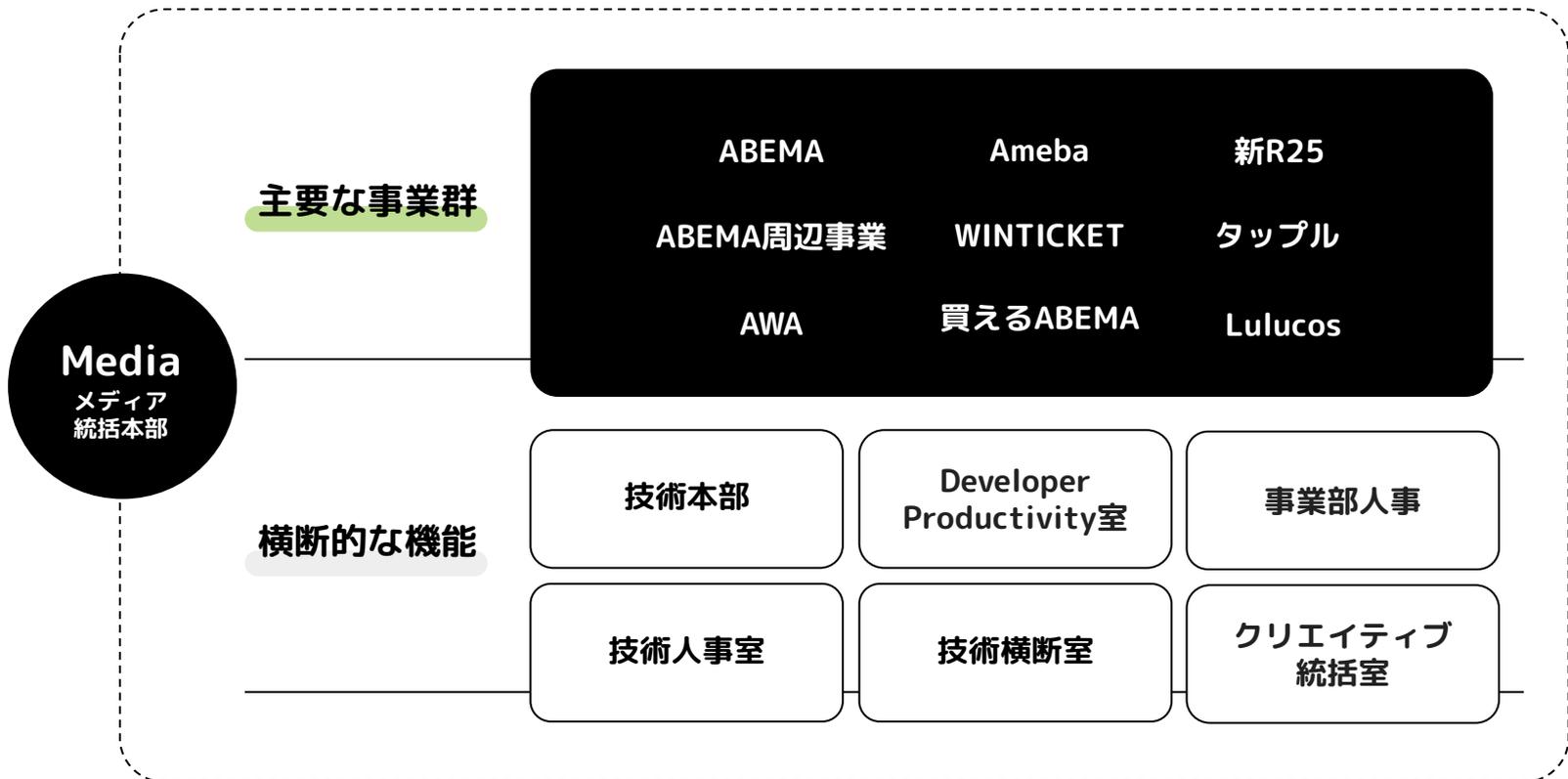
#PM

#B2C

#新規開発

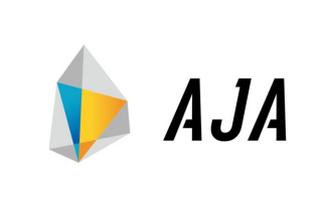
メディア事業部

裁量をもった多くの子会社 + 横軸組織の集合体



プロダクト **メディア事業部**

主にtoCサービスで **20事業** を展開



エンジニア組織のVision **メディア事業部**

「つくる」だけで終わらない 「つくった先」の新たな価値の創出

- 一見して良いものをつくれるだけで終わってしまっていないか
- その先の価値提供や自身のキャリアと向き合えているのか
- 価値の定義が変化する中で、事業としても個人としても求められるのは何か
- 我々は「つくる」ことを通してどのようなインパクトを生み出すのか
- 技術、品質、数字、ユーザー、組織... 自身は何と向き合って価値を創るのか
- ひとりひとりが自らの事業貢献を自認できるようにするには？

組織の強み **メディア**

1 多様な事業

サイバーエージェントの企業資産を生かしたtoCドメインにおける幅広い事業展開

2 チャレンジ

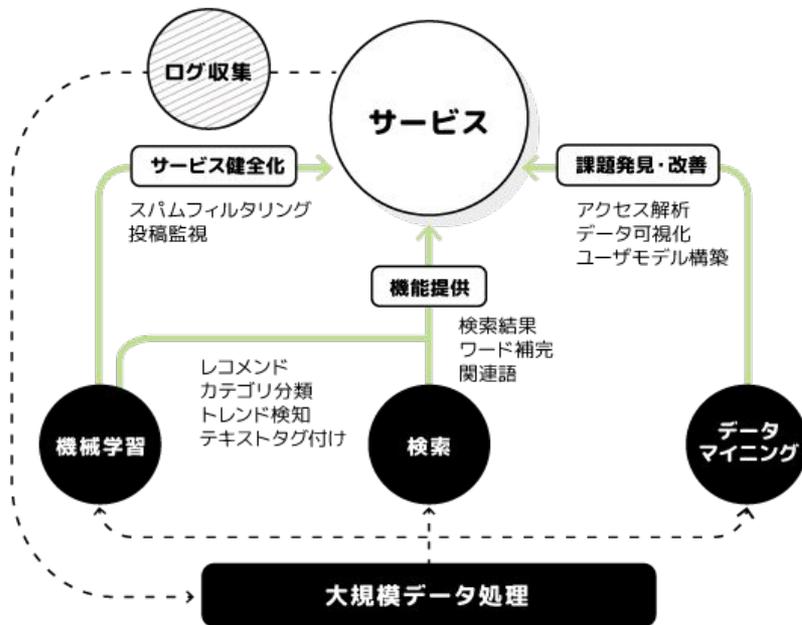
スタートアップの0→1、1→10 と、太い既存事業の10→100 が共存するチャンス環境

3 技術競争力

あらゆるメディアを高品質で世に送り出せる開発力。技術で新たな事業機会を提供して成長を支える

組織の強み **メディア**

メディアサービスが「プロダクトを通じて解決したい世の中の課題」の解決をデータを活用してサポートする



各サービスから生成されるログを大規模データ処理基盤に集積・処理し、主に以下の3つの軸で当社サービス事業に貢献しています。

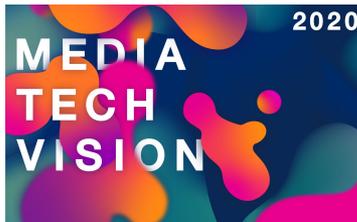
- 1 サービス健全化のためのスパムや不健全な投稿の監視
- 2 レコメンド、タグ付け、検索などの機能の提供
- 3 課題発見・改善のための分析とレポートニング

メディア事業の大規模データを集約的に扱う組織として、2011年4月に開設、現在約40名が所属しています。データベースエンジニア、ソフトウェアエンジニア、機械学習エンジニア、データアナリシスエンジニアなど様々な専門性を持ったエンジニアが所属しています。

組織の特徴 **メディア**

組織活性など独自の施策、社内/社外勉強会が豊富

MEDIA TECH VISION



メディア事業に所属する技術者に向けて、今後のビジョンを示したプレゼンをする場

社外勉強会



FlutterxKMM勉強会や、MUDDY Webなど職種ごと社外勉強会を定期的に実施

若手エンジニアによる vision presen・成果プレゼン



若手エンジニアが、キャリアの振り返り、今後の展望についてプレゼンし、刺激を与え合う場

プロダクトごとのLT会

プロダクトごとに技術LT会や趣味LTなどを実施

社外活動 **メディア**

登壇実績

「iOSDC JAPAN 2020」
<https://www.cyberagent.co.jp/techinfo/news/detail/id=25242>

「GAAD Japan2020」
<https://www.cyberagent.co.jp/techinfo/news/detail/id=25496>

「DroidKaigi 2020」セッション
動画公開
<https://www.cyberagent.co.jp/techinfo/news/detail/id=24550>

「SRE NEXT 2020」
<https://www.cyberagent.co.jp/techinfo/news/detail/id=24310>

「GDG DevFest Tokyo 2019」
<https://www.cyberagent.co.jp/techinfo/news/detail/id=24218>

書籍

「みんなのDocker/Kubernetes」
<https://www.cyberagent.co.jp/techinfo/news/detail/id=23723>

「みんなのKotlin 現場で役立つ最新ノウハウ！」
<https://www.cyberagent.co.jp/techinfo/news/detail/id=24281>

「データマイニングエンジニアの教科書」
<https://www.cyberagent.co.jp/techinfo/news/detail/id=23577>

活躍事例 **メディア**



株式会社AbemaTV Developer
Division Web
フロントエンドエンジニア
2019年入社
宮代 理弘

どのような業務を担当していますか？

メインの業務では、「ABEMA」のブラウザ版でユーザーにより楽しんでもらえるように、機能やデザインの刷新をしています。実装だけでなく、仮説の洗い出し・デザインのブラッシュアップ・検証設計なども、プロジェクトマネージャーとデザイナーと共に一丸となって進めています。他には、デザイナーとエンジニアが協業しやすいように、デザインデータから実装に移す処理の自動化などにも取り組んでいます。

どのようなところに面白さを感じていますか？

「ABEMA」はサービス規模が大きいので、実施した施策の影響も大きくなります。例えば、視聴率が1pt上がるだけでも、数万人のユーザーが増えたことを示し、より多くの方に楽しんでいただけるサービスを提供できたこととなります。その反面、不具合を起こしたり、不評な機能をリリースしたり負の作用があると、数値だけでなく「ユーザーの声」としてSNSなどに現れてきます。多くのユーザーに満足してもらうことは難しい課題ですが、効果があったときの喜びは代えがたいものがあります。



Ameba事業本部プロダクトDiv
サーバサイドエンジニア
2020年入社
永井 陽太

どのような業務を担当していますか？

「Amebaブログ」をメディアとした広告配信プロダクトの開発を行っています。広告配信の効果を上げるための施策を設計から実装まで一気通貫で担い、施策の実施後は、どの程度配信効果を改善できたのか必ず振り返りをしています。他には、より良いプロダクト開発組織にしていくためのプロジェクトに参加し、ボードメンバーと共に組織開発を進めています。

どのようなところに面白さを感じていますか？

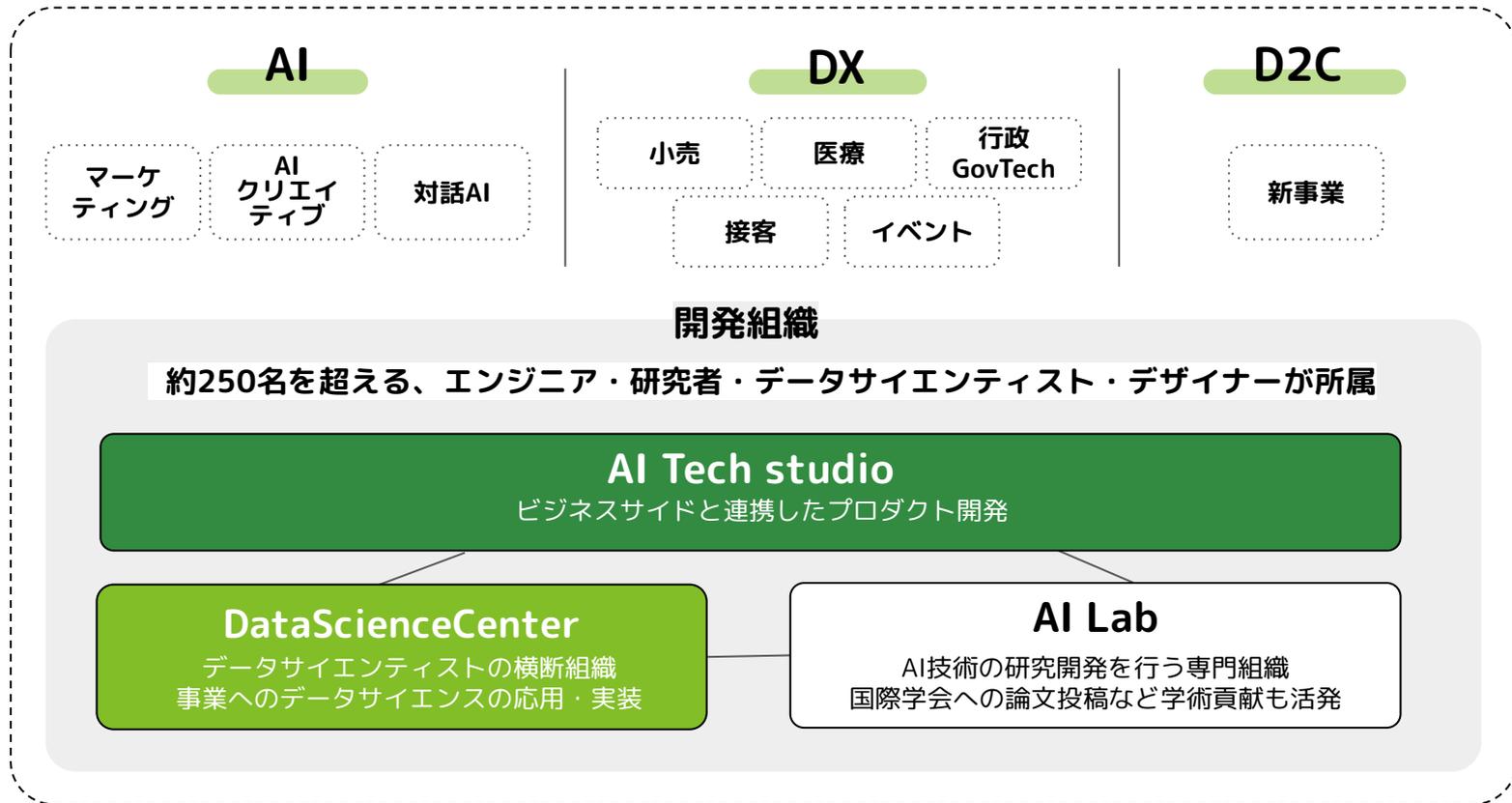
新しい知識がどんどん身についていくことに面白さを感じています。私が開発を行っているプロダクトは、「Amebaブログ」というメディアを持った広告プロダクトであるため、リリースされてからの歴史が長くかなり複雑なシステムになっています。そこに新たな機能を実装する際は、広告業界の知識のほか、既存コンポーネントの実装を理解する必要があります。こうして業務に取り組むなかで知識が身につくことができ、増えていくことがとても楽しいです。また、自身が携わった施策の影響で売上を上げられたときには、達成感があります。

