京都大学

学校推薦　求人票

2022 年 3 月卒業･修了見込採用

工学研究科　機械理工学専攻、マイクロエンジニアリング専攻、航空宇宙工学専攻／工学部　物理工学科　機械システム学コース、宇宙基礎工学コース

<table>
<tr><td>企業名</td><td colspan="5">ソニーグループ(株)、ソニー(株)、ソニーセミコンダクタソリューションズ(株)　※合同採用</td></tr>
<tr><td>代表者</td><td colspan="2">会長 兼 社長 CEO　吉田　憲一郎</td><td colspan="3">代表執行役 専務 CFO　十時　裕樹</td></tr>
<tr><td>本社所在地</td><td colspan="2">東京都港区港南 1-7-1</td><td>設立</td><td colspan="2">1946 年 5 月 7 日</td></tr>
<tr><td>資本金</td><td colspan="2">8,802 億円（2020 年 3 月末現在：単独）</td><td>売上高</td><td colspan="2">8 兆 2,599 億円（2020 年 3 月末現在：連結）</td></tr>
<tr><td>事業内容</td><td colspan="5">事業ポートフォリオ管理とそれに基づくキャピタルアロケーション、グループシナジーと事業インキュベーションによる価値創出、イノベーションの基盤である人材と技術への投資（ソニーグループ株式会社）
モバイル・コミュニケーション、イメージング・プロダクツ＆ソリューション、ホームエンタテインメント＆サウンドに関連するエレクトロニクス関連製品・サービスの開発、生産、および販売（ソニー株式会社）
半導体関連製品と電子 ・電気機械器具の研究、開発、生産、販売事業、およびこれに関連、附帯する事業（ソニーセミコンダクタソリューションズ株式会社）</td></tr>
<tr><td>募集職種
（技術系コース）</td><td colspan="5">研究開発（音声・自然言語処理、映像・コンピュータグラフィックス、オーディオ・アコースティックス、コンピュータビジョン、インタラクション・ヒューマンセンシング、人工知能・機械学習、次世代通信、ロボティクス、システムソフトウェア・次世代プロセッサ、次世代商品開発、光学デバイス、半導体デバイス・プロセス、ディスプレイ・ウェアラブルデバイス、高周波・ミリ波、素材・材料、生命科学）、ネットワークサービス開発設計・運用、ソフトウェア設計、セキュリティ品質技術、無線・通信開発設計、信号処理、アナログ回路設計、デジタル回路設計、電気設計、メカトロニクス設計、メカ設計、光学設計、デバイスソリューション開発、半導体実装/モジュール技術、電気・回路シミュレーション技術、調達、品質保証、知的財産（パテント）、セールス＆マーケティング（イメージセンサー・LSI）</td></tr>
<tr><td rowspan="3">採用予定人数</td><td rowspan="3">3　名程度</td><td>女性</td><td>積極採用</td><td>労働組合</td><td>有</td></tr>
<tr><td>留学生</td><td>積極採用</td><td rowspan="2">定年制度</td><td rowspan="2">有(60 歳)
再雇用制度あり</td></tr>
<tr><td>障がい者</td><td>積極採用</td></tr>
<tr><td>従業員数</td><td colspan="2">111,700 人（2020 年 3 月末現在：連結）</td><td>通勤費</td><td colspan="2">全額支給</td></tr>
<tr><td>勤務予定地</td><td colspan="5">本社／東京都港区港南 1-7-1
テクノロジーセンター／東京都港区・品川区・江東区、神奈川県厚木市・藤沢市・横浜市、その他／海外事業所</td></tr>
<tr><td>勤務時間</td><td colspan="2">7 時間 45 分（標準労働時間帯 9:00～17:30）
月間フレックスタイム制あり（コアタイム 9:30～15:30）</td><td>休日</td><td colspan="2">完全週休 2 日制(土・日)、フレックスホリデー(個人が設定できる連続休暇制度)、年末年始休暇、会社休日年間 126 日(2019 年)、年次有給休暇(初年度 17 日)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">初任給</td><td>修士</td><td colspan="4">学士</td></tr>
<tr><td>280,000 円（2020 年実績）</td><td colspan="4">250,000 円（2020 年実績）</td></tr>
<tr><td>福利厚生</td><td colspan="5">社会保険完備（健康・厚生年金・雇用・労災）、財形貯蓄制度、社員持株会、独身寮など</td></tr>
<tr><td>求める人物像</td><td colspan="5">・研究活動や学業において、一歩踏み込んで考え、こだわり抜いて新たな知見を獲得した経験を持つ人
・何かを成し遂げたいという高い目標に対し、一日でも早くその実現に向けて努力できる人
・さまざまな立場の人の話を傾聴し、自らの意見を積極的に述べて良い人間関係を構築できる人</td></tr>
<tr><td>選考
応募方法</td><td colspan="5">学内希望調査にて、弊社を希望する可能性のある方、または既に希望提出いただいている方は、
下記のスケジュールにてご応募ください。
1．【3/1(月)～3/11(木)10:00 まで にエントリー】 新卒採用マイページよりエントリー
①プロフィールシート登録、②適性検査受検を完了
2．【3 月下旬～4 月下旬　ジョブマッチング】 相互にマッチングを確認。結果は 2 週間以内を目途にお伝えします。
3．【6/1(火)～　最終選考】 マッチング確認後、推薦状をご提出いただき最終選考となります。
ソニーグループ共通　新卒採用マイページ：　https://www.sony.co.jp/newgrads/</td></tr>
<tr><td>博士後期課程</td><td colspan="5">博士後期課程修了見込みの方は経験者採用からご応募ください。　https://www.sony.co.jp/SonyInfo/Jobs/dr/</td></tr>
<tr><td>お問い合わせ</td><td colspan="5">下記お問い合わせフォームよりご連絡ください。
https://www.recruit.sony.co.jp/2022/inquiry/inquiry.html</td></tr>
</table>

