



会社説明会資料

 interprism
インタープリズム株式会社

目次 Index

概念 Concept

会社の目的 Company Purpose	3
会社のイメージ Company Image	4
会社のビジョン Company Vision	5
抽象的思考 Abstract Thinking	6
数学とコンピュータ Mathematics & Computer	7
ビジネスモデル Business Model	8
実装 Implementation	9
インタープリズムが求める人物像 What We Value in People	10
インタープリズムが求めるエンジニア像 What We Value in Engineers	11

データ Data

テクニカルドメイン Technical Domain	12
取引先 Clients	12
キャリアパス Career Path	13
案件紹介 Project Overview	14
プロジェクト例 Project Example	15
過去4年の社員の実績 Employee Achievements Over the Past 4 Years	16
データでみるインタープリズム Interprism by the Numbers	17
メンタルヘルスサポート Mental Health Support	18
年間スケジュール(新入社員) Annual Schedule for New Employees	19
研修内容 Training Program	19
雇用条件 Employment Conditions	20

採用試験 Examination

採用プロセス Recruitment Process	21
採用ポリシー Recruitment Policy	21

会社の目的 Company Purpose

3つの目的を持ち事業を運営しています

充実した勤務体験

労働を単に社会貢献や収入のための手段と諦めるのではなく、仲間とコミュニケーションを楽しみ、テクニカルスキルおよびビジネススキルを向上させ、共有する目的を達成させ、充実感を味わえる場ととらえたいと考えています。

収益

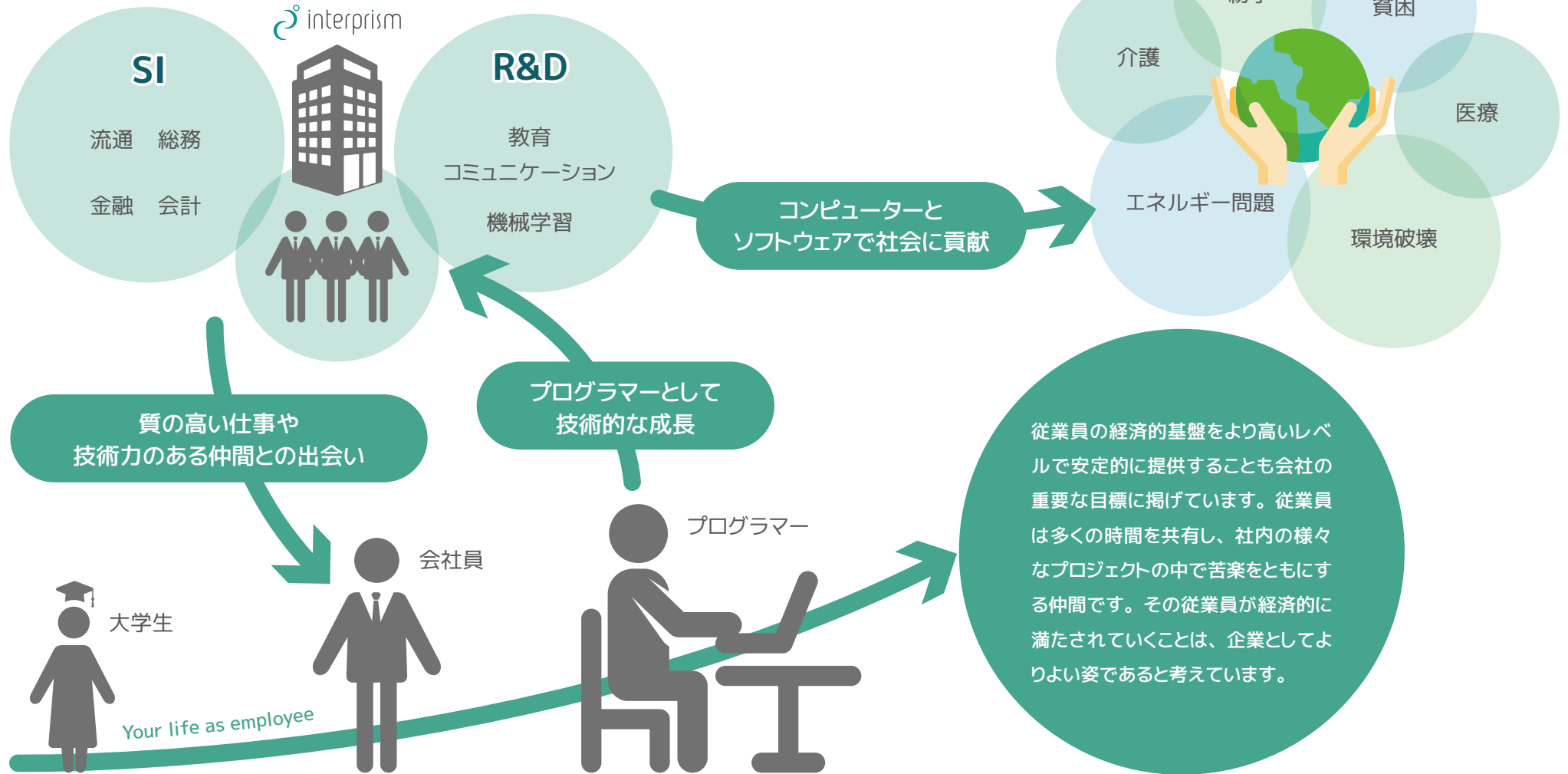
継続的に社会貢献および従業員の充実した業務体験を実現するには、安定した収益が必要になりますが、収益には業務活動の客観的評価の指標としての側面があり、この指標の最大化を目的とすることの意味および効果は小さくありません。当社は会社と従業員、双方の経済的な繁栄を目指しています。