AI事業本部

#インターネット広告 #マーケティング #AI #研究
#3DCG #DX #小売 #GovTech #社会実装 #メタバース
#デジタルツイン #XR #小売 #医療 #行政 #音声技術

AI事業本部

デジタルマーケティング分野のサービス開発を行う事業部。
全体の7割以上が技術職で構成され、広告取引の世界で培ったAI技術の適応領域を拡大中。



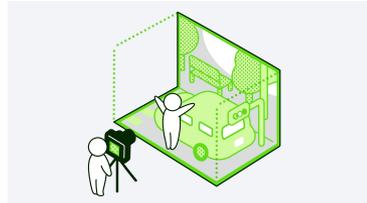
AI Labでのインターンは別窓口のため、[こちら](#)をご覧ください。

AIのプロダクト・組織

バーチャルクリエイティブ×AI



CG制作×AI



バーチャル撮影×AI



デジタルヒューマン

AIや3DCG技術、フォトグラメトリー技術を用いた様々なサービスも展開。バーチャルイベント、CGアバターや人間そっくりのデジタルヒューマンの制作、メタバース空間でのバーチャル店舗開発も支援。架空のAI人物モデルでの接客にも取り組む。



Cyber
Human
Productions



DIGITAL TWIN
LABEL



CyberMetaverse
Productions



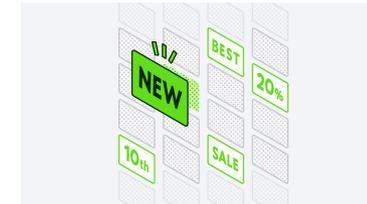
META
FASHION
FACTORY

Metaverse Architecture Lab

広告クリエイティブ×AI



テキストや画像の自動生成



効果予測AI

AI技術を用いて、バナー広告やテキスト広告の自動生成、広告効果の事前予測を用いたサービスを多数提供。画像データや広告テキスト、広告効果などを分析し、広告の最適化・効率化に取り組む。



極予測AI



極予測AI人間



極予測TD



極予測トリミング



極予測LP

AIのプロダクト・組織

マーケティング×AI

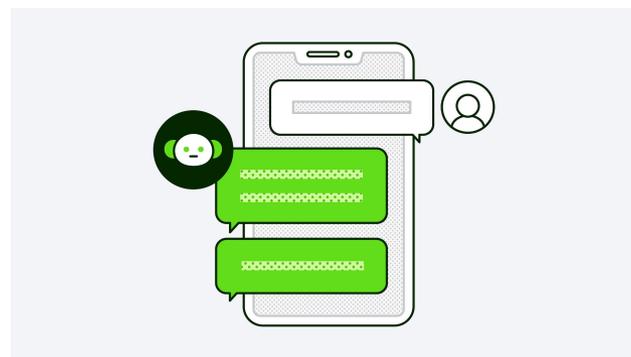


- ・ 広告配信×AI
- ・ 協業DXの支援

AIを用いた予算配分・入札の最適化・事前効果予測を行うなど、より精度の高い広告配信プロダクトを開発。また、それら技術に応用したエレベーター等のデジタルサイネージにおける動画広告配信や、航空・金融・通信などの企業が持つデータを活用した新規事業の開発(協業DX)を推進。

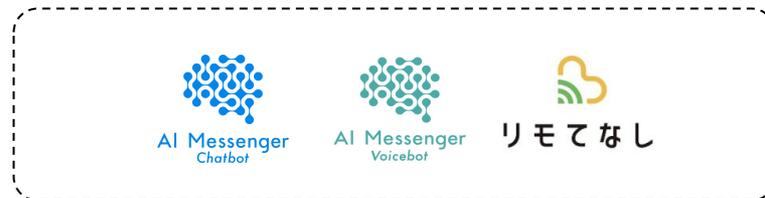


対話×AI



- ・ AI対話サービス
- ・ 顧客対応の支援

自然言語処理や音声認識などのAI技術を活用し、チャットボットや音声対話プロダクトの研究・開発に取り組んでいる。さらに、集客・接客・追客を一貫してサポートし、成約率と顧客満足度の向上につながる接客の実現に向けたオンライン接客サービスの開発・提供も開始。



DXのプロダクト・組織

小売×DX



最適な店舗集客施策の提案から、店舗での購買促進や広告収益をもたらす店舗のメディア化など、小売企業の様々なDX推進を支援。



- ・ 自社アプリ開発
- ・ 小売のEC開発



- ・ POPのデジタル化
- ・ 広告事業支援



- ・ デジタル店舗の開発



- ・ ロボットによる遠隔接客

アプリ運用センター



CAスマートPOP

DATA ONE

CA無人店舗

CyberAgent Robot Service Division

※取り組み先の小売企業事例 [2021年通期決算発表 P.18参照](#)

DXのプロダクト・組織

協業DX

これまで培った「プロダクト開発力」をいかし、
通信キャリア、航空、銀行などのデータを活用した新事業創出を支援

ドコモとサイバーエージェント、
広告事業に関する新会社「株式会社Prism Partner」を設立
～8,900万人を超える会員基盤を活用し、販売促進からCRM、アプリ等のマーケティングを支援～




大日本印刷とサイバーエージェント
エレベーター業界におけるデジタル広告事業創出で業務提携
～エレベーター内サイネージの視聴データの計測や広告の出し分けにより広告価値を最大化～



ANA Xとサイバーエージェント、広告事業創出に関する業務提携を開始
デジタル広告配信事業の強化を通して、ANAグループのプラットフォーム構想を推進




Coming soon

(株)三菱UFJ銀行

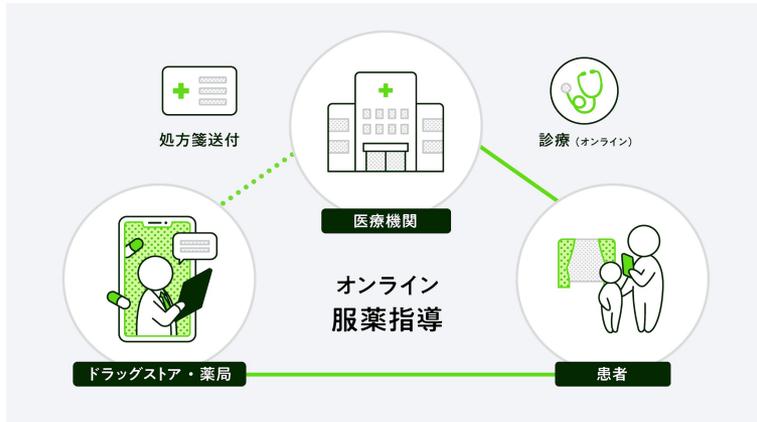
金融データを用いて分析・ターゲティングを行う
広告事業の協業で基本合意



※取り組み先の小売企業事例 [2022年 3Q決算発表 P.18参照](#)

DXのプロダクト・組織

医療×DX



オンライン診療、オンライン服薬指導など、医療機関のDX推進を支援。

行政×DX



GovTech開発センターを中心に官公庁・自治体のDX推進を支援。



MG-DX
Medication Guidance
Digital Transformation

薬 急 便

**AIによる交通量調査サービス
「センサスAI」**

GovTech開発センター、CyberAgent。
AIによる交通量解析サービス「センサスAI」の提供を開始
※国や歩行者など全国連携・府県交通情報調査の範囲に対応し、
個別場所の外出履歴を呼びにくいモデルを設計



**AI電話応答サービスサービス
「AI電話エージェント」**

GovTech開発センター、CyberAgent。
自治体向け
GovTech開発センター、
コロナワクチン接種専用のAI電話自動応対サービス
「コロナワクチンAI電話エージェント」の提供開始

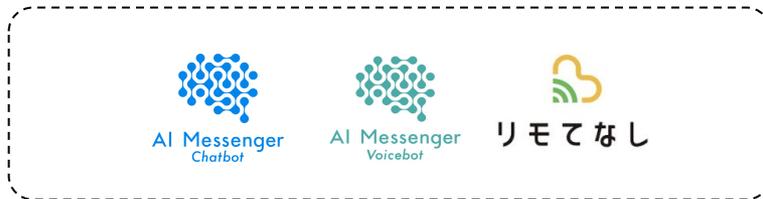


DXのプロダクト・組織

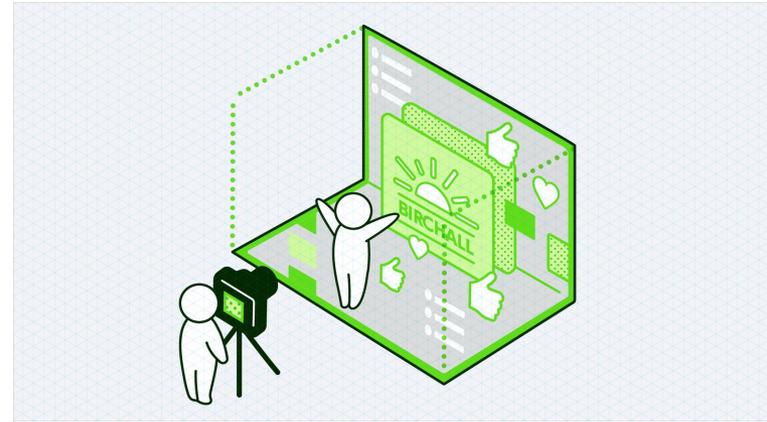
接客×DX



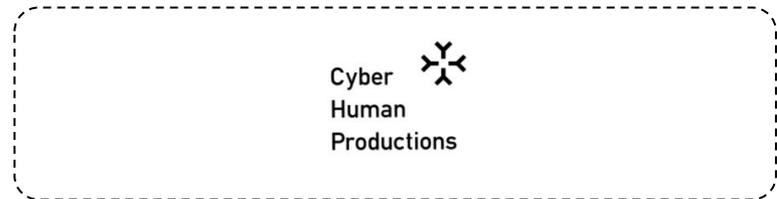
チャットボットやオンライン接客サービスの開発・提供を行い、様々な事業における接客のDXを推進。