就職ご担当者様用資料

ソニーの採用選考プロセスについて

標記の件につきまして、学生と企業の双方が理解を深め、ミスマッチングのない採用、そして
学生が学業に専念する期間を確保できる採用を目指し、学校推薦での採用を行いたいと考えております。

具体的な進め方としては、ジョブマッチング方式を採択させていただき、以下に示すプロセスにて
進めさせていただければと存じます。

＝＝

1.【新卒採用サイトへの登録】　(https://www.sony.co.jp/newgrads/)

弊社の新卒採用サイトをご覧いただき、学生自身でご登録いただきます。(プレエントリー)

2.【プロフィールシート登録と適性検査受検】

同サイト内のプロフィールシートの登録と適性検査の受検を【3/11(木)10:00迄に】完了していただきます。

3.【マッチング面談】　(対象となる学生には、弊社から直接案内いたします)

ご登録のプロフィールシートを拝見し、マッチングを確認できる職場があった学生には、
【3月下旬～4月下旬】実施予定の面談にて職場と学生双方でマッチングをご確認いただきます。

4.【マッチング結果確認】　(対象となる学生には、弊社から直接連絡いたします)

マッチングが成立した学生の情報を、就職担当教授および就職課ご担当者様に共有いたします。

5.【選考】　(対象となる学生へ、推薦状の発行をお願いいたします)

上記対象の学生には推薦状をご提出いただき、【6/1(火)】以降に弊社の選考にご参加いただきます。

＝＝

以上が、今年度の弊社選考プロセスになります。
貴学科の推薦方針・スケジュールと調整が必要な場合は、ご連絡いただけますと幸いです。

就職ご担当者様用資料

よくあるご質問とその回答

Q：　推薦書が必要となるのは、いつですか？

A：　マッチング確認後、6 月を目安に貴学の発行可能なタイミングでご発行ください。
詳細はご本人にご案内いたしますが、PDF 形式にてご提出をお願いする予定です。

Q：　他社の選考を受けて良いのは、いつまででしょうか？

A：　弊社としては、ジョブマッチングが成立した後は、控えていただきたいと考えております。
ただし、貴学の推薦運用の規定等でそれより早い段階である場合には、そちらに順じます。