社会貢献

当社の究極の目標は、プログラミングにより、人々を単純作業から解放して、世界中の人々がよりクリエイティブな生活を送れるようにすることです。市場経済において取引されるあらゆる商品やサービスの価格には、これらを作り出す過程で投入された労働に対する賃金が反映されています。この労働力のうち作業手順が一般化できないものはほとんどないと考えており、このことが当社がソフトウェア事業に注力する根源的理由となっています。

会社のイメージ Company Image

ソフトウェアを通してよりよい世界を実現します。



会社のビジョン Company Vision

Mission ~ 使命=存在意義

コンピューターに息を吹き込む魔術師でありたい。

プログラムを与えられたコンピュータは時に生命を宿した人のように振る舞います。

当社の究極の目標は、プログラミングにより、人々を単純作業から解放して、世界中の人々がよりクリエイティブな生活を送れるようにすることです。

ルールがあり、法則があるものは原理的にはプログラム可能であり、広義の意味では単純作業といえます。しかし、人々にとって単純作業と思われることも、その背景には1000億以上の神経細胞が何年も時間をかけて学習した頭脳が前提になっており、これをコンピュータの動作原理であるブール代数の膨大な積み上げによって人工的に置き換えていくには、高度な知的作業が必要とされます。

この人々の“単純作業”をコンピュータによって置き換える試みは発展の途上であり、“単純作業”の領域はこの分野に参画している企業の競争により広がり続けています。

この競争の優劣がエンジニアの思考力に強く依存していることが、当社がこの分野にかける最大の理由であり、我々はこの分野でより優れたソフトウェア開発力を身につけることで、この使命を達成していきたいと考えています。

Vision ~ 展望=方向性

我々が目指す未来像は、知的で合理的な世界です。

まず自社が知的で合理的な組織になり、知的で合理的な戦略の妥当性を証明しなければなりません。

この課題に成功したとき、我々のMissionが達成されるはずですが、

我々は優れた知識やアイデアが全世界で共有される時代に適した手法で、より優れたソフトウェアを開発していきたいと考えています。

数学に代表されるクラシックな学問分野で鍛えられる思考方法を土台にして、世界中で研究、開発された実装技術、開発手法を積極的に導入することで、より高度な仕事を可能にするソフトウェアをより短時間で開発することを目指します。

ソフトウェアの設計や実装は、システムを開発するための手段ではありますが、そこで展開される様々な手法や理論は学術的にも興味深いものが多く、そういった知識を共有し、互いに刺激を与えあうことのできる社内文化を目指しています。

各分野で優れた知識と能力を持ったエンジニアが集まり、議論を重ねながら、ソフトウェア開発を進めていくことは、クリエイティブな作業であり、知的好奇心を満足させるものです。当社はより高いレベルでこの知的好奇心を満たすことのできる環境作りを目指しています

従業員の経済的基盤をより高いレベルで安定的に提供することも会社の重要な目標に掲げています。従業員は多くの時間を共有し、社内の様々なプロジェクトの中で苦楽をともにする仲間です。その従業員が経済的に満たされていくことは、企業としてよりよい姿であると考えています。

更に当社は、会社が従業員の経済的基盤を支え、充実した業務時間を提供するためだけの存在では不十分だと考えています。多くの場合、会社は従業員が最も多くの時間を費やすコミュニティの1つとなります。従業員の充実した生活を総合的サポートするために、様々な福利厚生を充実させることも会社の大きな役割だと捉えています。

ソフトウェア開発業務の本質とは思考することであり、その意味において、個々の従業員の思考力の総和が当社のソフトウェア企業としての力を表わすこととなります。全社員が深く思考することで、会社業務がな

りたち、充実した勤務スタイルを確立していくことを理想としています。

Strategy ~ 戦略

企業の活動は、その企業に所属する社員の意思に基づいています。この自明の事実が企業を有機的な生き物のように振舞わせる一つの要因になっています。従って、まず採用を強化しなければいけないのは自明な戦略となります。そして、教育にも力を入れなければなりません。高い能力と知識をもった社員は難しい課題を次々にこなしていきます。

純粹な“勉強”によっても技術知識は身につきますが、実際の開発案件の中で身につける知識は、より実践的であり、また、妥協することができない環境で開発に打ち込むことで、より深い知識や経験が身につくケースが少なくありません。その意味において、収益と同等に請け負う開発案件の“質”を見極めなければいけません。技術者にとって最適な案件をアサインすることで、技術者の成長を最大化させ、ひいてはその技術力が最大収益に繋がっていくと考えています。

当社はSI(System Integration)とR&D(Research & Development)を事業の核としており、これは今後変わらないことはありません。SIにおいては、鍛え上げられた技術力で、他社では実現できない難度の高い顧客要望に応えることで、顧客から信頼を勝ち取り、安定的な収益に繋がっていきます。新しい技術を積極的に導入することで、顧客満足度と自社技術力の両者の向上を図ります。R&Dにおいては、世の中に未だ存在していない新たなサービスを自ら企画して、実装して、世の中にアピールしていくこととなります。成功する確率はSIに比べて低い代わりに成功した時のリターンはSIをはるかに凌ぐものになります。これら2つの事業をバランスよく推進していくことで、ビジネス規模の拡大を目指します。

抽象的思考 Abstract Thinking

抽象的思考とプログラミング能力の関係について

計算機科学において、抽象化とは、一度に注目すべき概念を減らすことで、巨大化、複雑化の一途をたどるシステム（プログラム）の実装を可能にするための技法のことです。

この概念は数学における「抽象化」からのアナロジーです。例えば、数はプログラミング言語上の概念であり、数学上の概念でもありますが、数の計算概念は数学の概念に基づいているため、実装の詳細はハードウェアとソフトウェアに依存したとしても、それが制約とはなりません。