イベント×DX



3DCG・XR技術によるPRコンテンツ・企業イベントの開催を起点とした、ユーザーに新しい価値体験を提供するイベントテックサービスを展開。



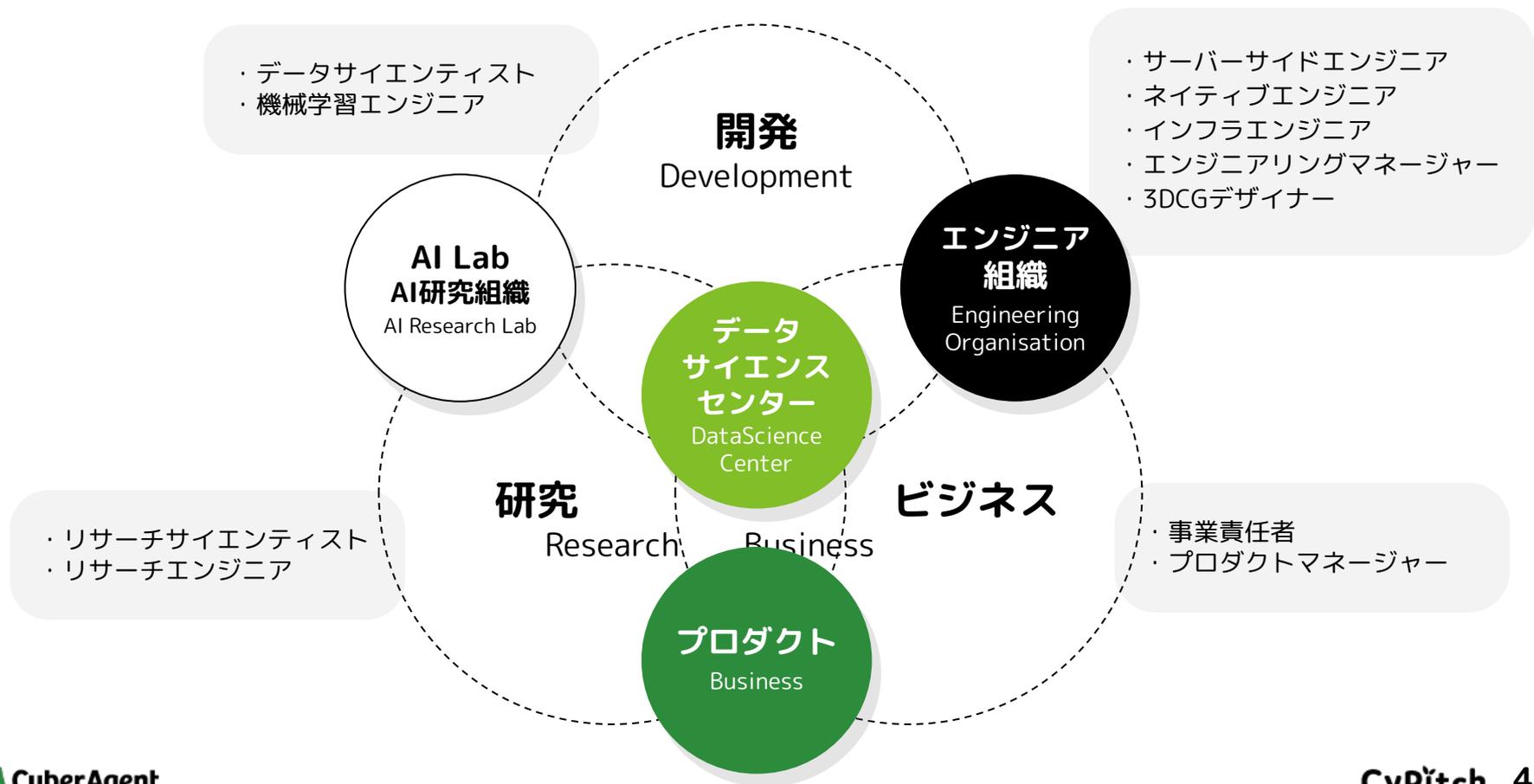
Vision **AI事業本部**

AI技術を育て、 その価値を事業領域を超えて発揮する

新しい事業領域において、その領域のエキスパートになることを意識。
知らないことが沢山あることを自覚し、
深く掘る「DeepDive」の姿勢を貫いて挑戦し続ける。

組織の強み **AI事業本部**

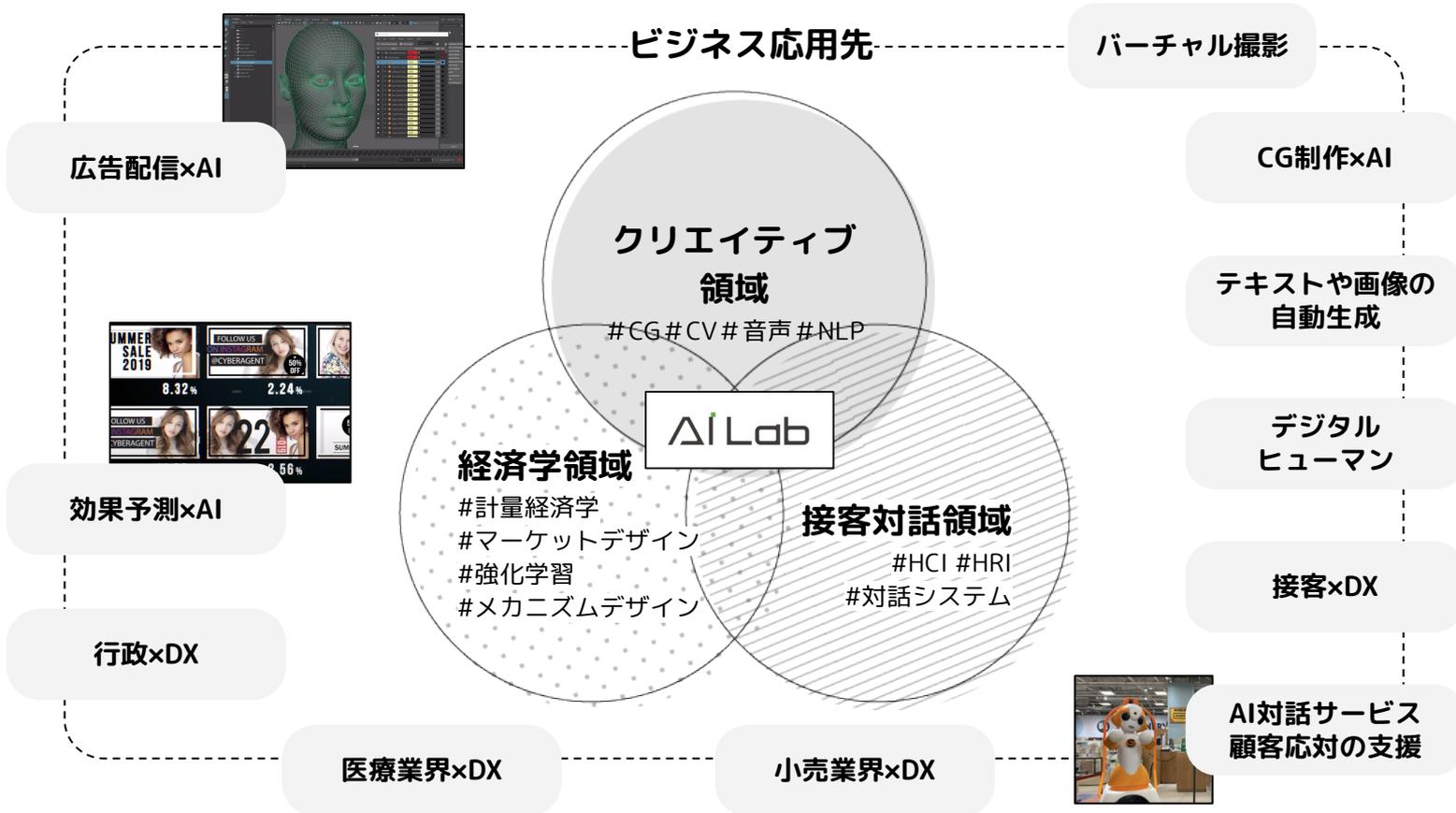
ビジネス、開発、研究がシームレスに連携をとり成果を出していける環境。
多様な職種メンバーが活躍、技術力を生かした事業開発が可能。



組織の強み AI事業本部



デジタルマーケティング全般に関わる、幅広いAI技術の研究開発を目的に設立。ビジネス課題の解決と学術的貢献を目指す。



組織の強み AI事業本部



2021年10月に新たに2つのセンターを新設。
音声領域とCG領域の研究を強化。

完全自動対話研究センター

音声対話AIの研究を強化し、人間らしい
自然で高度な音声対話応答の実現へ



音声研究員の発表動画

デジタルヒューマン研究センター

CG研究を強化し、深層学習に基づいた
写実的な人体表現の実現へ



デジタルツインレーベル

組織の特徴 1 AI事業本部

社内勉強会・イベントが豊富

1 A*gang

「隣のプロダクトが（技術的に）何やっているかを知りたい人が知れる状態をつくる」をコンセプトにした社内版エンジニアMeetup

2 PaperFriday

リクエストのあった論文や各自オススメの論文を持ち寄って隔週で輪読会を開催し、研究員・エンジニアがポジションの枠を超えて参加して意見を交わす

3 AI Developers Conference

AI事業本部に所属するエンジニア・研究者・クリエイター向けの社内技術カンファレンス



組織の特徴 2

AI事業本部

独自の制度・環境がある

1 AIスキルアップゼミ

2013年から独自制度として開始され、エンジニア文化としてゼミ活動が活発。専門性の高い技術をテーマとしたゼミが多く、データ分析・経済学・NLP・ロボット・エンジニアリングマネジメントなど10以上のゼミが常に活動。職種/所属を超えて学ぶ意欲が高いメンバーが多い。研究組織の所属メンバーに限らずゼミ活動による成果を国際学会に論文投稿しており、採択される成果も出ている。自身のスキルアップと事業貢献、さらにアカデミック貢献を実現している。

2 ゲッジョブ制度

「スキルアップ・開発環境・生産性向上をして、良い仕事を」をコンセプトとした支援制度。キーボードやディスプレイなど、会社負担で購入可能。

3 国際カンファレンス/学会参加支援

最新技術を取り入れることによる組織の技術力の向上や、広告市場の最新情報のキャッチアップを目的に、年間を通して重要な国際カンファレンスへ社員を派遣。

4 AI Tech Library

エンジニア/クリエイターにとって本当に良い蔵書を集め、ほしいときにいつでも手に入る場所を目指した社内図書スペース。

社外活動 AI事業本部

国際トップカンファレンス での採択&発表

2021年
論文採択数
約**50**本

- ・ [KDD 2022](#)
機械学習における観測遅延問題の改善方法を提案
- ・ [CVPR2022](#)
研究開発の基礎技術となる指標や分析方法を提案（3本の主著論文採択）
- ・ [ICML2022](#)
高次元情報を用いた逐次的な意思決定手法を提案

登壇実績

- ・ 国際カンファレンス「[IEEE RO-MAN 2020](#)」
基調講演
- ・ PFNとの合同チームが国際コンペティション「[NeurIPS 2020 Black-Box Optimization Challenge](#)」で世界5位に入賞
- ・ 東京大学「[Summer School 数理解物理 2021](#)」に研究員の森村 哲郎が登壇
- ・ 「[SIGGRAPH 2021 CG in Japan](#)」に研究員の武富 貴史が登壇

書籍

- ・ [効果検証入門](#)



活躍事例

AI事業本部



AI事業本部 AI本部 極AI
素材開発チーム
データサイエンティスト

2020年入社

川本 峻頌

どのような業務を担当していますか？

「極AI 素材開発」にて広告文の生成モデルを開発しています。普段はPythonやGCPの技術をメインとしデータ分析、モデル開発、API 設計・実装、MLOpsに携わっています。直近ではより商品情報を反映した広告文の生成モデルを開発しつつ、新規プロダクトのフロント・バックエンドにも関わっています。研究発表も積極的に行っており、プロダクトで得た知見を論文としてアウトプットしています。

どのようなところに面白さを感じていますか？

「一気通貫してプロダクトに携わることができる」という点です。素材開発チームは新規事業かつ少数のデータサイエンティストで構成されているため、必然的に研究から開発、ビジネスなど幅広い技術やスキルに触れる機会と裁量があります。生成モデルの研究だけでなく、モデルをプロダクトにAPIとして実際に載せ、運用のためにMLOpsを導入するなど、一般的なデータサイエンティストの枠に留まらない働き方ができるのは、この環境ならではの面白さだと感じています。



AI事業本部 DX本部
ソフトウェアエンジニア

2021年入社

森 啓輔

どのような業務を担当していますか？

「Prism Partner」というドコモとの協業プロジェクトにて、協業先のデータを扱うデータ基盤の構築や、秒間数万リクエストを受ける広告配信システムの開発を主に担当しています。AWS領域のエキスパートを目指しており、社内ゼミ制度のAWSゼミに参加し、業務で得た学びをゼミで共有するなど、AWSに関する技術的なインプット・アウトプットを積極的に行っています。

どのようなところに面白さを感じていますか？

幅広い技術に触ることができ、要件定義から設計、実装まで一気通貫で開発できることに面白さを感じています。立ち上げフェーズということもあり、1人1人が担う役割は大きく、ビジネス要件をシステム設計に落とし込み、技術選定、インフラ構築、アプリケーション実装まで各フェーズでリーダーシップを持って開発を推進していくことが求められます。ビジネスと技術、どちらも関わりながら開発ができることは何より楽しいですし、近くに様々な技術領域や事業ドメインのエキスパートがいて気軽に相談できるという環境は、エンジニアとして成長するには非常に恵まれていると思います。

ゲーム事業部

SGE

#ゲーム #プログラミング教育 #3D #メディアミックス

#新規事業 #自分たちの組織は自分たちでつくる

プロダクト SGE

それぞれの会社が得意分野を持ち、多種多様なプロダクト・サービスを展開



©BDP ©CraftEgg ©BUSHI



© 1997, 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Powered by Applibot, Inc. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA CHARACTER ILLUSTRATION: LISA FUJISE



©2021 SQUARE ENIX CO.,LTD.ALL Rights Reserved.Developed by Applibot,Inc.



エンジニア組織のVision **SGE**

すげー

世界に誇れるSGE開発力の追求

- 1 世界の市場をリードしている
- 2 ゲームの面白さをエンジニアが支えている
- 3 全ジャンルのゲームをつくることができる
- 4 開発速度がはやく、品質の良いサービスの提供ができる

組織の強み **SGE**

- 1 子会社制による意思決定の速さ
- 2 12社でノウハウを蓄積・共有
- 3 横軸横断組織で全体をサポート

組織の特徴 SGE

「各社力」と「横の繋がり」を活かすための、勉強会や組織活性など独自の施策が豊富です

1 全プロダクトの開発速度と品質の最大化にコミットする部署を新設しました



基盤開発室

共通で利用できる基盤の開発と運用を行うチーム。
各社と連携し、基盤導入が円滑に進むようにサポート
まで入ります。

開発推進室

各社の各プロダクトの品質向上に貢献する、精鋭遊撃部隊チーム。
パフォーマンスチューニングや設計レビューなど、開発フェーズに
合ったサポートを適宜行っていきます。

2 「自分たちの組織は自分たちでつくる」を体現し、有志でも組織を立ち上げて技術力 向上・組織活性に取り組んでいます



SGE内の人と人を繋ぎ、**交流の活性化**を目的とした若手エンジニア組
織

SGE Unity・Go

C#力、Go力の向上を目的に、知見共有や技術力向上を目指した勉強
会を実施

3DX

ゲーム開発における3D・グラ
フィックス技術の推進を目指し、
技術調査や研究発表に取り組む

社外活動

SGE

登壇実績

Go Conference 2022 Spring

「大規模ゲーム開発における
Context活用パターン」
<https://gocon.jp/2022spring/sessions/lt4/>

CA.Unity #4

「NieR Re[in]carnationにおける
アニメーション制御について」
<https://connpass.com/event/241150/>

CEDEC2022登壇予定

「『プロジェクトセカイ カラフル
ステージ! feat. 初音ミク』リア
ルタイム配信型バーチャルライブの
開発事例」
<https://cedec.cesa.or.jp/2022/session/detail/99>

「「ガルパ」周年イベントの突発
的大量アクセスにおける負荷対策
について」
<https://cedec.cesa.or.jp/2022/session/detail/239>

書籍

技術書典

UniTips Vol.8
<https://creator.game.cyberagent.co.jp/?p=9218>

SGE Go Tech Book
<https://creator.game.cyberagent.co.jp/?p=9218>

ステップアップUnity ——プロが教
える現場の教科書
https://www.amazon.co.jp/dp/B08W8L2LGJ/ref=dp-kindle-redirect?_encoding=UTF8&btkr=1

活躍事例

SGE



株式会社QualiArts
サーバーサイドエンジニア

2019年入社

那須 勇弥

どのような業務を担当していますか？

現在は新規タイトルの開発に携わっており、その前は「オルタナティブガールズ2」のサーバーサイドリーダーとしてバックエンドの開発運用を行っていました。ゲームの機能開発を中心に、社内の効率化ツールの開発や複数のタイトルで使用する基盤の改修なども行っています。また、ゲーム事業部の新卒採用ボードメンバーとして、採用イベントやインターンの企画・運営にも取り組んでいます。

どのようなところに面白さを感じていますか？

品質担保のための技術的な取り組みなど、自分の行動の1つ1つでユーザーの反応が変わる実感を得られるところに面白さを感じています。採用イベントなどで「ゲーム開発に関わっている実感は得られるのか」という質問をよくいただくのですが、弊社ではどの職種もゲームのクオリティを追求する姿勢が求められ、実際に自分のアイディアが仕様となってリリースされる機会も多いです。バックエンドの技術、そしてゲームが好きな人にはおすすめの環境だと思っています。