Q：　他社の推薦へ希望を提出しましたが、ジョブマッチングに参加してもいいでしょうか？

A：　貴学の推薦運用等の規定等に順じます。

Q：　希望調査の後にジョブマッチングがあるのですが、事前にマッチング確認できませんか？

A：　希望調査にて、弊社へのご希望をご提出いただいた上で、開催予定のジョブマッチングに
ご参加いただきたいと考えております。ただし、貴学の推薦運用において、希望調査前に
企業側でのマッチングを推奨している場合には、弊社学校推薦担当までご相談ください。

Q：　ジョブマッチングの応募に間に合わなかった希望者がいた場合は、どうすればいいですか？

A：　弊社学校推薦担当までご相談ください。

Q：　採用予定人数の増減はありますか？

A：　採用予定人数は目安であり、実際のマッチング成立数に応じて変動いたします。
貴学の推薦運用において問題がなければ、採用予定人数に関わらず希望者をご推薦ください。

Q：　ソニーの推薦プロセスを受け入れることができない場合は、どうすればいいでしょうか？

A：　貴学の推薦運用等の規定等に順じますので、求人票は自由応募扱いとしてください。
その際は、弊社の学校推薦担当までご一報いただけますと幸いです。

Q：　合同採用とはどのような採用形態ですか？

A：　22 卒新卒採用では、ソニーグループ株式会社（グループ経営機能）、ソニー株式会社（エレクトロニクス事業）、ソニーセミコンダクタソリューションズ株式会社（半導体事業）の 3 社に、株式会社ソニー・インタラクティブエンターテインメント（ゲーム事業）を加えた 4 社で合同採用を実施します。応募いただくコースによって雇用会社が変わる形となりますが、各社間で処遇条件等に大きな差はございません。
また、入社後、会社を超えた異動も可能となり、ソニーグループの幅広い事業領域の中で、キャリアを形成頂けることになります。

SONY

あなたの夢と、テクノロジーの交差点。

ソニーは、多様な事業と人材が交差する場所。

そこで育まれた、クリエイティビティとテクノロジーにより、私たちは世界を舞台に、
新たな価値創造に挑み続けてきました。
そのエネルギーの源泉は、社員一人ひとりの夢や好奇心に他なりません。
だからこそ、私たちは誰にも似ていないあなたの個性を求めています。

さあ、この場所で共に。感動であふれる未来をつくろう。

“等身大のソニー”と出会うダイジェストブック

ソニーは「技術の力で人々の生活を豊かにしたい」という創業者の夢から生まれた。

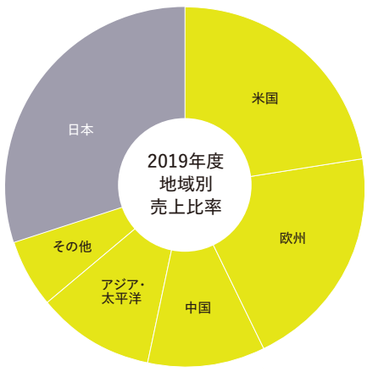
1946年、会社創立の目的を設立趣意書に「技術者がその技能を最大限に発揮することのできる“自由闊達にして愉快なる理想工場”を建設し、技術を通じて日本の文化に貢献すること」と記しており、これが現在のソニーの原点となっています。
1958年には、社名を現在の「ソニー」に変更しました。電機メーカーを連想させない社名を選んだのは当時は珍しかったですが、「電気製品にとどまらず、開拓者精神を発揮して新しい分野にも挑戦し、世界に通用する企業グループになっていこう」というファウンダーの思いの表れでした。

自由闊達にして愉快なる理想工場の建設

創業者である井深大が残した、自由な社風を象徴する言葉です。今もなおソニー社員が共有するスピリットとなっています。

テクノロジーに裏打ちされたクリエイティブエンタテインメントカンパニー

現在のソニーは、音と映像を中心とするエレクトロニクス事業にとどまることなく、映画・音楽といったエンタテインメント事業、金融事業、ゲーム事業やさらにはメディカル領域など、事業の枠を超えた開拓を進めてきました。テクノロジーを通じて最高のエンタテインメント体験をお届けすることで、世界を感動で満たしていく、『クリエイティブエンタテインメントカンパニー』として、今後もさらなるチャレンジを続けていきます。