大まかに言えば、抽象化は制御抽象化とデータ抽象化に分けられます。制御抽象化は動作の抽象化であり、データ抽象化はデータ構造の抽象化です。例えば、構造化プログラミングでの制御抽象化とは、サブプログラムや定式化された制御フローの使用を意味します。データ抽象化とは、本来ビット列であるデータを意味のある方法で扱うことを意味します。オブジェクト指向プログラミングはデータとコードを同時に抽象化する試みと見ることもできます。

原理

コンピューティングでの主な抽象化は言語の抽象化です。新たな人工言語はシステムの特定の観点を表現するために開発されています。モデリング言語は計画立案を補助します。コンピュータ言語は CPU が処理する単純命令を組み合わせて抽象的に表現することを可能にすることでプログラミングをより容易にしています。言語の抽象化は現在も続いており、例えばスクリプト言語やドメイン固有言語でこの進化が著しい状況です。

プログラミング言語では、一部機能によってプログラムが新たな抽象化を生み出せるようにしています。例えば、サブルーチン、モジュール、

ソフトウェアコンポーネントなどがそれにあたります。プログラミング言語自体の機能ではないが、設計技法上の抽象化としてデザインパターンやソフトウェアアーキテクチャがあります。

抽象化によっては、次々に構築される概念を完全に隠蔽することでプログラムが把握しなければならない概念の幅を制限しようとしています。

制御抽象化

制御抽象化はプログラミング言語を使う主たる目的の 1 つです。コンピュータが理解する操作は極めて低レベルであり、メモリのある場所から別の場所へ何ビットかを移動させ、2 つのビット列を加算するというたことでしかありません。プログラミング言語を使うことでこれをもっと高いレベルに変換することができます。例えば、次のようなプログラム内の文（式）があるとします。

a := (1+2) × 5

人間にとっては、これは非常に単純で明らかな計算です（1 足す 2 は 3、これに 5 をかけて 15）。しかし、これを評価するには低レベルの実行ステップに落とし込まねばならないし、計算結果である 15 を変数“a”に代入するという作業も複雑です。数値は二進数表現に変換され（これも大方の予想よりも複雑な作業である）、（コンパイラやインタプリタが）計算をステップに分解して機械語の命令列に直す（機械語あるいはアセンブリ言語は一般のプログラムにとっては直観的に理解可能なものではなく、その内容は通常の加算や乗算といった人間の考える算術とは趣きが異なります）。そして、計算結果の“15”を“a”というラベルの付いた変数に格納するのですが、実際には物理メモリか仮想メモリ上のあるアドレスのメモリ位置がそれに対応しており……などなどです。

制御抽象化なしでは、プログラムは機械語レベルでレジスタやメモリアドレスを指定してプログラムを書かねばなりません。その場合 2 つの

深刻な結果を招きます。第 1 に似たような機能を毎回コーディングしな小さなくてはならなくなります。第 2 にプログラムは特定のハードウェアや命令セット向けにプログラムを書くしかなくなってしまう。

データ抽象化

データ抽象化とは、データ型の「抽象的」属性と「具体的」実装詳細の明確な分離を強制することです。抽象化された属性はデータ型（あるいはそのインタフェース）を利用するクライアントコードに対して明確化され、具体的実装は完全にプライベートな状態であつ必要に応じて変更できる形で存在します。概念的には、そのような変更は抽象的振る舞いには変化をもたらさないので、クライアントコードには全く影響を与えません。

例えば、「参照テーブル」という抽象データ型を定義したとする。参照テーブルには「キー」とユニークに対応する「値」があり、キーを指定することで値を操作できます。このような参照テーブルの実装方法はハッシュテーブルや 2 分探索木や線形リストなどいくつかあります。クライアントコードからすれば、データ型の抽象化された属性はどの場合でも同じです。

もちろん、以上の話は最初にインタフェースを正しく詳細化することにかかっており、そうでないと実装の変更がクライアントコードに影響を及ぼしてしまいます。別の見方をすれば、インタフェースをデータ型とクライアントコードの間で合意された振る舞いの「契約」を形成すると考えることもできます。契約にない部分は予告なく変更される可能性がある、ということになります。

オブジェクト指向プログラミング言語も一般にデータ抽象化を提供すると言われてています。

数学とコンピュータ Mathematics & Computer

数学とコンピュータ

当社はソフトウェア開発会社でありながら、数学的思考力を大変重視しています。それはコンピュータ科学と数学が極めて密接な関係にあることに起因していると考えています。

コンピュータにおける各技術にどのような形で数学が関係しているか、その一部を列挙したいと思います。

CPU

- ブール代数

コンピュータの中心に位置する CPU は、トランジスタによる膨大なブール代数の組み合わせによって、成り立っています。普段我々が行うプログラミング作業において、意識することはありませんが、CPU の動作原理の概要を知っていることは、高度なソフトウェア設計を行うのに役に立ちます。

データベース

- 計算理論
- 解析学

データベースは巨大なデータを読み書きするためのアプリ

ケーションです。データ構造とパフォーマンスに関するノウハウが凝縮しています。パフォーマンスの計算は、基本的には比較的簡単な数式が利用されますが、稀に高等数学の知識を使うこともあります。

ネットワーク

- グラフ理論

インターネットに代表されるように、情報工学においてネットワークモデルをデータ構造として利用することは少なくありません。ネットワーク経路探索等の機能が必要とされるようなケースでは、グラフ理論に関する知識を直接的に用いることも少なくありません。