株式会社Colorful Palette
ゲームクライアント

2020年入社

山口 智也

現在の業務内容を教えてください。

弊社が開発しているスマートフォンゲーム「プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat.初音ミク」でクライアント開発を行っており、主に3Dグラフィックス周辺や「バーチャルライブ」という機能を担当しています。「バーチャルライブ機能」の開発ではポストエフェクトなどの描画処理や各プレイヤー間の同期処理、多くの端末でスムーズに動作させるための最適化など幅広く携わっています。

今の業務の魅力や面白さについて教えてください。

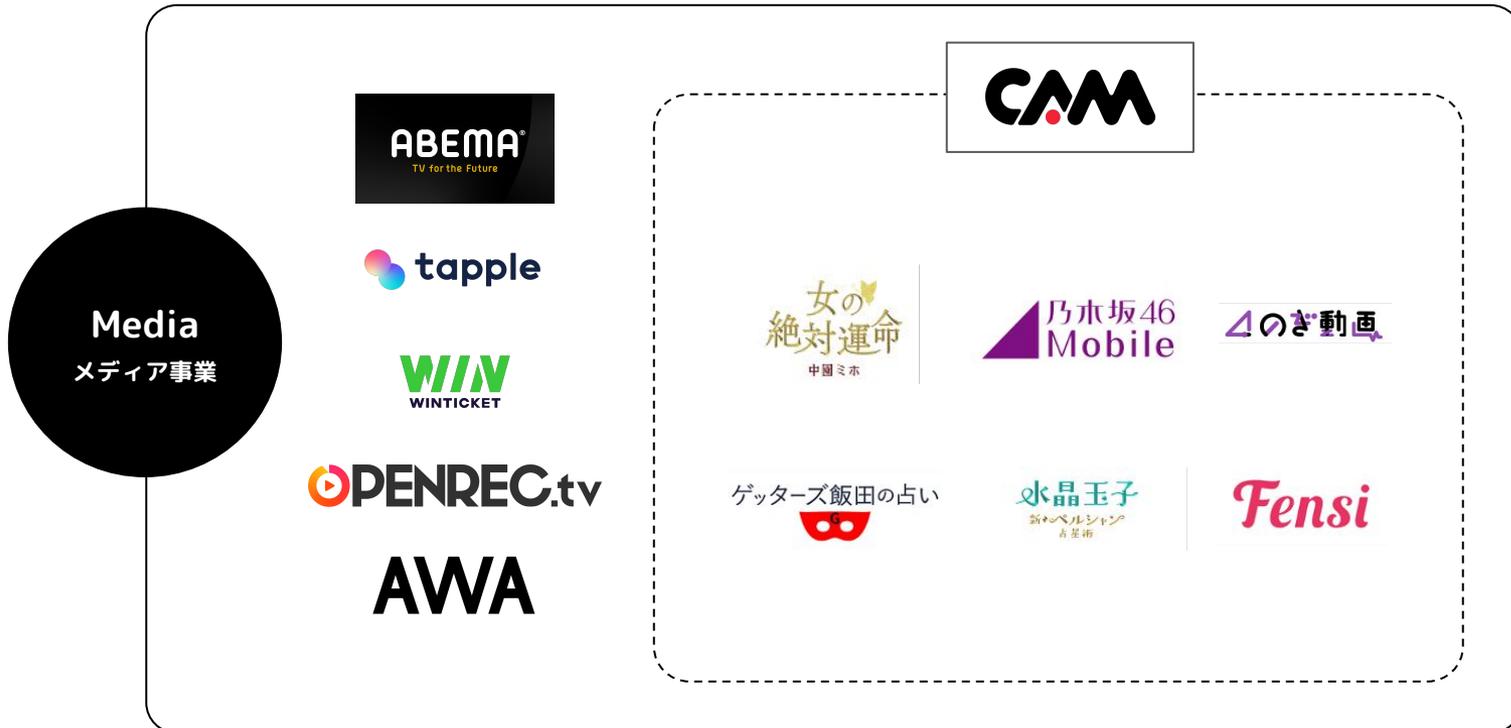
自分のつくったものに対して直にユーザーからの反応が返ってくるのが大きな魅力だと思います。もちろん良い反応だけではなく、プロダクトの改善に繋がりますし、ユーザーからの応援の声は日々のモチベーションにもなっています。また、現在行っている「バーチャルライブ」の開発では技術的にも面白い挑戦ができていると感じています。



#メディア #Fanatic #エンターテイメント #女性向けメディア
#Fensi #新規事業 #IU

CAM

メディア事業の中でも特にエンターテインメント事業に注力している子会社



プロダクト



国内外で人気を誇るアーティストやアイドルグループのオフィシャルファンサイト・動画関連サービス、あらゆる表現活動をする方が個人で開設できる公式サイト開設サービス、メディアでも話題の実績ある占い師が占う毎日楽しめるデジタルコンテンツなどを提供。

Vision 

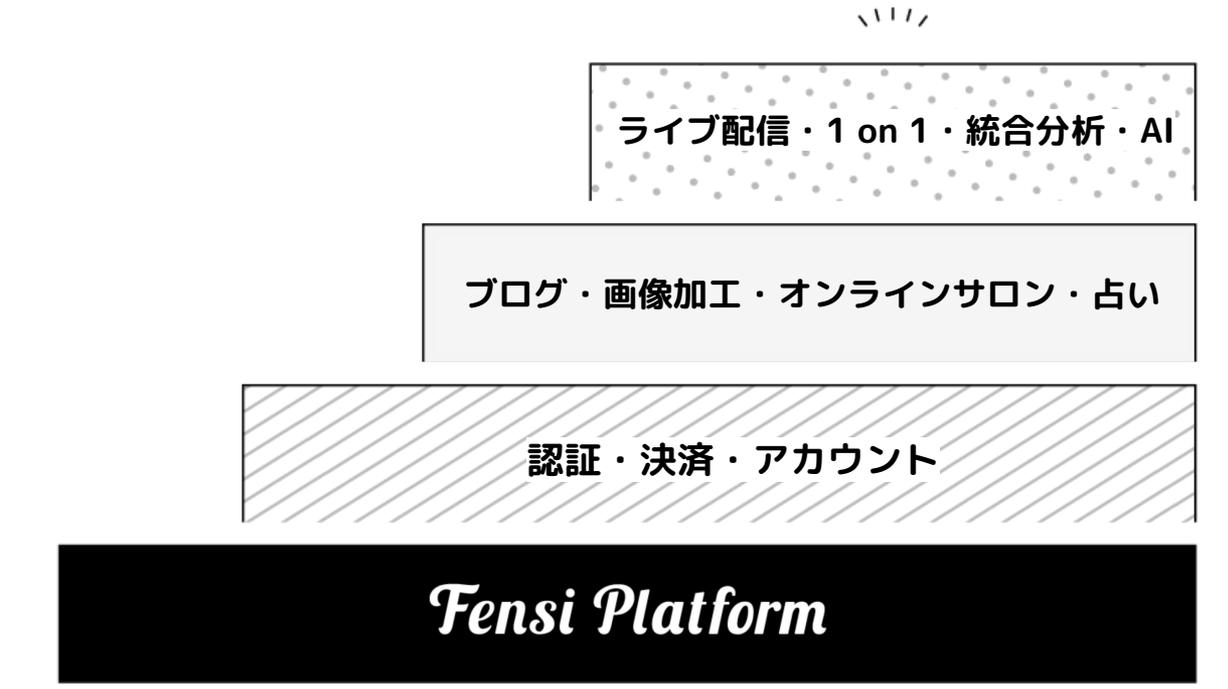
Be a Fanatic.

人生に、熱狂を。

人々を **熱狂** させたい

組織の強み

基盤レベルではなく機能レベルでのOne Platformによる、**積み上げ式の開発スタイルを実現**
上振れの機能開発をおこなうことで生産性と競争力を持つ

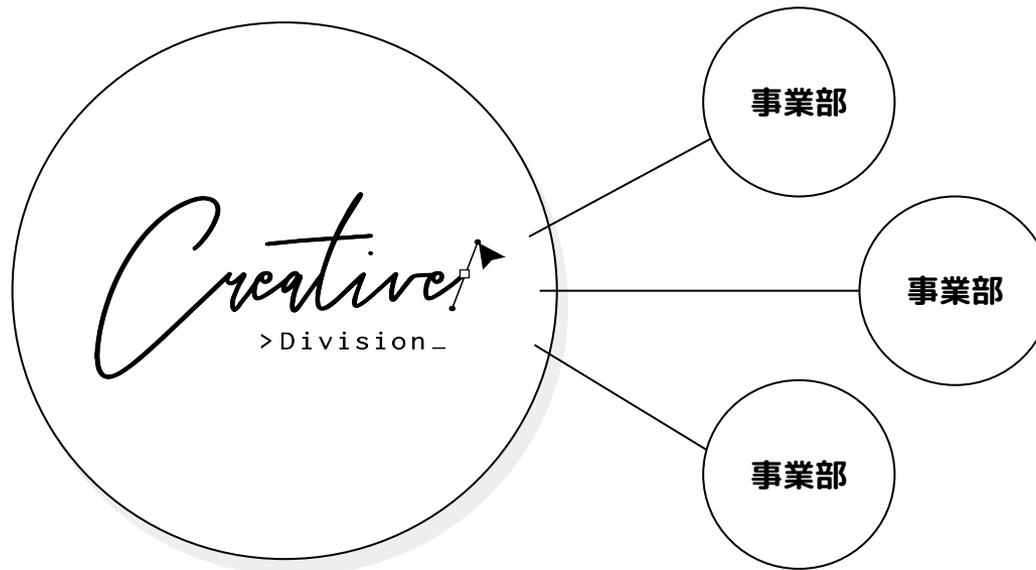


組織の特徴 1



CAMの全エンジニア・デザイナーが所属する組織

「Creative Division」



エンジニアがジャンル別の複数プロダクトを担当する体制

社外活動



登壇実績

AKB48 のモバイルサイトを
他社のデータセンターから AWS に Amazon ECS
を用いて移管した話 | AWS Summit Tokyo 2018
<https://youtu.be/srdr6RKPLwA>

9つのOSSを公開中

フロントレス管理画面プロダクト : **Viron**
Webルーター : **esr**
Web状態管理 : **riotx**
グローバルユニークキーを発行可能なサーバー :
camflake
SwiftでQRCodeをかんたんに生成できるライブラリ : **Quur-Swift**

GitHub <https://github.com/cam-inc>

組織の特徴 2



若手主導の社内勉強会が豊富

バックエンド勉強会

担当サービスを横断して、**バックエンド同士でコミュニケーション増**を目指す。

ネイティブ勉強会

ネイティブ基礎力向上、iOS/Android どちらも土台をしっかりとくれるようになる。

Webフロント勉強会

毎週出る課題をリポジトリにPUSH。運営側で全レビューし、**フルスクラッチでつくれる基礎力を上げる**。



デザイナーとエンジニアがタッグを組み、**CAM全体でWebアクセシビリティの改善**に取り組む仕組み。

Tech Club

同じ技術に興味がある人で集まり、**技術力の向上**を目指す部活。

活躍事例



株式会社CAM
執行役員
Fensi Platform プロダクトテックリード

大村 豪

どのような業務を担当していますか？

タレント支援サービス「Fensi」の開発/運用のほか、開発責任者として複数の新規事業立ち上げを行なっています。また5年目で執行役員に就任し、CAMの100名以上の全エンジニアとデザイナーが所属する組織「Creative Division」を牽引するリーダーの1人としての役割を担っています。そのほか、エンジニアの採用や育成にも従事しています。

どのようなところに面白さを感じていますか？

現在、特に力を入れているのが「Fensi」の大型新機能開発です。新機能をつくる難しさを感じつつ、「世の中を沸かすサービス」とするという目標に向かって、チーム一丸となって開発に取り組むことにやりがいを感じています。執行役員としては、まだまだ未熟なところはあるのですが、若手のフレッシュさを武器に様々なことに挑戦していきたいです。組織活性化のほか、誇れる自社サービスづくり、技術力の向上など、自分の持てる力を100%出し切りたいと思っています。



株式会社CAMWeb
フロントエンドエンジニア
2020年入社

川谷 英斗

どのような業務を担当していますか？

「marouge」というライフスタイルコンテンツのフロントエンドの開発を担当しており、現在は、同サービスに追加される新機能の開発をしています。

どのようなところに面白さを感じていますか？

共通基盤をつくっていくことです。「marouge」のサービスの一部は、「Fensi」というサービスの基盤で開発しており、CAMが提供するサービスにおいて積み上げ式の開発スタイルをとっています。ですので、あるサービスで1つの機能を追加すると、基盤上の他のサービスも容易に機能を追加できるようになり、生産性を上げることができます。その基盤をより良くするために試行錯誤することにやりがいを感じています。

CyberZ

#メディア #動画配信 #ゲーム実況 #エンタメDX #オンラインライブ
#eスポーツ #NFT #インターネット広告

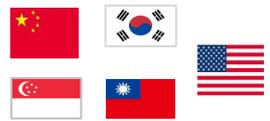
CyberZ

広告事業からはじまり、メディア事業・新規事業と幅広く展開

<p>広告代理事業</p> <p>AD Agency</p> <p>スマートフォンアプリ広告市場で国内シェアNo.1の広告代理事業を展開</p> <p>Google LINE</p> <p>facebook YAHOO! JAPAN</p> <p>twitter TikTok</p>	<p>メディア事業</p> <p>OPENREC.tv</p> <p>ゲームバーティカルで国内No.1の動画プラットフォームを展開</p>  <p>PPVのプラットフォームも展開</p> 	<p>eスポーツ事業</p> <p>RAGE</p> <p>国内No.1規模のeスポーツブランド</p>   <p>CYBER E</p> <p>eスポーツ特化の代理事業</p> 	<p>IP事業</p> <p>eStream</p> <p>IPのマネタイズ事業を展開</p>   
---	--	---	---