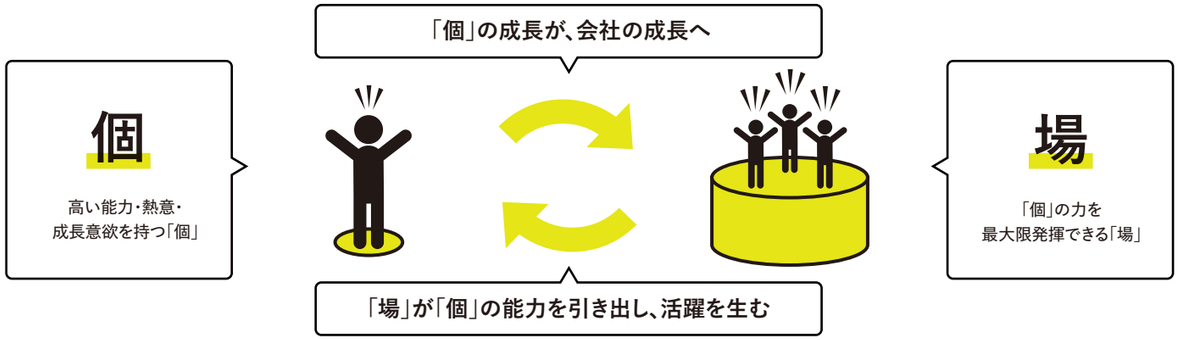


海外売上は約70%

自分のキャリアは自分で築く

相互に成長をもたらす「個」と「場」

ソニーは創業以来、人材を「群」ではなく「個」としてとらえています。「個」の成長が、「場」であるソニーの成長を実現し、ソニーの持続的な成長が社員一人ひとりにさらに多くの挑戦と成長の機会をもたらしています。



「個」の挑戦を後押しする制度（一例）

自らの意思で新しいキャリアを広げる
社内募集制度

7,000名以上:
利用し異動した人の合計

50年以上:
制度が生まれ、利用されてきた期間

自ら手を挙げ、希望する部署やポストに応募できる制度。所属部署に2年以上在籍している社員であれば、上司の許可なく自由に応募が可能。1966年に設立され現在まで運用されてきており、ソニーでの主体的なキャリア形成にとって欠かせない制度です。

活躍する社員に他部署からオファーが届く
社内フリーエージェント（FA）制度

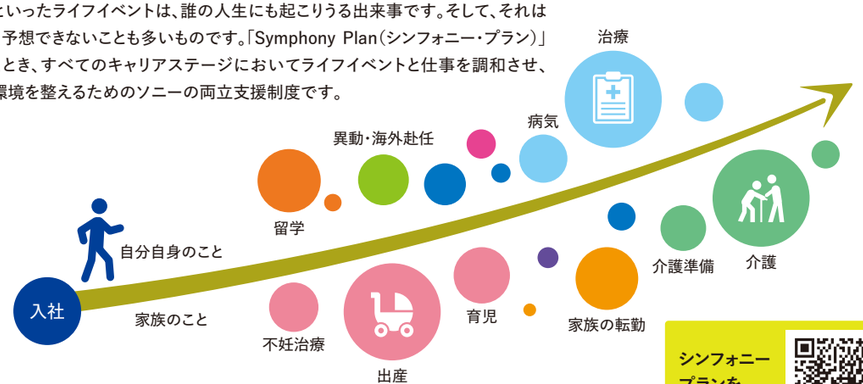
1,000名以上:
制度開始以来FA権を付与された人数

仕事を通じて高い評価を獲得した社員に対して、プロ野球のFA権のようにフリーエージェント権が与えられる制度です。オファーに対して、権利を行使することによって新しい職場に異動することができます。

人生とキャリアが響きあい、すべての社員が輝くために

ソニーの両立支援制度「Symphony Plan（シンフォニー・プラン）」

妊娠・出産・育児、介護、病気の治療といったライフイベントは、誰の人生にも起こりうる出来事です。そして、それはいつ、どんなタイミングで起こるのか、予想できないことも多いものです。「Symphony Plan（シンフォニー・プラン）」は、社員がライフイベントに直面したとき、すべてのキャリアステージにおいてライフイベントと仕事を調和させ、仕事を継続しながら力を発揮できる環境を整えるためのソニーの両立支援制度です。



シンフォニープランをもっと知る!