ソフトウェア設計

- 抽象的思考法
- 演繹的思考法
- 帰納的思考法
- 代数的思考法
- 集合論
- 線形代数
- 解析学

ソフトウェア設計ならびに、プログラミング作業における思考過程と、数学の論理展開における思考過程には、多くの共通部分があります。ソフトウェアとは関数の集合体であり、代数的な思考そのものといえます。逐次実行、代入、関数呼び出し、条件分岐は演繹的な思考であり、プログラムに頻出する再帰的なコードの読み書きには帰納的な思考方法が必要になります。また、巨大なソフトウェアシステムを構築する際には、あまりにも多い場合分けを洗いざらい列挙するわけにはいかないため、まずは全体の機能を抽象的にとらえ、モジュール構成を設計し、徐々に徐々に具現化していかなければ、なりません。

また、直接的に数学の知識を利用するケースも多々あります。その代表格は集合論、線形代数、解析学ではないかと思います。

歴史的背景

情報科学の父とも呼ばれる論理回路を考案したクロード・シャノン。

チューリングマシンと呼ばれる仮想マシンを考案し、コンピュータの基本原則を考案したアラン・チューリング。

ノイマン型コンピュータと呼ばれる現代のコンピュータ・アーキテクチャをの原型を考案したフォン・ノイマン。

現代の情報社会に極めて大きな役割を果たした上記3人の科学者はいずれも優れた数学者であることから、情報工学の背景には数学による裏付けがあることが感じられます。

実装 Implementation

インタープリズムの強みは実装力と考えています。独学ではなかなか短期間では学べないことでも、先輩社員による指導や教育ノウハウ、そしてハイスペックなマシンなど環境を万全に整えることで、若手社員の能力を引き出します。

1

Latest Technology

最新の技術を取り入れる



インタープリズムの
案件獲得の優先順位

1. 技術選定まで任せてもらえる案件
2. 新技術を扱う案件
3. レガシー技術を扱う案件

2

Development Environment

マシン等最新のスペックで開発することができる



※イメージです。

- 常駐先で支給されるPCのスペックが低いことも。
- 遅いビルドが業務時間を圧迫。最新PCを持ち込むことも。
- 速いPCは思考を妨げない。
- 下がり続けるPCの価格対性能比からも環境投資は積極的に行う。

3

Review

開発したものに對し誤りや不具合、要求を満たしているかなどフィードバックし、品質を高める。

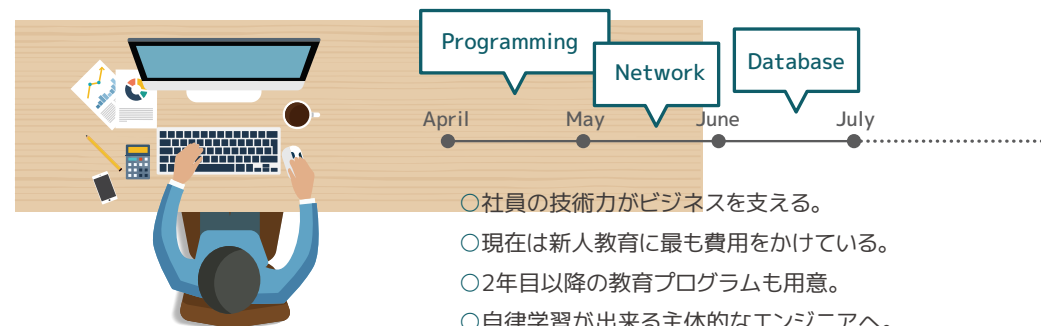


- 納品するソースコードは必ず複数人でレビュー。
- 断片的な知識以上のノウハウ。
- レベルの高いエンジニアとの交流が技術力向上に。

4

Training

研修期間設け、技術を身につける。



- 社員の技術力がビジネスを支える。
- 現在は新人教育に最も費用をかけている。
- 2年目以降の教育プログラムも用意。
- 自律学習が出来る主体的なエンジニアへ。

インタープリズムが求める人物像

What We Value in People

As a Team

チームでの達成を考える

個人が独立して動くのではなく、共有された目的のために、チームのメンバーとして有機的に機能した方が生産性が高いと考えています。



Improvement

常に自分を磨く・向上心を持つ

ITは現代の技術革新の中心的存在であり、技術革新と厳しい競争が途絶えることはありません。この事実は継続的学習の十分な動機になりえることであり、成長のチャンスととらえることができます。



Recognition as own issues

理想の状態は自分自身で掴み取る

社員は会社の一部です。自分以外のだれかの働きにより理想的な状態が偶然訪れるのを待ち続けるのではなく、自分自身に何ができるかを考えることで、自身の目的の達成確率および期待値は高まります。



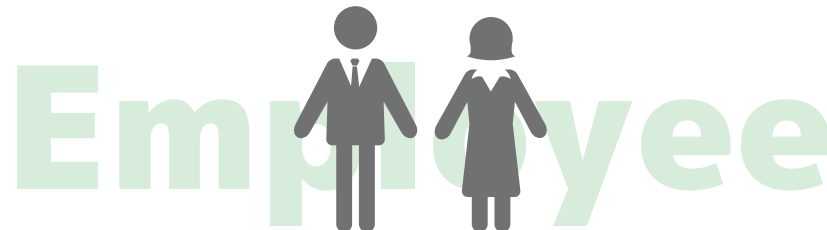
Respect anyone

他者を尊重する

自分および相手の立場にかかわらず、常に他者を尊重する気持ちを持つことで、無益な感情的争いを回避し、共同作業をより生産的に行えるようになると考えています。

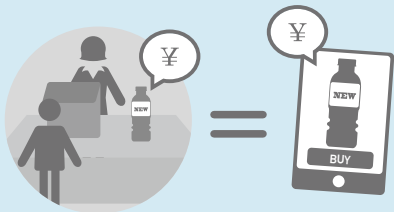


自立した精神をもつ社員一人ひとりが有機的に、粘り強く協力しあうことで技術革新が激しいIT産業の中で厳しい競争に勝ち抜くことができ、各社員の利益を最大化させることができると信じています。