グローバル事業

5か国の支社を中心にして、各事業をグローバルに展開




プロダクト CyberZ



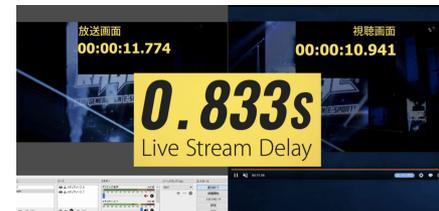
国内最大規模の、ゲームコンテンツを中心としたライブ配信プラットフォーム



約1,200㎡のOPENRECスタジオ



大規模・高画質で
1秒未満のライブ配信遅延を実現



Vision CyberZ



組織の強み CyberZ

1 カルチャーファースト

すごいことをやろうという会社文化をベースに、
変化の激しい市場に対応し、持続的成長をし続ける

2 挑戦文化

変化とは挑戦であり、チャレンジを大事にする組織文化

3 抜擢×成長

良い組織 = 良い人材×抜擢で創られるという考えのもと、
積極的な抜擢により社員が成長し続ける

組織の特徴 CyberZ

独自の取り組みや制度が充実

CTO室

CyberZの技術力を高め、**技術優位性を強める**ことをミッションとし、施策を推進。

社内ハッカソン

競争環境をつくることによる**技術力の育成や、最新技術のキャッチアップ**などを目的としている

CyberZ社内カフェ

社内カフェをオフィス内に設け、**低価格でおいしいコーヒー**が飲める福利厚生制度

キッズホリデイ制度

毎年、社員は**子どもの誕生日が祝日**になり、レストランでの食事やテーマパークのチケット取得など、複数のサポートを受けらる

Fwali（ふわり） パッケージ

女性社員向けに、美容・健康に関するサービスに対して毎月一律金額のサポートをするなど、**女性社員の活力を引き出すことを目的**とした制度。

活躍事例

CyberZ



OPENREC事業部
Androidアプリエンジニア

2019年入社

森 篤史

どのような業務を担当していますか？

「OPENREC.tv」のAndroidアプリチームのリーダーをしています。JavaからKotlinへの移行を含めた、段階的なリアーキテクチャを主導しています。また、機能開発も活発に行なっており、デザイナーや開発責任者と日々議論しながら業務を進めています。また、CyberZの技術優位性を強めることをミッションとしている「CTO室」やマネジメントができるエンジニアを育成することを目的とした全社組織「次世代マネジメント室」に参加し、技術広報や横軸連携にも取り組んでいます。

どのようなところに面白さを感じていますか？

「ライブストーリーミングサービス」という特性から、ユーザーの声配信やチャットを通じてダイレクトに届くことにやりがいを感じています。良い反応だけでなく、悪い反応もすぐに伝わるので、緊張感を持って開発に取り組むことができます。その中で、新しい技術を取り入れたり、プロダクト特有の技術的課題に挑戦したりできることに面白さを感じています。



OPENREC事業部
オンラインイベント事業部
サーバーサイドエンジニア

2019年入社

小川 涼精

どのような業務を担当していますか？

OPENREC事業部にて、サーバーサイドエンジニアとしてバックエンドの機能開発を行うとともに、「OPENREC.tv」全体のプロジェクトマネージャーを務めています。また、オンラインイベント事業部では開発リーダーとして、アーティストのライブ活動をサポートする「SUPERLIVE by OPENREC」のリリースまでを主導し、現在は機能改善を進めています。

どのようなところに面白さを感じていますか？

もともと好きなゲーム実況というコンテンツを提供できるプラットフォームの開発に携われていることのほか、CtoCならではの機能改善を考えられることなどに面白さを感じています。また、「SUPERLIVE by OPENREC」のリリースにおいては、大規模・高画質で1秒未満のライブ配信遅延を実現でき、コロナ禍で活動の場が少なくなったアーティストやそのファンの方々に高品質なオンラインライブの場を提供できたことにやりがいを感じました。

シロク

#事業開発 #EC #ブランド #マーケティング

シロク

サイバーエージェントで初めてEC事業を立ち上げた会社



N organic

「N organicで、暮らしを豊かに」というコンセプトのもと、2017年8月にリリースしたライフスタイルビューティーブランド。

組織の強み・特徴 シロク

- 1 ブランドをつくる事業会社
- 2 少数精鋭で1人あたりの生産性が高い会社
- 3 技術だけでなく、経営を学べる会社

活躍事例

シロク



株式会社シロク
サーバーサイドエンジニア

2021年入社

中尾 文亮

シロクは、どのような会社ですか？

シロクは事業ドメインを定めず様々な事業を立ち上げてきました。BtoCからBtoBへの業態変更、現在はブランド事業へ着手しており、自然派ライフスタイルブランド「N organic」を展開しつつ、広告事業や新規事業にも取り組んでいます。

シロクには、ビジネス・エンジニア・デザイナーという職種の垣根が一切なく、全員が「どうしたら会社を大きくすることができるか、そのために何をしなければいけないのか」を考えています。現在エンジニアは私を含めて5名在籍しておりますが、サーバーサイド、フロントエンドといった領域で別れていません。全員がフルスタックエンジニアとして全領域の開発をしながら、一人の「ビジネスマン」として事業を大きくすることを第一に考え垣根なく業務に務めています。

業務内容について教えてください。

シロクの中心事業であるECシステム、特に新規獲得に関わる機能開発に携わっています。事業の中でも特に時流や状況に合わせて戦略を変えていくことが多いため、ビジネスメンバーと密に連携をとりながら日々開発に取り組んでいます。またビジネス側からの機能開発依頼をこなしつつ、技術者として新たなチャレンジもしています。最近では、広告の自動最適化機能など、機械学習関連技術の導入に取り組んでいます。

どのようなところに面白さを感じていますか？

シロクのエンジニアに求められているのは、機能を完成させることではなく、成果を出すことです。そのため、エンジニアでも、アイデア出しの段階から議論に参加したり、事業インパクトの観点から施策を取捨選択できたりするところに面白さを感じています。また、システムや事業がまだまだ成長過程にあり、成果を出すための大きな技術チャレンジがしやすいのも魅力の一つです。「夢中になって成果を追い求めるうちに、誰にも負けない技術力が身につく会社」だと感じています。

研究・データサイエンス

AI事業本部

デジタルマーケティング全般において

AI技術の活用に取り組む研究開発組織

AI Lab

多様な領域の研究サイエンティスト、研究エンジニアが所属。高度な研究技術を持ち実用化に積極的な研究室との産学連携を多数進めています。研究の成果で事業貢献するとともに、論文投稿などアカデミックへの貢献にも積極的に取り組んでいます。

学術貢献

権威ある国際学会/論文誌で
共著論文採択へ

2021年
論文採択数

約 **50** 本

- ・ AAAI
- ・ CVPR
- ・ ICML
- ・ WWW
- ・ NeurIPS
- ・ WSDM
- ・ IROS
- など

AI Lab、コンピュータビジョン分野の
トップカンファレンス「ICCV」にて主
著論文採択 グラフィックデザイン自
動生成手法を提案 - ICCVにて2本の
論文採択へ -

社会実装

研究成果を多数のプロダクトへ
導入・社会実装

効果を出す「AIの共同研究」東京工業
大学 奥村・高村研究室と創る自然言語
処理の未来



世界初、デジタルヒューマンによる
「感動体験」を目指して - 森島研究室
と創り出すCG技術の未来 -



産学連携 / 研究領域

産学連携先

約 **20**

- ・ 大阪大学
- ・ 東京大学
- ・ 京都大学
- ・ The University of New South Wales など

共同研究は試供品?! 価値ある産学連
携の形とは? イェール大学成田氏と考
える、ラボ化する社会

研究領域 / 研究キーワード

- #機械学習 #強化学習 #CV #CG #音声
- #自然言語処理 #メカニズムデザイン
- #計量経済学 #因果機械学習
- #数理最適化 #マルチメディア など

AI事業本部

デジタルマーケティング全般における

「事業成果を生み出す」データサイエンス組織

DATA
SCIENCE
CENTER

AI技術を育て、現状の事業領域を超えた価値を創出できる組織にすることをミッションとする、プロダクト横断で構成されたAI事業本部の横軸データサイエンス組織。

取り組む施策

各プロダクトにおけるDS施策の実行、ノウハウの共有に取り組む。

- プロダクトのA/Bシステム基盤作り

▲ Dynalyst
Dynalyst 入札ロジック

AIR TRACK
Air Track 入札ロジック

AI SHIFT
AI Shift チャットボット

▲ Dynalyst
Dynalyst クリエイティブ

- 新卒向け DS Ops研修
 - ビジネス向けDS勉強会
- など事業部全体の技術力向上に貢献

活躍事例

「データサイエンスを通して事業をスケールさせたい」経済学を活かしたビジネス価値創出への挑戦



技術と価値の「架け橋」になるという覚悟



研究/プロダクト横断の連携

研究開発組織「AI Lab」と連携し、提案手法を実プロダクトに導入、その結果が国際学会にて採択されるなどの事例多数

「AdKDD」に採択



「The Web Conference」に採択



メディア事業部

メディア事業におけるデータ技術の研究・開発

Media Data Tech Studio

新しい未来のテレビ「ABEMA」をはじめとするサービスから得られるデータを活用し、大規模データ処理やデータ分析、基盤開発を行い、サービスに活かせるシステムを構築・提供しています。また、メディアサービスを安心・安全にご利用いただくため、情報倫理や計算社会学の研究にも取り組んでいます。

Media Data Science Center

データ分析/活用機関

Media Data Management Center

データ活用のための
データマネジメント機関

連携



各プロダクトにおけるData Science施策の実行やデータ活用基盤作りに取り組む

キーワード

#機械学習 #大規模データ処理 #自然言語処理 #CV
#情報推薦 #検索 #分析 #データ活用基盤 #計算社会学

Data Tech Lab

メディア事業のデータを用いた
研究 データ基盤の開発

未成年者のネットリスクを軽減していく～データ解析による社会貢献～



ストリーム処理基盤「ZERO」の開発・運用



AI技術を活用している組織

AI技術を活用している組織

サイバーエージェントグループが提供する様々なサービスの開発組織にデータサイエンティストやMLエンジニアが所属し、機械学習をはじめとしたAI技術が活用されている。



 AI/データ領域における取り組みを様々な角度から知っていただける資料「AI / Data Technology Map」は[P101](#)に掲載しております。

4

制度

System

技術者向け支援制度「ENERGY」

開発支援、スキルアップ支援、キャリア支援の3つを軸に、計13の施策、制度で構成



取り組み内容

- ・ 異動制度（キャリア支援制度）
- ・ 社内勉強会や資料の共有
- ・ 能力向上につながる経費補助
- ・ 他プロダクトのソースコード共有
- ・ 勉強会開催の準備などを支援する制度
- ・ 部署横断カンファレンス
- …etc

充実した福利厚生

福利厚生・環境



- ・休んでファイブ
- ・2駅ルール／どこでもルール
- ・マッサージルーム
- ・懇親会費補助
- ・社内キャリアエージェント

女性活躍促進制度



- ・エフ休
- ・妊活休暇
- ・妊活コンシェル
- ・キッズ在宅
- ・キッズデイ休暇
- ・認可外保育園補助
- ・おちか区ランチ
- ・パパママ報

関連記事:[安心できる福利厚生](#)

Developer Experts制度

サイバーエージェントには、特定の分野に抜きん出た知識とスキルを持ち、その領域の第一人者として実績を上げているエンジニアに、新たな活躍の場を提供するとともに、各専門領域において、その分野の発展のための貢献および、サイバーエージェントグループに還元することを目的とした「Developer Experts制度」があります。

「Developer Experts」の選出は、これまでの実績に基づいて、サイバーエージェントが注力する技術領域から選出しました。任命されたメンバーは、担当領域における、その技術や使い方などについて中立的な立場で発信することで、各担当領域の活性化に貢献することを目指します。

「Developer Experts」には、大きく以下の3つの役割が任されています。

- 1 各専門領域において高い専門性を身につけ、その発展に貢献すること。
- 2 対外活動（登壇・コミュニティ活動・執筆・情報発信）を通して、各専門領域の発展に貢献すること。
- 3 各専門領域におけるサイバーエージェント全体の旗振り役として、管轄や事業部の垣根を超えて、担当領域の相談を受けたりサポートすること。

これらの活動を支援するため、会社からは国内外を含む活動費のサポートを行い、全面的にバックアップしていきます。



五藤 佑典
動画技術/
プロダクトデザイン



青山 真也
Kubernetes/
Cloud Native



兵頭 亮哉
MLモデルチューニング
・EdgeAI



降矢 大地
Android



原 一成
Webパフォーマンス



御池 崇史
映像/音声品質



矢野 春樹
Unity



毛受 崇洋
Android

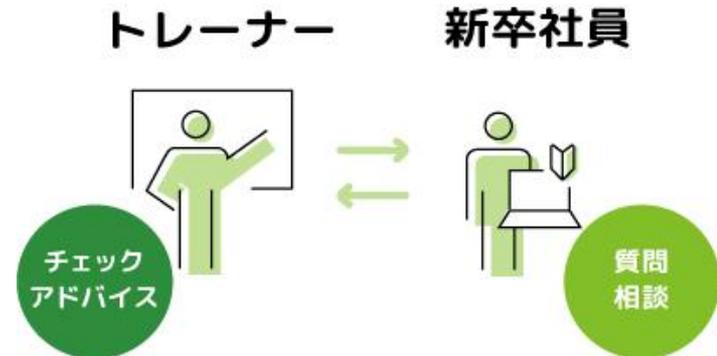
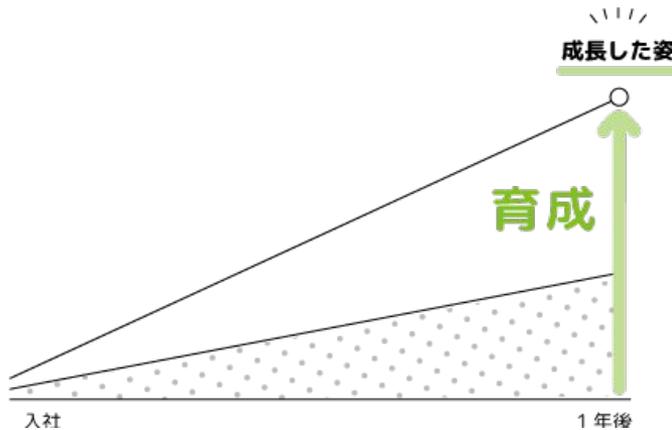


森村 哲郎
強化学習

トレーナー・トレーニー制度

内定者研修や入社後の技術研修を終えてそれぞれの部門に配属される際には、必ずトレーナーが付いてサポートする体制が整えられています。

こうした取り組みを通じて、実務経験を積みながら、**早いうちに一人前のエンジニアとして活躍**できるように支援しています。



CAゼミ制度

大学における研究室やゼミのように少人数のチームでテーマに沿って研究活動を行う制度。業務時間の一部を使つての活動が可能。事業の貢献につなげることを目的に、最新技術の研究などスキルアップのための取り組みを積極的にサポート。

AI事業本部「AIスキルアップゼミ」、メディア事業「ギルド」、子会社「テックゼミ」各事業の特色を生かしたゼミがあり、事業部の所属を越えて参加することが可能。



- ・ Cloud Native Experts ゼミ
- ・ プロコンゼミ
- ・ Make People Awesomeゼミ
- ・ 強化学習・ゲーム理論ゼミ
- ・ アドテク自然言語処理ゼミ (NLP)
- ・ エンジニアリングマネジメントゼミ
- ・ HCIゼミ
- ・ 量子コンピュータゼミ
- ・ オルタナティブデータゼミ

…etc.