人生のさまざまな局面で、自分らしくキャリアを継続できるようサポート

加速するエンタテインメント

～遊びの限界を超える～

©2020 Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.

世界でいちばん面白いエンタテインメントを創ろう

プレイステーション®は世界を代表する史上最も売れたコンソールゲーム機です*。“世界でいちばん面白いエンタテインメントを創ろう。圧倒的なコンピューティングパワーの遊び専門ですごいやつ。”こんな夢の中からプレイステーション®は生まれました。
プレイステーション®が創造する、新しく、ワクワク、ドキドキするエンタテインメントの世界。エンタテインメントのかたちが、どんなに進化しようとも、楽しいものをつくりたい。創造したい。世界中に届けたい。そんなあなたのエンタテインメントとクリエイティブへの熱き情熱を満たすDNAがソニーにはあります。

＊2020年6月時点、自社調べ

ソニーのAIって？

Sony×AIをもっと知る!

クリエイティブに、人に寄り添うソニーのAI

ソニーはAIテクノロジーの活用によって人のクリエイティビティを解放し、日々の生活をより豊かで楽しいものにしていきます。エンタテインメントを生み出すアーティストやクリエイターのサポート、エンタテインメントを楽しむ人たちのライフスタイルそのものを進化させることを通じて、生活に感動があふれる新しい文化の創造を目指します。

aibo

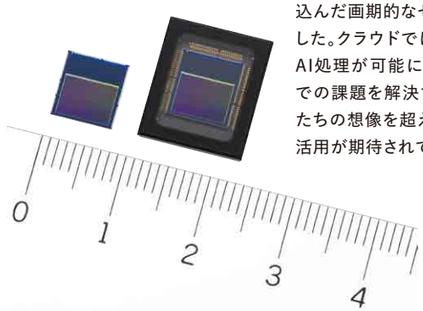
ロボットと人が心を通わせる生活を。

2018年1月に発売されたaibo™は、「自ら好奇心を持ち、人と寄り添いながら毎日を共に楽しく生活し、共に成長していくパートナーとなる」自律型ロボット。愛らしい外見だけでなく、全身に搭載されたセンシングの技術で声や表情など「状況認識」をし、AIにより「知的処理」をして「行動計画」を考え、メカトロニクス技術で「行動」するというサイクルを繰り返し、オーナー（飼い主）とともに日々成長しながら生活を豊かにしてくれる存在です。

AI×Semiconductor

世界初*、AI処理機能を搭載した“インテリジェントビジョンセンサー”で、エッジでのAI処理を実現。

クラウドAIを用いた情報処理は私たちの生活に欠かせないものになっています。一方で、情報量の増加に伴い、今もなおネットワークの遅延や通信コストの増加、セキュリティの懸念など様々な課題を抱えています。そこでソニーはセンサーにAIを組み込むことで目の前の光をとらえるだけでなく、光から必要な情報やその意味をとらえて処理する、情報処理の仕組みを取り込んだ画期的なセンサーを開発しました。クラウドではなくエッジによるAI処理が可能になることで、これまでの課題を解決するだけでなく、私たちの想像を超えたフィールドでの活用が期待されています。