洗練された 抽象的思考力

より上位の概念を捉えた抽象的な理解により、適切な設計や問題解決への可能性を高めます。



深い論理的思考力

「なぜそのように作るのか」- 客観的そして論理的に説明できるよう日頃からの考え抜く姿勢が求められます。



幅広い知識

ソフトウェアは、たとえ小規模なものであっても非常に多くの技術によって構成されています。



豊かな創造力

プログラミングとはものづくりであるという観点がとても重要です。



テクニカルドメイン Technical Domain

ソフトウェア開発で用いる技術は多種多様です。

より多くのプロジェクトで活躍できるようになるためには、扱えることができる領域は広げておかなければなりません。

開発言語	フレームワーク	データベース	アプリケーションサーバー	インフラ	IDE	バージョン管理システム
Java C# PHP JavaScript TypeScript Dart Ruby Python Objective-C Swift Haskell Kotlin Rust Go	Spring Framework Laravel Django React Ktor Vue Angular FastAPI	Oracle PostgreSQL SQL Server MongoDB MySQL Redis SQLite	Jetty GlassFish Tomcat WildFly Node.js	AWS GCP Azure Docker	IntelliJ IDEA Eclipse Xcode Android Studio Visual Studio Code	Git GitHub SVN

取引先 Clients

株式会社 IJ テクノロジー

株式会社アイオス

株式会社アイ・ティー・ワン

アットホームホールディングス株式会社

アローシステムズ株式会社

株式会社 NTT データ関西

株式会社 NTT データクリエーション

株式会社エフネット

株式会社O2

ソニー株式会社

ソニーセミコンダクタソリューションズ株式会社

東芝デジタルソリューションズ株式会社

株式会社DCS

株式会社電通総研

ビッグロブ株式会社

フューチャーアーキテクト株式会社

丸紅情報システムズ株式会社

株式会社 LIGHTz

ジー・プラン株式会社

ゼロボード株式会社

※順不同



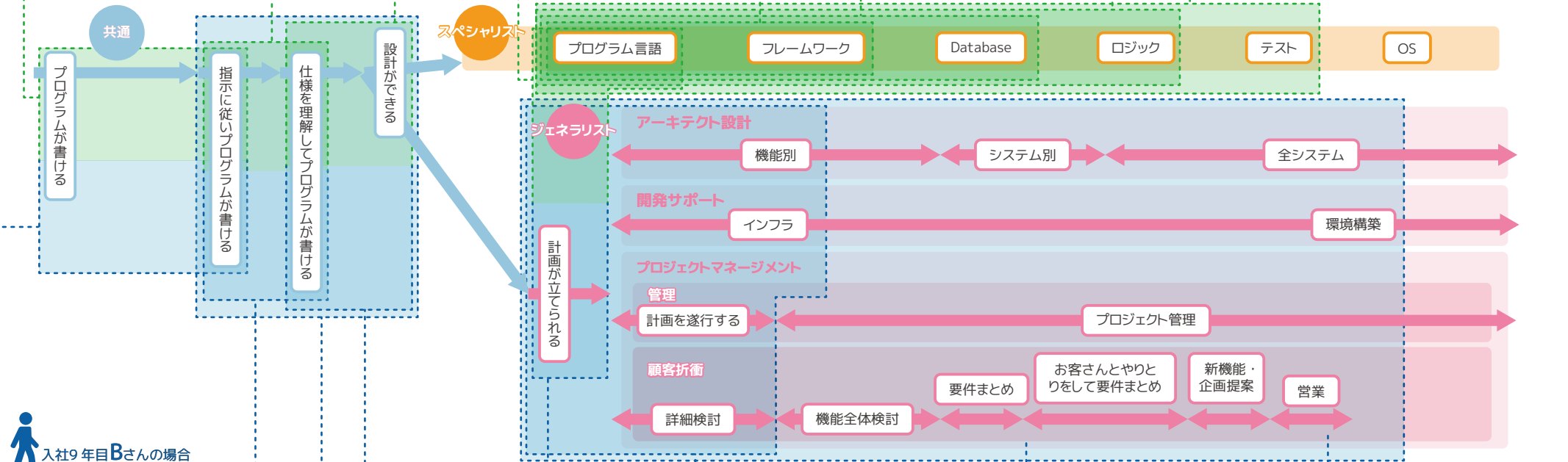
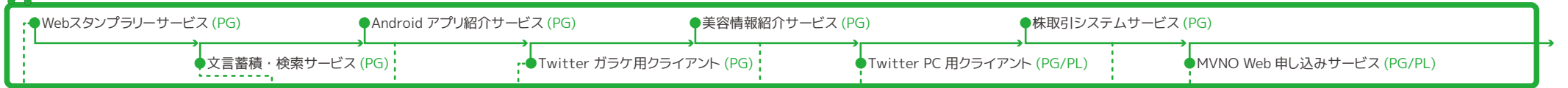
キャリアパス Career Path

3年目以降は様々なキャリアパスが考えられます。

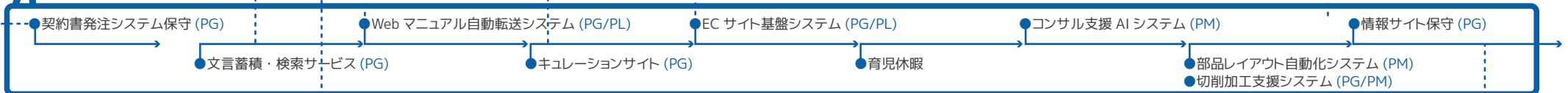
いずれの道に進むとしても、豊富な技術知識、高いコミュニケーション能力、高度な論理的、抽象的思考を要します。