JBキャリアプログラム

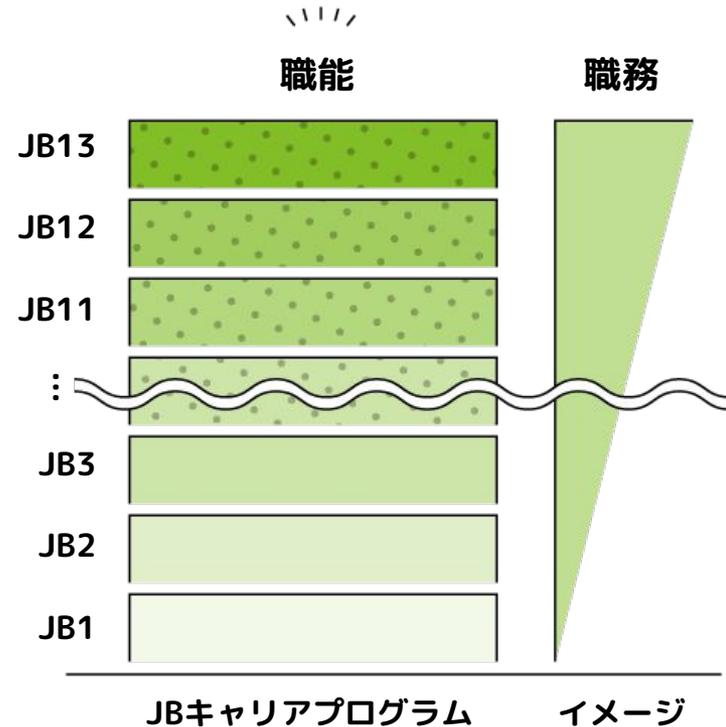
技術者向けの評価制度「JBキャリアプログラム」策定し、運用

明確なキャリアグレード

JBキャリアプログラムでは、ジョブグレードを13段階に分け、グレードごとに給与レンジを設定。さらに各グレードに期待する職能についても公開するなど、明確な基準をオープンにしています。

適切な運用に向けての工夫

評価制度を適切に運用するため、ピープルマネジメントの分散を行い、評価者の育成にも取り組むほか、1on1を毎月実施。フィードバックの回数を増やすことで成長を支援する仕組みづくりも行っています。



人材の適材適所

会社を成長させるため、「人材の採用・育成・活性化」を重視

キャリアチャレ



現部署での勤続1年以上経つと、希望する他部門またはグループ会社への異動をチャレンジできる社内異動公募制度です。

Cycle (さいくる)



2019年10月29日より導入した、技術者向けの副業制度「Cycle (さいくる)」。技術職を対象に、グループ内における会社間をまたいだ副業を促進する取り組みです。

リスキリングセンター

変わりゆく技術トレンドに対応したエンジニアの学び推進・キャリアアップ支援を行う組織です。



リスキリングセンター

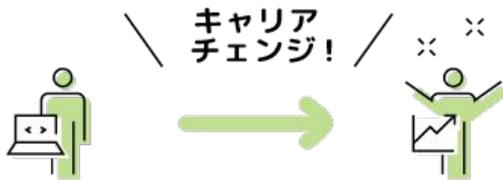
取り組み内容

実業務で使用する機会が少ないプログラミング言語や最新技術、高度専門知識を効率的に身につける機会を会社が提供することで、今後事業に必要となる人材を戦略的に生み出すほか、エンジニアのキャリアアップやキャリアチェンジに繋がり、安心して長く活躍するためのサポートを行います。

関連記事:[サイバーエージェント流「リスキリング」は社内だけでなく、社外へも続く](#)

キャリアの多様性は積極的に応援

展開事業が幅広く、実現できるキャリアが豊富

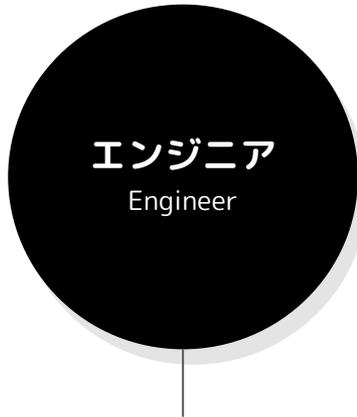


(ex)

- ・バックエンドからクライアントへキャリアチェンジ
- ・ゲームエンジニアからゲームプランナーへ転向
- ・エンジニアから経営陣への挑戦
- ・ゲーム事業からメディア事業への転換

キャリアにおける3つの方向性

サイバーエージェントには、エンジニア・マネジメント・スペシャリストの3つのキャリアの方向性があります。*



特定の事業・プロダクトに従事し、開発を通し事業・プロダクトの成長に貢献する人



プロジェクト管理や組織の管理など、管理そのものを主職務として貢献する人



専門職種をはじめとして、特定の専門性をいかして事業や組織に貢献する人

※人によっては複数キャリアにまたがる職務を担っていたり、時期によって変わることもあります。

キャリアビジョンの考え方

同じキャリアの方向性でも、事業部や職種によって異なる働き方が求められます。そこで、**事業ドメイン・職種・ロール**の3つの要素の掛け算で、**目指すキャリアビジョンを考えていくことを提案しています。**



※ロール：テックリード、CTO、マネージャー、開発責任者など、組織における役割・役目のこと。

キャリアビジョン 事例

同じテックリードでも、事業部や職種によって、責任の比重を置くポイントは人それぞれ。



石黒 祐輔

2014年度新卒入社
所属 : SGEコア技術本部
キャリア : エンジニア
ロール : テックリード・開発責任者
職種 : Unity 兼 バックエンドエンジニア



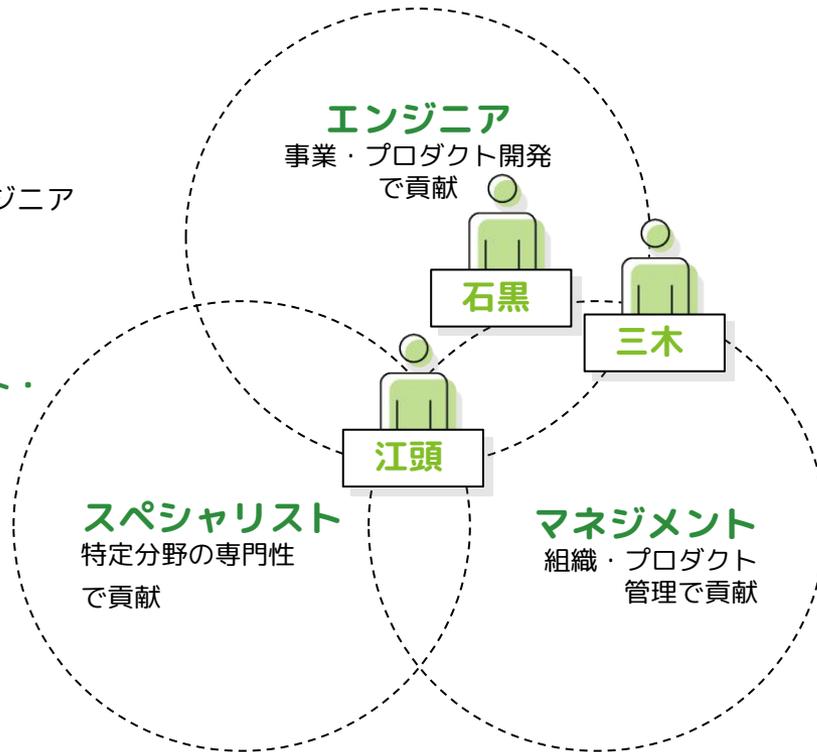
江頭 宏亮

2018年度新卒入社
所属 : 株式会社AbemaTV
キャリア : エンジニア・マネジメント・
 スペシャリスト
ロール : テックリード・開発責任者
職種 : バックエンド



三木 俊作

2017年度中途入社
所属 : Ameba事業部
キャリア : エンジニア
ロール : テックリード・
 エンジニアリングマネージャー
職種 : iOS



5

環境

Office

働く環境 (@Abema Towers)



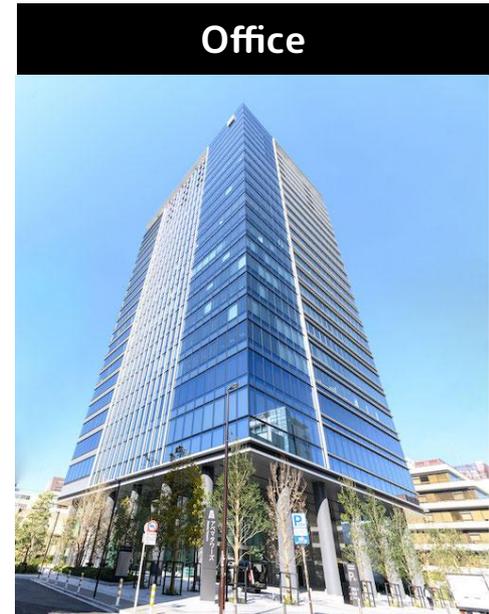
Room

会議室



Studio

1Fエントランスに公開スタジオ



Office

@宇田川町



Cafe

社内カフェ

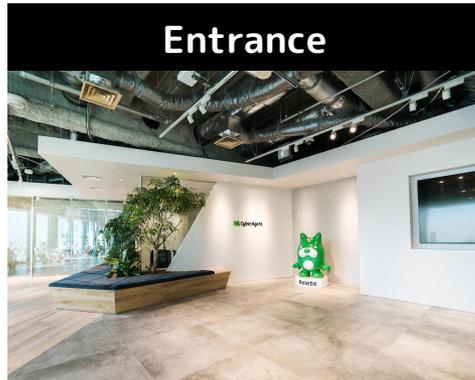


Cafeteria

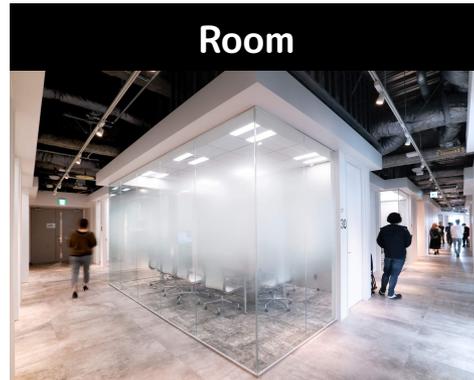
食堂

オフィスマービーも
公開中！

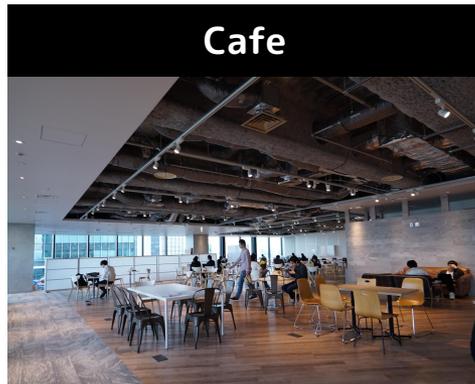
働く環境（@渋谷スクランブルスクエア）



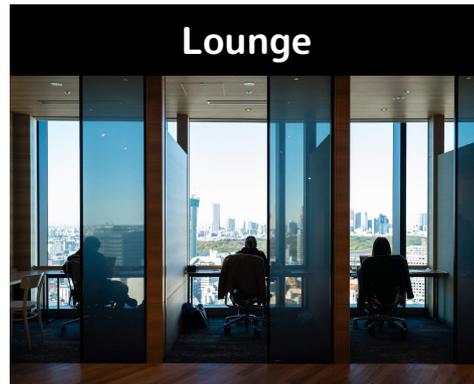
会議室フロアのエントランス



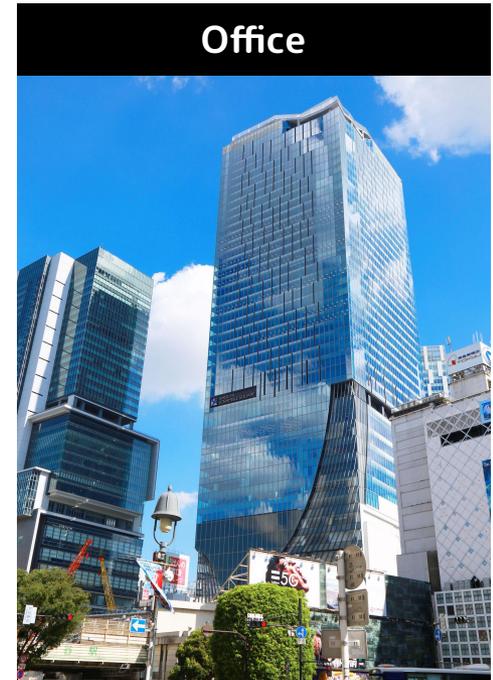
会議室



カフェ



ラウンジ



@渋谷駅直結

Technology Map テクノロジーマップ

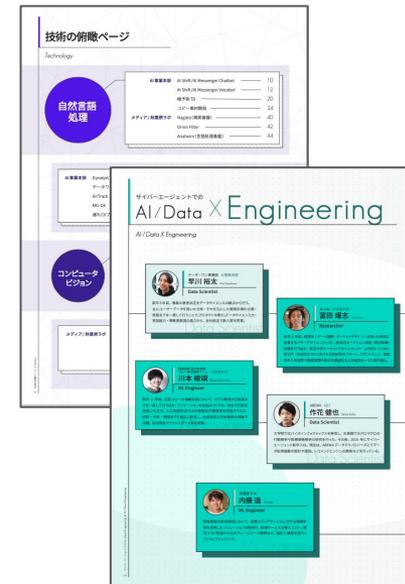
各事業領域における開発チームの技術利用状況を可視化した技術レポート
技術ノウハウの蓄積と共有、開発チーム間のコミュニティの活性化が目的