＊2020年5月時点、自社調べ

ソニーのOB/OGに会おう

社員訪問ツール
ビズリーチキャンパスに掲載中
https://br-campus.jp/

訪問の流れ

▼プロフィールを登録
▼ソニー社員のOB/OGを探す
▼アプリで直接日程調整

◎OB/OGのソニー社員が登録中！
◎忙しくても日程調整が簡単！
◎ソニーの公式訪問ツールだから安心！

Web面談機能もあり
遠方のOBOGともビデオ通話可能

もっとソニーを知るコンテンツ

Stories
Sony’s Innovations & Challenges

ソニーの”今”に迫る 動画シリーズ

Sony Stories

Technology
感動を生む、テクノロジー

技術を軸に
ソニーの多様な事業を知る

Sony Technology

LINE公式アカウント
ソニー | 新卒採用

きなこ（aibo）が
就活の悩みに回答！
ソニーのニュースも配信予定！

友だち登録はこちらから↓

Interview 01

技術系

イメージセンサー｜画素設計
ユーザーに感動をもたらすビジュアルを目指し、モバイル向けイメージセンサーの画素設計に挑戦中

入社してから半年の間は、新人が自分でテーマを設定し、その取り組みを社内で発表する「新人テーマ研修」をメインに取り組んでいました。私はモバイル向けイメージセンサーに関するテーマを設定し、シミュレーションなどに取り組むことで、イメージセンサーの技術を学びました。また、さまざまな機種のスマホで写真を撮り比較する、部署独自の研修にも取り組みました。9月には実際の設計業務を通してイメージセンサーへの理解を深めるために現在の部署へと異動し、今はモバイル向けイメージセンサーの画素設計業務を担当しています。

Q：自分のどんなところがソニーに向いていたと思いますか？

ソニーでは、自分の考えを持ち発信する力が求められます。私は自分自身の考えを素直に伝え、ありのままの自分を出すように心がけていますが、そういうところがソニーの社風に合っていると思います。

M.Oさん
ソニーセミコンダクタソリューションズ株式会社
モバイル&センシングシステム事業部 MSS技術3部
基礎理工学専攻 物理情報工学科卒 2017年入社

Interview 04

技術系

ヒューマンインタラクション｜研究開発
未来の社会を豊かにする新しいインタラクションのためのアイディア創出に奮闘中

「新人テーマ研修」では、「新しい通知手法の提案」をテーマに選び、コンセプト決定、実装、評価実験など、一通りのプロセスを経験しました。慣れない業務に悩むこともありましたが、時には自分の力で考え、時には周りの経験豊富な先輩方に協力していただくことで、最後までやり遂げることができました。最終発表で来場者に自分の考えが伝わり、アイディアに共感してもらえた時は、大変やりがいを感じました。現在は、人と機器、機器と機器との新しいインタラクションの提案を目指し、人の生活を豊かにするアイディア創出やプロトタイプ作成を行っています。

Q：職場の雰囲気はどうですか？

とてもオープンな雰囲気だと感じます。技術のことでも、それ以外のことでも、先輩に質問をすると一緒に解決策を考えてくれます。また、「アイディアが浮かんだら、まず手を動かしてみる」という考え方の人が多く、誰かが制作したプロトタイプの周りに集まり、皆でわいわいと次の実装のアイディア出しをする光景も見られます。

H.Oさん
R&Dセンター Tokyo Laboratory 08
人間文化創成科学研究科 理学専攻 情報科学コース卒 2018年入社

私たちにとっての“ソニー”

社員インタビューをもっと見る！
50人以上の社員が待っています

Interview 02

技術系

オーディオ｜電気設計
最高の音を届けるために最先端のヘッドホン開発に尽力中

入社後9月までは、学生時代から興味を持っていたヘッドホンの新たなノイズキャンセリング方式の開発に挑戦しました。
現在は主に3つの業務、音楽を楽しみながら周囲の音も聞くことができる外音取り込み機能、アンビエントサウンドモードのデジタルフィルタ設計や数年後の採用を見据えたヘッドホンのキーデバイス、新規ドライバーの先行検討、新機能実現のための部品選定、を行っています。最先端のヘッドホンに全く異なる角度から携わることができるので、日々新鮮な気持ちで業務に励んでいます。

Q：入社してから1番印象に残っていることは何ですか？

入社1年目の9月に2週間海外出張に行ったことです。業務経験も知識もあまりなかったのですが、突然、「K君行ける？」と声が掛かり、驚きながらも、初めての海外出張に興奮したことを覚えています。出張での業務は、デバイスの性能ばらつきの調査と量産ラインでの測定機器の立ち上げでしたが、現地で必死に先輩社員から学び、時にはローカルの社員に英語で質問しながら業務を遂行しました。最終的に英語でのプレゼンテーションまで行ったことで、大きな成長を実感でき、若手にも責任ある仕事を任せてくれる会社だと確信しました。