入社12年目 Aさんの場合



入社9年目 Bさんの場合



案件紹介 Project Overview

I社

製造業向け ツール開発 データベース

コンサルティング支援ツール開発

大規模製造業向けのコンサルティング支援ツールを開発します。10年以上続く大規模プロジェクトであり、数社のSI企業が参画していますが、その中でも当社が最も長く貢献しているプロジェクトです。業務内容は複雑で、技術レベルは極めて高く、全貌を理解するには数年が必要となります。プログラミング言語としてはC#、Javaを主に使います。また、極めて高度なデータベースの知識が必要になります。

言語	C#, Java, PowerShell, SQL
DB	SQL Server
開発ソフト	Microsoft Visual Studio SQL Server Management Studio (SSMS)、Eclipse Visual Studio Code
その他	.NET Framework, Subversion Redmine, Slack, iQUAVS Git併用も模索中
クラウド	Azure

L社

AIシステム開発 ベンチャー企業 技術サポート

AI思考パターン可視化分析システム開発

AIシステム開発を手がけるベンチャー企業のソフトウェア実装を技術的にサポートします。技術的には主にJavaScript、Java、を扱います。大規模システム開発と違い、抽象度の高い要件に対して、即座に要求分析をして、実装実現性を調査し、実装して動くものを作っていかなければなりません。エンジニアとしての総合的な力が試されます。

言語	Java, TypeScript, WebGL
フレームワーク	Mithrill.js, PixiJS, Jetty
DB	LimGraph
バージョン管理	Git

B社

製造業 支援ツール 技術サポート

部品レイアウト自動化システム開発

製造業における作業支援ツールを開発しています。Pythonを使ったプロジェクトで、画像解析で特徴の抽出を行ったり計算によって部品の組合せを決め、関連するシステムとの連携を行い蓄積データから最適解を導きだします。

研究開発として取組む部分も多いのでトライアンドエラーで確認しながら素早いアウトプットを求められます。

言語	Python
その他	画像解析(Open-CV) BLF法

S社

半導体メーカー システム開発 保守運用
インフラ

製品開発課題分析システム開発

当社が単独で担当する小規模SIプロジェクトで、業務内容と触れる技術が多様です。開発では、顧客との要件定義、設計実装、導入保守運用... SI開発プロセスほぼ全てに参画し、ミドルウェアの導入管理やOS環境移行等、インフラに触れる機会もあります。最新技術は追いませんが、基盤から広く深く身に付く環境です。

言語	Ruby, RoR4
DB	MySQL, PostgreSQL
フロント	JavaScript, css
ミドルウェア	Apache, Phusion Passenger
開発環境	Docker



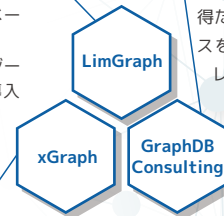
グラフ構造でデータを保存する 新しいタイプのデータベース

ミドルウェア

グラフ構造を高速に永続化することを可能にする、データベースエンジンです。LimGraph社のコアテクノロジーとして、様々なシステムに導入されます。

サービス

グラフデータベース開発経験から得たノウハウをグラフデータベースを使ったシステム・インテグレーションの現場にフィードバックします。



ツール

ハイパフォーマンス、イーザーモデリングといったグラフデータベースの特徴を生かして、企業活動を活性化させる様々なシステムとツールをご提供していきます。

LimGraph	グラフデータベース
Flex	エクセルデータ連携システム
SemanticGraph	ファイル自動整理システム
BOMGraph	製造業向けBOM管理システム
Structure	製造業向け手順書作成システム

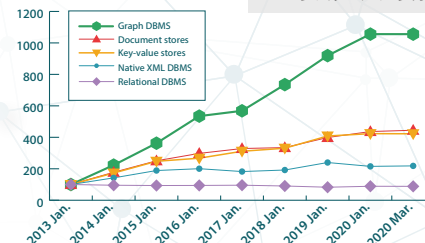
社名
LimGraph株式会社

創業・設立
2018年(平成30年)4月2日

資本金
3,200万円

代表取締役社長
青木 規彰

事業内容
・グラフデータベース及び
関連ソフトウェアの販売
・グラフデータベースの
システムコンサルティング



プロジェクト例 Project Example

案件概要(業務仕様)

販売管理システム

✓インターネットで商品を販売する企業の販売管理システムを構築・機能改善します。

技術

- ✓言語 / Java, Groovy
- ✓DB / Oracle, MySQL
- ✓ライブラリ、フレームワーク / Spring Framework, Spring Boot, Spock(テストフレームワーク), MyBatis(ORM), Javaslant, Vavr
- ✓その他ミドルウェア / Tomcat

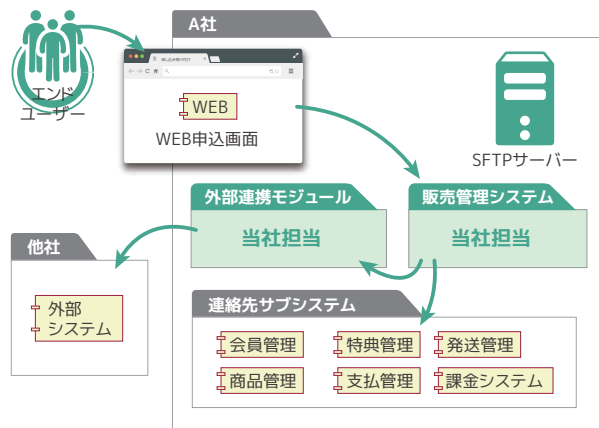
要求される技術(能力)