技術者向け社内報「TechCyBAR」に掲載され、社内限定ネットワークからいつでもアクセス可能！

AI / Data Technology Map

AI/データ領域における取り組みを様々な角度から知っていただける資料です。
技術分野を切り口にして各技術の社内プロダクトでの活用事例を網羅的に掲載しています。



こちらより[AI / Data Technology Map](#)をダウンロードしていただくことができます。

6

選考

Selection

選考フロー



※ 書類選考
適性検査

※ 一次面接の前に書類選考、適性検査がございます。

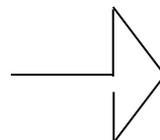
※ 面接の結果、選考フローが一部変更になる場合もございます。

配属について

技術人事本部や事業部・役員が総合的に判断し、
強みがいかなせる・事業貢献ができる・成長できるをキーワードに
最も活躍できそうな事業部に配属。

事業部配属

- ・メディア事業部
- ・ゲーム事業部
- ・AI事業本部
- ・上記管轄以外の子会社



各事業部/子会社内での研修・ プロダクトへの配属



より良い配属を実現するため、事業部理解を狙いとして入社前に

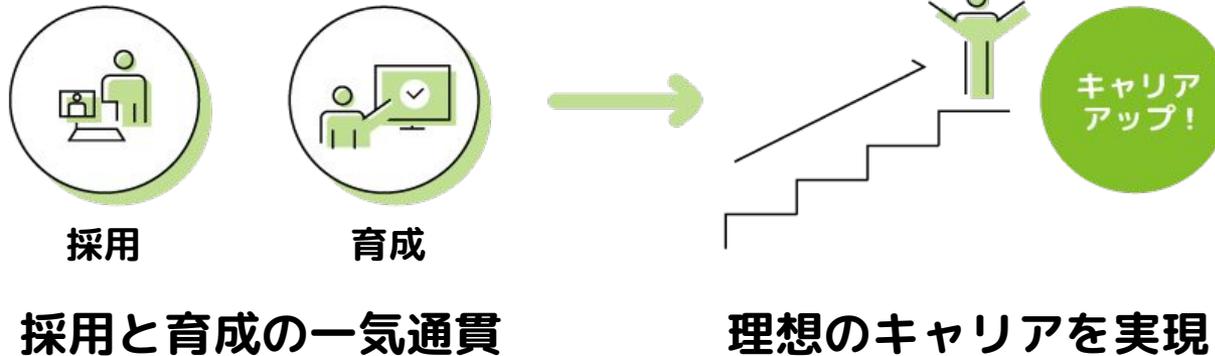
- ・各事業部主催の説明会や社員交流会
- ・スキルアップも兼ねた内定者アルバイト（96%の内定者が経験）

などを実施。

技術人事本部

採用から入社後の育成まで、一気通貫で受け持つ技術者のための人事組織

採用・育成・適材適所



技術人事本部のメンバー

採用時の面接や面談等でキャリアについて話したり、採用した人材の理想のキャリア実現を支援する



峰岸 啓人
技術人事本部責任者
[@mine_roto](#)



佐藤 恒平
#採用
[@koheihei_0905](#)



森 眞佑子
#採用
[@morimayukodesse](#)



上野 貴史
#採用
[@age_takashi](#)



新井 隆祥
#採用 #育成



木村 奈央
#育成



宇都宮 菜
#採用 #研修
#育成
[@utsu_nana](#)



山田 翔也
#採用 #育成
#キャリア
[@yama_sho1217](#)



川端 希
#採用 #研修
#育成
[@kawabata_nzm](#)



猪狩 美砂
#採用
#マーケティング
[@03108764](#)



小枝 創
#育成 #キャリア



鈴木 ゆず子
#アシスタント

インターンシップ

サイバーエージェントでは3種類のエンジニア学生向けインターンシップを開催



約1ヶ月の就業型インターン。



2～3 daysのハッカソン形式
インターンを全6種類開催。



クライアントサイドとサーバー
サイドから選べる、キャンプ形
式の育成型インターン。

Twitterで検索してみてください！

[#catechjob](#)

[#catechchallenge](#)

[#catechdojo](#)

7

カルチャー

Culture

- ✓ **高い技術力**
- ✓ **若手の台頭を喜ぶ組織**
- ✓ **挑戦と安心はセット**

✓ 高い技術力

権威ある国際学会にて論文採択実績 多数

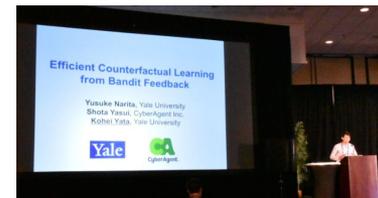
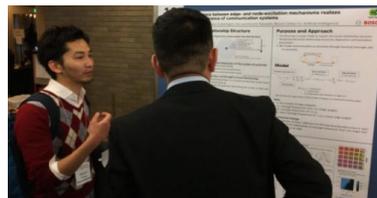
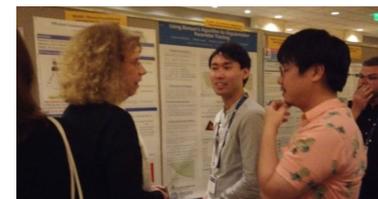
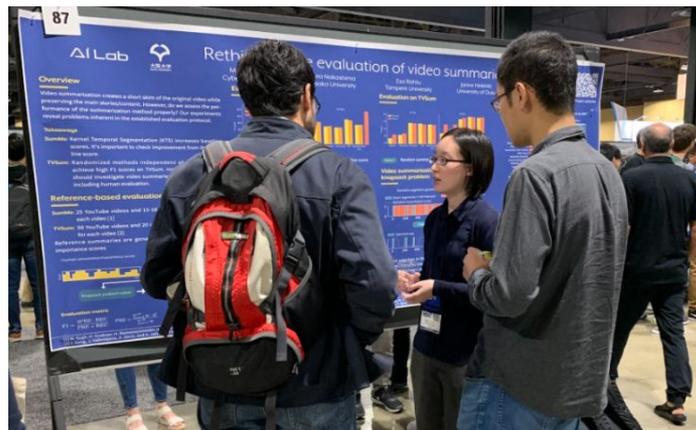
論文採択事例

コンピュータビジョン分野のトップカンファレンス「ICCV」 グラフィックデザイン自動生成手法を提案 – ICCVにて2本の論文採択へ –

ロボティクス分野のトップカンファレンス「IROS」 –長期的に繰り返される説得効果の持続性を調査–

機械学習分野のトップカンファレンス「ICML2021」 – 異常検知・因果推論・推薦システムの開発などに応用可能な密度比推定の手法を提案 –

推薦システム分野におけるトップカンファレンス「RecSys2021」 –高次元なデータを使った意思決定評価の信頼性を改善–



✓ 高い技術力

海外・国内カンファレンス 登壇実績も多数



登壇実績（一部）

「SIGGRAPH 2021 CG in Japan」
<https://www.cyberagent.co.jp/techinfo/news/detail/id=26529>

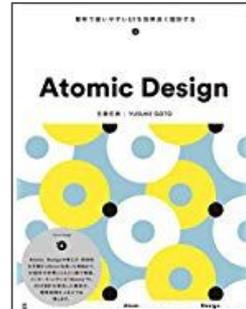
国際カンファレンス「IEEE RO-MAN」
<https://www.cyberagent.co.jp/techinfo/news/detail/id=24876>

「iOSDC JAPAN 2021」
<https://www.cyberagent.co.jp/techinfo/news/detail/id=26662>

関連記事:[登壇 / 技術・デザインニュース](#)

✓ **高い技術力**

**執筆や登壇をはじめ、
各ジャンルエキスパートが多く在籍**



✓ 若手の台頭を喜ぶ組織 抜擢文化

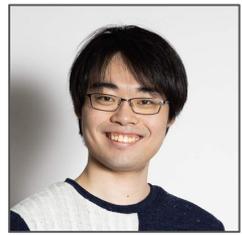
若手の台頭を喜ぶ組織で、年功序列は禁止。

若いうちから責任ある仕事を任せる



大洞祥太
株式会社アプリボット
インターネットの設計運営や新卒育成、組織活性化組織でリーダーを務めるなど幅広く貢献。2年目から運用タイトルの開発リーダー、3年目からは子会社アプリボットの経営ボードに選出。

2018年入社



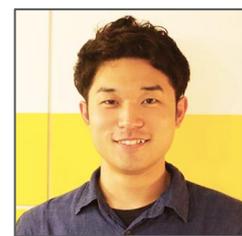
森篤史
株式会社CyberZ
入社1年目で、月間300万ユーザーが熱狂する「OPENREC.tv」のリアーキテクトをAndroidのテックリードとして主導。入社1年目に全社2000人の技術者が選んだ「最優秀ベストルーキー賞」を受賞。

2019年入社

入社前からチャンスがある



「Cycom (サイコン)」は、サイバーエージェントの新規事業創出プロジェクト。内定者や新入社員も参加可能。選考に通過した新規事業案は、約1ヶ月をかけブラッシュアップ、その後、社長の藤田にプレゼンし、事業化を検討。



黒澤拓磨さん
ビジネス創出にも興味があり、「内定者も挑戦できる」ということを知り、内定者のときに提案することを決意しました。サービスを考えるときの根本的な考え方など多くのことを教わりました。

2021年入社

✓ **若手の台頭を喜ぶ組織**

次世代マネジメント室

20代の中途入社エンジニアと新卒3年目以内のエンジニアで構成した組織。

マネジメントができる若手エンジニアを育成する目的で設立。

若手エンジニアが現場と経営層の架け橋となり、代表の藤田への提案だけでなく実行までを行う。



小林 拓磨
AI事業本部



上岡 将也
株式会社AbemaTV



川谷 英斗
株式会社CAM



伊藤 可織
株式会社AbemaTV



柳生 昌宏
株式会社WinTicket



高川 雄平
株式会社Craft Egg



暮石 航大
AI事業本部

関連記事:[これからのエンジニアはマネジメントも技術のうち？組織課題を社長に提案する若手チームとは](#)

✓ 挑戦と安心はセット

5億の赤字から学んだ社長としての覚悟

挑戦した敗者にはセカンドチャンス。



「**挑戦した敗者にはセカンドチャンス**」は
ミッションステートメントの一つ

関連記事:[5億の赤字から学んだ社長としての覚悟 - 挑戦した敗者にはセカンドチャンス。](#)

✔ 挑戦と安心はセット

実力主義型の終身雇用

日本企業固有の「年功序列型の終身雇用」ではなく、「実力主義型の終身雇用」
実力者は、社歴にかかわらず厚遇し、長期で雇用

一生働ける会社を目指す

2004年1月26日

※このメッセージは、当社の社内報「サイ・バー」にて 藤田が社員向けに宛てて書いたメッセージです。先日、人材紹介会社の方に「転職希望者は家庭もあるからサイバーエージェントで 落ち着いて働けるか気にしている人も多いです」という話を聞きました。確かに現在、社内の人の多くは一生働くつもりで入社してきてはいないと思います。その理由は終身雇用制度の崩壊や人材流動化といった時代背景だけでなく、社内を見渡すと殆どの人が20代、30代なので、自分がそれより上の年齢になった時のことをイメージできないという当社独特の理由もあると思います。でもそれは、あくまでも現時点での状況です。みんなが歳をとっていけば会社は変わってきます。現在、社内の平均年齢は27歳台ですが、若い人が多いインターネット業界の他社と比較しても少し若すぎます。もう数年みんなが年をとって経験を積み重ねて成長していくと、サイバーエージェントは本当に強い会社になるでしょう。社外から年配の人を 沢山採用しようとは考えていません。私は本当に一生働くかどうかは別として、一生働ける環境の会社づくりを目指したい と思います。終身雇用の時代に戻したい訳ではありませんし、転職や独立をする人を否定しているわけではありません。今後は安定志向の人を集めたい訳でもありません。もちろん、自分が今週末に結婚して家庭ができるから守りに入っている訳ではありません。仕事はそんなに短期間で身につくものではないし、事業は中長期的に取り組むべきものです。これから数年、インターネット市場も会社も大きく拡大する時期を迎えると思いますが、腰を据えて仕事に取り組める環境と、社内での明確なキャリアプランが必要 だと思います。年配の人が少ないということ以外にも、女性のマネジャーが少ないとか、育児休暇制度 を利用している人がいないなど、実例が少なく困っているケースも多いですが、前例作りも含めて皆で一緒に会社を創っていきましよう。

代表 藤田のメッセージ

Developers Connect



「Developers Connect」通称「デブコネ」というチームは、「エンジニアと技術をつなぐ」ことを目的に設立され、技術勉強会の開催や社内報での発信、社内限定PodCastの運営など、サイバーエージェントのエンジニア同士の交流を加速するためにさまざまな形でアプローチを行っています。

関連記事:[全社一斉リモートでも、エンジニア同士の交流を途切れさせない「デブコネ」をご紹介します](#)

CAlorful



エンジニア・クリエイター発ダイバーシティ推進プロジェクト「CAlorful」の名称には、サイバーエージェント（CA）で、多彩（colorful）な人材が自分らしくいきいきと働くことを目指して、という意味を込めています。「多様なメンバーを受容し、その声に耳を傾けていくカルチャーの醸成」を目指し、D&Iに関する情報発信、コミュニティづくりなどの活動を進めています。

関連記事:[エンジニア・クリエイター発ダイバーシティ推進プロジェクト「CAlorful」が誕生](#)

事業部門間の技術交流①

定期的に技術イベントや勉強会を実施



CA Tech Eventsは、社内の勉強会や技術イベントを集約し、**事業部を超えた勉強会への参加者増加や各イベントの効果最大化**を目的として運営



Go言語に関するナレッジやノウハウを共有することを目的とした全社を横断したイベント。様々な部署のエンジニアが登壇し、発表を行います。



Datadog最新の製品や機能アップデートのほか、コストコントロール方法などの勉強会を行っています。



AWSの新規サービスやアップデート情報、社内での活用事例などを共有する勉強会です。座学だけでなく、ハンズオンも開催しています。



SRGという組織は**メディア事業のサービスを横断的に支援**しています。複数サービスを支援してきたからこそ得られた知見を発表しています。

CA BASE NEXT



CONCEPT

What is BASE HAUS?