M.Kさん
ソニーホームエンタテインメント&サウンドプロダクツ株式会社
V&S事業本部 商品設計部門 商品技術1部
工学部 情報知能システム総合学科卒 2017年入社

Interview 05

事務系

セールス&マーケティング
国境を越えて活躍中！

欧州全域の店舗販売強化に向けた共通の仕組み作りと、各国別の課題解決促進活動をしています。店頭で商品が販売されるまでに欧州本社、欧州各国の担当者、店頭に立つプロモーターや販売員と非常に多くの人が関わっているなかで、適切な情報が適切なタイミングで関係者に伝わる仕組み作りに取り組んでいます。加えて、一台でも多く高機能・高価格帯モデルを買っていただくための、販売員と販売促進ツールの質向上に注力しており、常に各店舗における課題の見出しと解決策の立案のために、各国の現場を飛び回っています。

Q：海外で仕事をすることのやりがいは何ですか？

旅行で行ったことのある国から教科書上でしか知らなかった国まで、多様な背景を持つメンバーと議論を進めていると、今まで見えてなかった背景や課題が見えるようになりました。仕事・プライベート双方で、これまでは気に留めていなかった大切な物事に気付けることは、大きなやりがいです。

E.Sさん
Sony Europe Limited Offline Brand Activation
商学部 マーケティング専攻卒 2012年入社

Interview 03

技術系

ゲーム｜ソフトウェア開発
プレイステーションのUI開発を通じて、ワクワクとドキドキを世界に

システムUIの基礎フレームワーク部分の開発をしています。簡単に言うと、メニュー画面の開発です。PlayStation®4用のアプリを他のエンジニアが作り、我々はそれをメニューから起動できるようにする、マネジメントをするといったことをしています。海外のエンジニアとも仕事をするので、頻繁に海外エンジニアとミーティングをしたり、時には海外へ出張することもあります。私もサンフランシスコへ1週間ほど出張し、現地のエンジニアと意見交換をする機会がありました。

学生のみなさんへのメッセージ

就活していた当時の私は、就活より研究に没頭していたこともあり、あまり就活に時間が割くことができませんでした。その中でも私がSIEに内定をいただけたのは、SIEには熱い思いを持っていたので、それが面接で面接官に伝わったからなのかなと思います。本気で考え抜いた企業の面接は、緊張もすると思いますが楽しいはずです。選考の時、SIEで働く先輩から「我々はワクワクするものを作っています」と言われ、ずきゅんと心を打ちぬかれたのをとても覚えています。今そんな先輩方と、みんながワクワクするものをエンジニアとして作れていることがやりがいです。そして、自分もいつかそんなセリフが言えるぐらいカッコいい女性エンジニアになれたらと思います。息抜きも大切に、皆さん頑張ってください。

M.Tさん
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
システム／ネットワークエンジニアリング&オペレーション部門
システムソフトウェア開発部 5課
人間文化創成科学研究科 理学専攻 2018年入社

T.Uさん
ソニーイメージングプロダクツ&ソリューションズ株式会社
経営企画部門IM事業管理部
経済学部 経営学科卒 2019年入社

Interview 06

事務系

ビジネスマネジメント&ファイナンス
北米・日本を舞台に経営の意思決定のサポートに挑戦中！

カメラや交換式レンズの事業管理担当として経営の意思決定をサポートしています。入社後3カ月は北米担当の一員として北米のビジネスコントロールに携わり、データ収集を行いながら自分なりの仮説を立て、それをもとに関係者と会話しながら取るべきアクションをまとめていきました。海外の販売会社やマーケティング部門、製造部門など様々な人たちとのコミュニケーションが求められ、初めは苦労しましたが同時に多くの学びを得ることができました。現在は北米・日本のサブ担当として2カ国のビジネス状況を日々チェックしています。経営数値を見ながら今後のビジネスを考え、実際に動かしていくことができる今の業務に非常にやりがいを感じています。