- ✓最低限Javaが書ける
- ✓連携先のIF仕様書等を読んで、正確に仕様を把握し、問題点を見つけることができる。
- ✓打ち合わせ内で色々決まるのでコミュニケーション能力が必要。
- ✓改善提案をどんどんできる

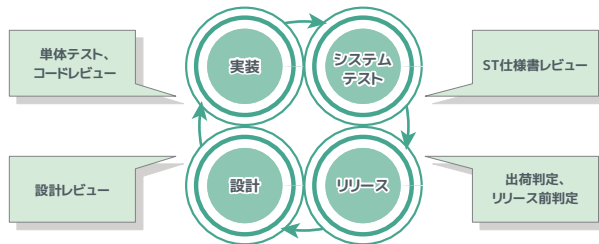
この案件で獲得できる技術・知識

- ✓DDD(ドメイン駆動設計)
- ✓コミュニケーション能力
- ✓大規模開発のノウハウ

システムアーキテクチャ図



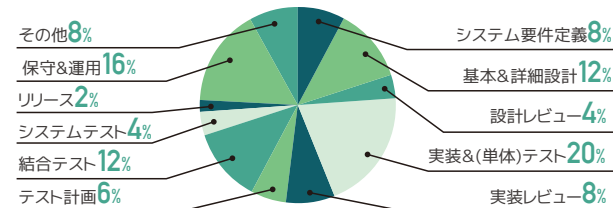
開発プロセス



グループ体制



勤務時間の内訳



経歴別タスク

	PM 7年目	SE 5年目	SE 5年目	SE 2年目
見積・請求(事務)	○			
工数見積	○	○	○	○
スコープ調整	○	○		
体制検討	○			
進捗管理	○			
システム要件定義	○	○	○	
基本&詳細設計	○	○	○	○
仕様調整(対顧客)	○	○	○	
新規参画者サポート			○	
仕様確認(社内)	○	○	○	○
プログラミング	○	○	○	○
コードレビュー	○	○	○	○
テスト	○	○	○	○
運用	○	○		

その他タスク

- ✓環境整備
 - ・開発PC環境
 - ・ミドルウェア環境
 - ・テスト環境
 - ・構成管理
 - ・ビルド環境
- ✓チーム力向上のためのアクション
 - ・勉強会企画
 - ・懇親会企画

チーム活動

振り返り・プランニング	2時間×1回/週
デイリーミーティング	30分×1回/日
勉強会	1時間×2回/週

過去4年の社員の実績

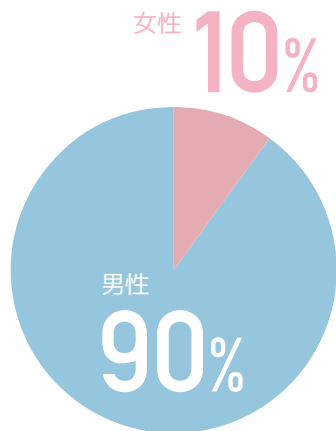
Employee Achievements Over the Past 4 Years

No	入社年	研修修了後の着任先	学歴			入社前の プログラミング経験	
1	2022	新人研修（4ヶ月）⇒ 携帯会社ポータルサイト開発	博士	大阪市立大学大学院	理学研究科	数物系専攻	
2	2022	新人研修（4ヶ月）⇒ 携帯会社ポータルサイト開発		埼玉大学大学院	理工学研究科	数理電子情報系専攻	
3	2022	新人研修（4ヶ月）⇒ 携帯会社ポータルサイト開発		東京大学大学院	数理科学研究科	数理科学専攻	
4	2022	新人研修（4ヶ月）⇒ 携帯会社ポータルサイト開発		東京都立大学大学院	理学研究科	数理科学専攻	
5	2022	新人研修（2ヶ月）⇒ 贈り物ランキングサイト開発		名古屋大学大学院	情報学研究科		○
6	2023	新人研修（4ヶ月）⇒ モバイルサービス開発支援		大阪大学	工学部	電子情報工学科	
7	2023	新人研修（4ヶ月）⇒ 携帯会社ポータルサイト開発		九州大学大学院	理学府	物理学専攻	
8	2023	新人研修（3ヶ月）⇒ モバイルサービス開発支援		電気通信大学大学院	情報理工学研究科	情報・ネットワーク工学専攻	
9	2023	新人研修（3ヶ月）⇒ モバイルサービス開発支援		東京大学大学院	工学系研究科	機械工学専攻	
10	2023	新人研修（4ヶ月）⇒ モバイルサービス開発支援		東北大学大学院	理学研究科	数学専攻	
11	2023	新人研修（4ヶ月）⇒ モバイルサービス開発支援		富山大学大学院	理工学教育部	物理学専攻	
12	2023	新人研修（2ヶ月半）⇒ AI 思考パターン可視化分析システム開発		立命館大学大学院	理工学研究科	基礎理工学専攻	○
13	2023	新人研修（4ヶ月）⇒ モバイルサービス開発支援		早稲田大学	教育学部	数学科	
14	2024	新人研修（4ヶ月）⇒ 携帯会社ポータルサイト開発		大阪公立大学大学院	理学研究科	数学専攻	
15	2024	新人研修（4ヶ月）⇒ 携帯会社ポータルサイト開発	ポスドク	筑波大学大学院	数理物質系数学域	博士特別研究員	○
16	2024	新人研修（4ヶ月）⇒ 携帯会社ポータルサイト開発		東京工業大学大学院	工学院経営工学系	経営工学コース	○
17	2024	新人研修（4ヶ月）⇒ 携帯会社ポータルサイト開発		愛媛大学	理学部	理学科	
18	2025	新人研修（3ヶ月）⇒ ESG 関連データシステム開発	博士	東京大学大学院	数理科学研究科	数理科学専攻	
19	2025	新人研修（4ヶ月）⇒ 携帯会社ポータルサイト開発		東京工業大学大学院	理学院	数学系	○
20	2025	新人研修（4ヶ月）⇒ 携帯会社ポータルサイト開発		東京理科大学大学院	創域理工学研究科	数理科学専攻	
21	2025	新人研修（4ヶ月）⇒ 携帯会社ポータルサイト開発	博士	大阪公立大学大学院	理学研究科	物理学専攻	
22	2025	新人研修（4ヶ月）⇒ 携帯会社ポータルサイト開発		東京大学大学院	数理科学研究科	数理科学専攻	○
23	2025	新人研修（6ヶ月）⇒ 携帯会社ポータルサイト開発		東京都立大学大学院	理学研究科	数理科学専攻	
24	2025	新人研修（4ヶ月）⇒ 携帯会社ポータルサイト開発	博士	京都大学大学院	情報学研究科	先端数理科学専攻	○