新しい時代をつくるには、新しいつくり方が必要だ。
古いやり方から生まれてきた発想に、価値なんてない。

失敗を恐れず、可能性を信じ、試しつつける。

20代の私たちの武器なんてそれくらい。でも

あきらめない試行錯誤の先に見つけた、
新たな発想に時代を動かすチャンスが
必ずやってくるのだから。

21世紀を代表する、
サービスとコンテンツを生み出すための
私たちなりのつくり方と考え方がここに。

21世紀の創造力を
CA BASE NEXT

20代のエンジニア・クリエイターが中心となって創り上げるサイバーエージェントの技術カンファレンス。
「21世紀の創造力を」をテーマにLT・パネルディスカッション・インタビューセッションを含む約50のコン
テンツを実施。

Youtubeアーカイブ：[CA BASE NEXT](#)

関連記事：[サイバーエージェントの若手技術者のリアルが詰まった1日。「CA BASE NEXT」ダイジェスト](#)

CA BASE CAMP



部門を超えた技術者同士の交流や、ノウハウの共有を目的として毎年開催される、エンジニア・クリエイターのための社内技術カンファレンス

関連記事:[年に1度の社内技術カンファレンス「CA BASE CAMP」開催レポート](#)

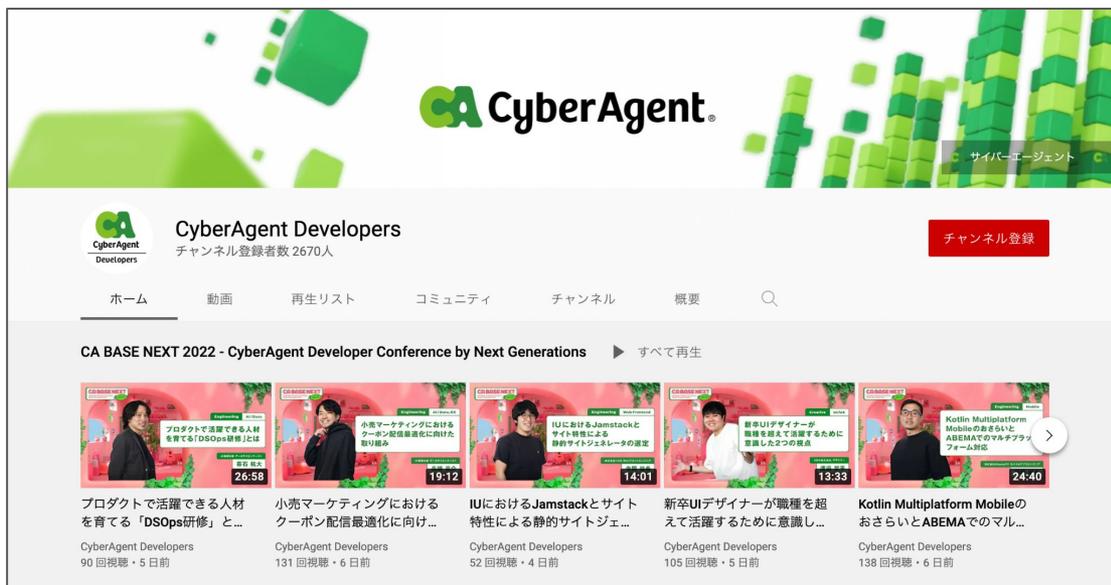
CA BASE AWARD



エンジニアとクリエイターが、技術的な成果を出した仲間を自ら選出して称える
「技術者による技術者のための表彰イベント」

関連記事：[初の試み！エンジニア・クリエイターのための表彰式「CA BASE AWARD」をオンライン開催](#)
関連動画：[CA BASE AWARD 2020 Digest](#)

公式YouTubeアカウント



「[CyberAgent Developers](#)」のYouTubeチャンネルでは、サイバーエージェントが開催する技術カンファレンスや勉強会をお届けします。

CArcle (サークル)



...etc.

「CArcle」とは、申請を行い、会社の承認を受けて活動する団体のことです。
仕事以外でも、**事業部を超えたナナメの関係**をつくる機会になっています。

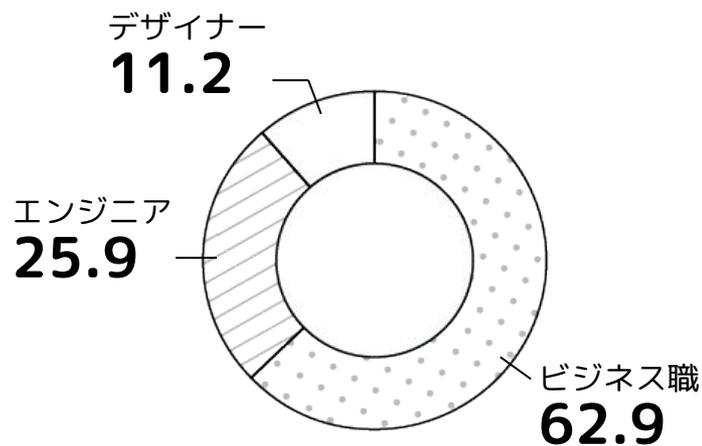
8

データでわかる サイバーエージェント

Data

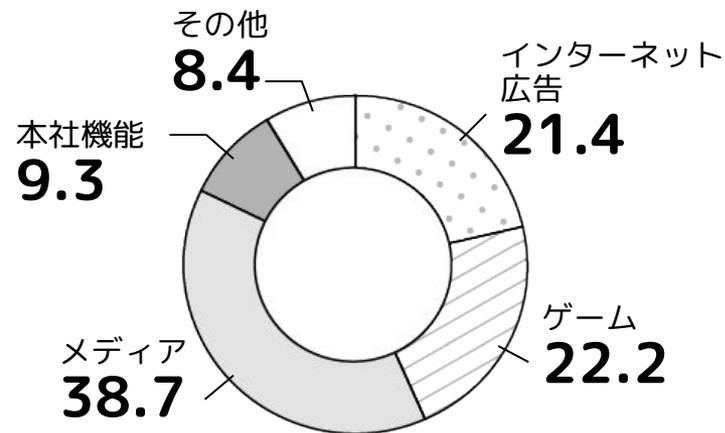
エンジニア社員の割合[※]

職種別



全社エンジニア948人。

事業領域別

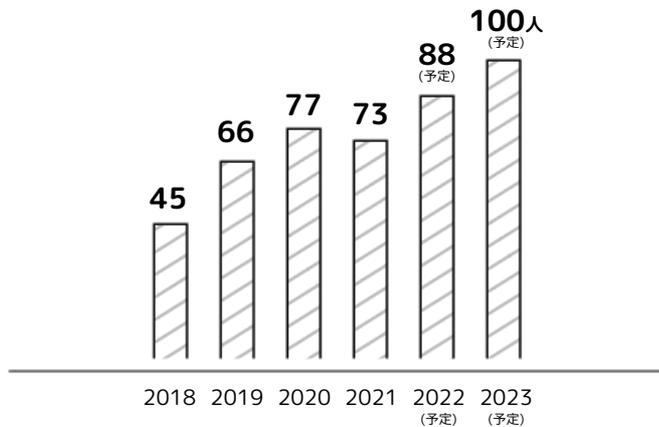


エンジニア社員の事業領域の割合。

※個別に新卒採用している子会社を除く、正社員の数値。(2021年度末現在)

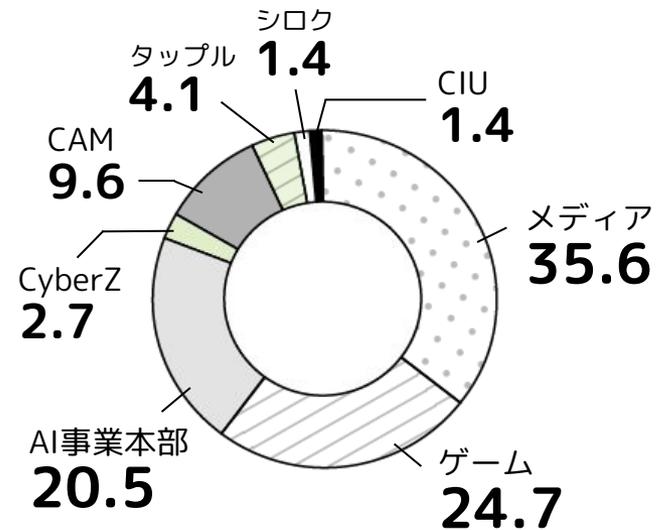
技術のサイバーエージェント

採用数変遷



採用人数を増やしていく方針？

新卒社員の配属先実績



2021年度入社エンジニア73名。
内定者向け事業部説明会や内定者アルバイトを通して会社理解を深め、ご自身のキャリアを考えていただきます。

※個別に新卒採用している子会社を除く、正社員の数値。(2021年度末現在)

技術のサイバーエージェント

登壇数



エンジニア社員による年間の登壇数

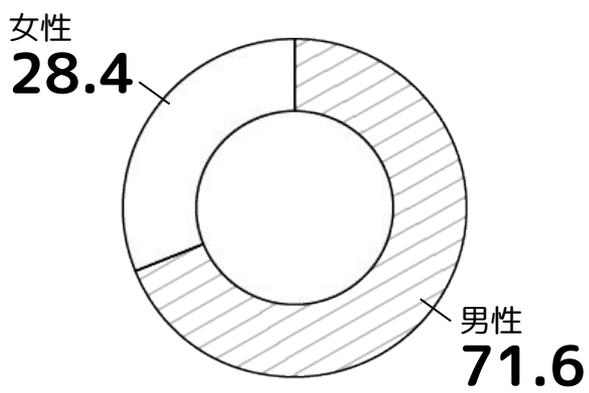
技術ブログの記事数



サイバーエージェントの全社・子会社を合わせた年間の技術ブログの記事数

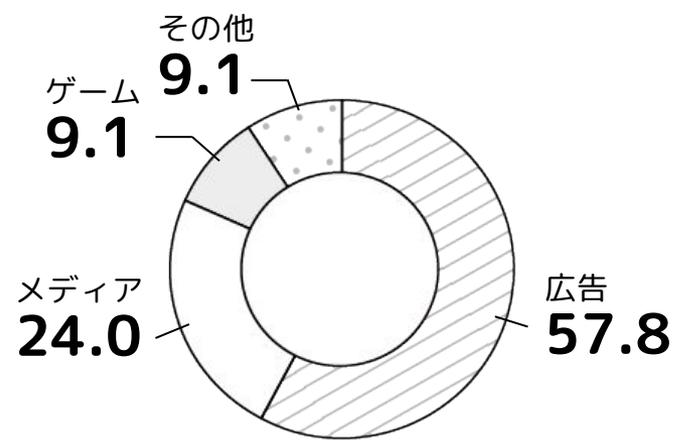
20代の管理職

男女比



男女別構成比と同様の比率。

事業部別



全ての事業部で管理職のチャンスがあります。

2019年9月末時点。新卒入社20代管理職(109名)

参考:[学生に見てほしい“データでわかるサイバーエージェント”](#)

事業の立ち上げ

デジタルネイティブである若手社員発案の事業を多数立ち上げています。

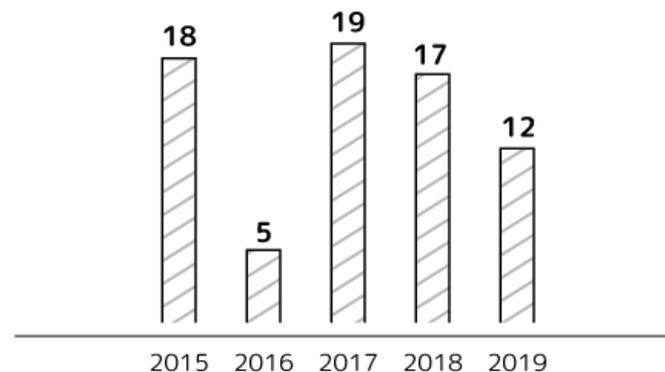
サービス立ち上げ数^{※1}



新規事業を創る仕組みとして、「あした会議」や「スタートアップチャレンジ（新規事業コンテスト）」があります。

※1 2019年度に新設した事業やサービス数

子会社設立数^{※2}



現在子会社数は**115社**。市場環境の変化にあわせ、多くの子会社を設立し大型のM&Aに頼らない自前成長を続けています。

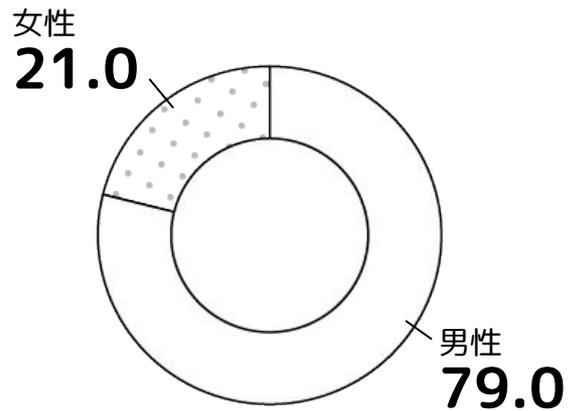
※2 2015年度～2019年度の累計設立数

参考:[学生に見てほしい“データでわかるサイバーエージェント”](#)

女性の活躍

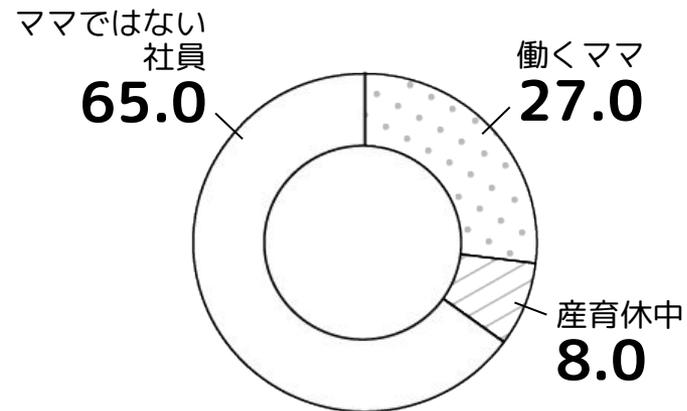
サイバーエージェント単体 役員・正社員1,602（2020年9月末時点）

管理職[※]の男女別構成



女性管理職[※]が20%以上。

働くママ



女性社員の27%がママ社員で働くママをサポートしています。

※管理職：マネージャー以上と、一定グレード以上のプロデューサー・ディレクター職

参考:[社員データ](#)

 **CyberAgent®**