Q：ソニーに興味を持ったきっかけは何でしたか？

ソニーには日常がわくわくするような製品を手がける会社、というイメージを持っていましたが、実際に社員に会って直接話していく中で、そのイメージが確かなものに変わっていきました。いい意味で「大企業」のイメージとのギャップがあると感じ、個性豊かな社員が集まっていきいきと働いている様子を知るにつれ、私もこの環境で、この人たちと一緒に働きたい！と思うようになりました。

※インタビューの所属会社・部署名などは、2020年11月時点の内容です。

社員のアイディアで、新しい事業を創り出す

Sony Startup Acceleration Program

あらゆる人に起業の機会を「Sony Startup Acceleration Program」

2014年4月にスタートしたスタートアップの創出と事業運営を支援するソニーのプログラム「Sony Startup Acceleration Program（SSAP）」は既存の事業領域外の新しい事業アイディアを集め、育成することを目的としています。ソニーならではの手法で新たな事業を立ち上げ、イノベーションを創り出し、これまでに国内外で16の事業化を実現しています。

SSAPについて もっと知る！

wena3 >

ハイブリッド型スマートウォッチ“wena 3”。人々にもっと自然に、違和感なく身に着けられるウェアラブルデバイスを提案。

REON POCKET >

本体を専用インナーウェアの首元にあるポケットに装着し、Bluetooth®接続で連携したスマートフォンアプリで操作することで、本体接触部分の体表面を冷やしたり温めたりすることのできる、個人に合わせた温度設定が可能な新しいタイプのウェアラブルデバイスです。

And more...

クリエイティビティと多様性が交差する —ソニー社員の“遊び”場

ソニーのイメージって…？大企業で、堅くって…。いえいえ。そんなことはありません。設立趣意書の“自由闊達にして愉快なる理想工場”の言葉通り、クリエイティブな仕事ができる環境で、様々な個性を持った社員がのびのびと働いています。好奇心を持った社員が集い、多様なアイディアを話し、描き、お互いに学び合う場が、ソニーにはあります。

PORT
> 本社5F

BRIDGE TERMINAL
> ソニーシティ大崎 24F

DESIGNER : noiz PHOTOS : ©Yasuhiro Takagi

CREATIVE LOUNGE
> 本社1F

社員食堂
> 本社12F

コミチカ
> 厚木テクノロジーセンター

コロナ禍での新しい働き方

ソニーでは新型コロナウイルスの感染拡大防止に向けていち早く対応してきました。2018年に導入されていた、全ての職場で利用可能だったフレキシブルワーク制度（勤務場所を問わず働ける制度）の利用上限を無制限とし、原則在宅勤務に切り替えました。その後も社員の健康と安全を第一に考えた取り組みを進めております（2021年1月現在）。

Hello, New Normal
コロナ禍で さらに進歩する ソニーの働き方

在宅勤務を原則に
出社する場合は交通機関の混雑時間帯を避けるよう徹底。

勤務体制の柔軟化
時差勤務やシフト勤務がしやすいように「コアなしフレックスタイム」を導入。

特別手当の支給
「在宅勤務・新型コロナウイルス感染予防支援特別手当」を支給。

研修のオンライン化
研修全体の約80%をオンラインで実施。

Future Project

次代を見据えた、新たな事業や構想

ファウンダーの夢から生まれ、そして、成長してきたソニー。
時代を追うごとに多くの人の夢と結びつきながら、現在のソニーグループへと成長を遂げてきました。

「人のやらないことをやる」というチャレンジ精神を持ち、
多様な人、異なる視点、そして一人ひとりの夢と好奇心を掛け合わせ、
次の時代を切り拓いていくため、現在も様々なチャレンジを続けています。

より安心で、いっそう豊かな社会の創造のために
「次世代の移動のカタチ」を追求するプロジェクト

VISION-S PROTOTYPE

「AI×ロボティクス」がシェフのクリエイティビティを拡張し、「料理」の新しい可能性を探るプロジェクト

AI×Robotics×Cooking

来たるべき社会の教育インフラ創造を目指し、
子どもたちが遊びながら未来を切り拓く思考力を育む

ロボット・プログラミング学習キット KOOV®

テクノロジーの力で、「宇宙の視点を人々に開放すること」
エンタテインメントの力で、「宇宙感動体験を世界に広めること」への挑戦

Sony Space Entertainment Project