データでみるインタープリズム

Interprism by the Numbers

男女比

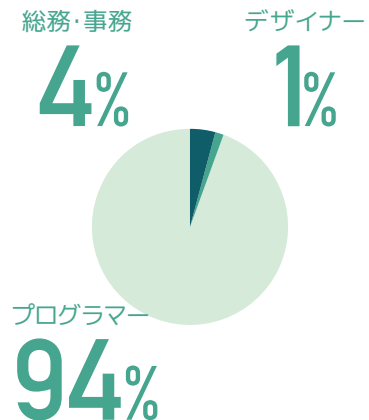


平均年齢

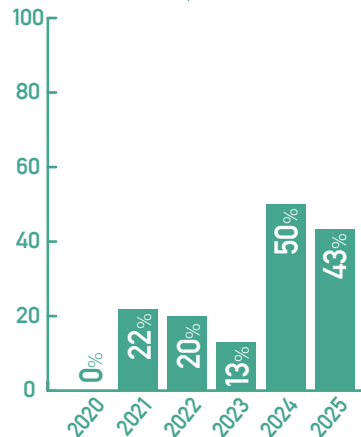
32歳



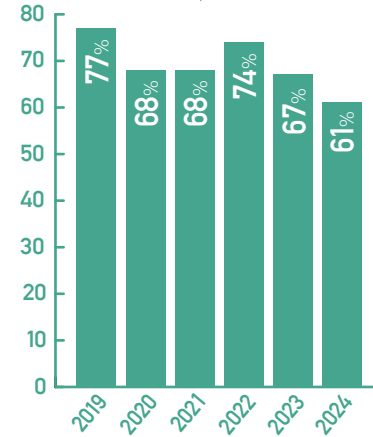
社員構成



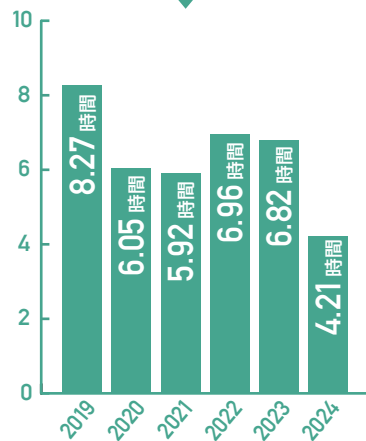
プログラミング経験入社



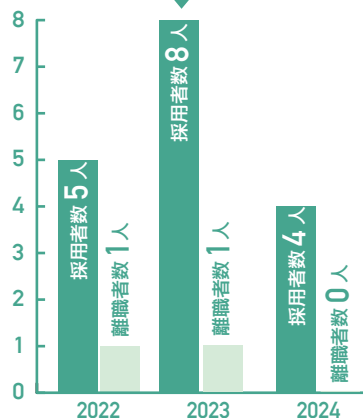
有休取得率



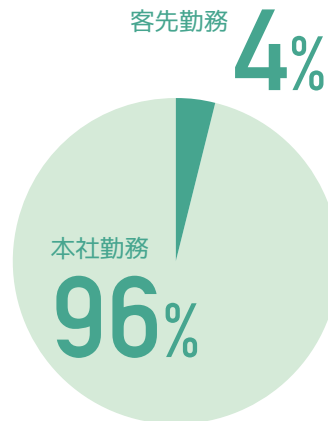
月平均残業時間



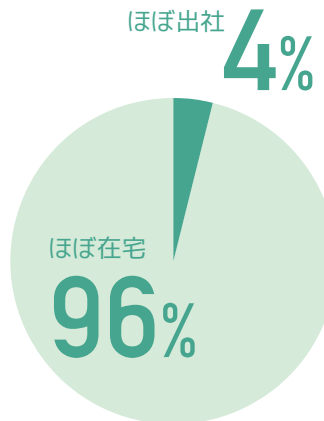
入社年度毎の離職率



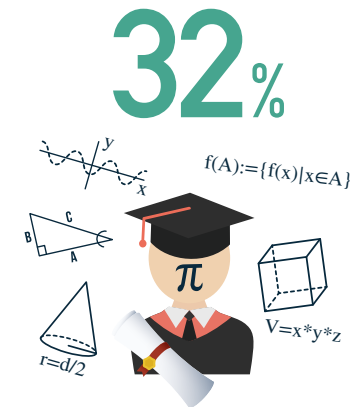
勤務地



在宅ワーク率(変動あり)



数学系学部卒業



01 メンタルヘルスの向上

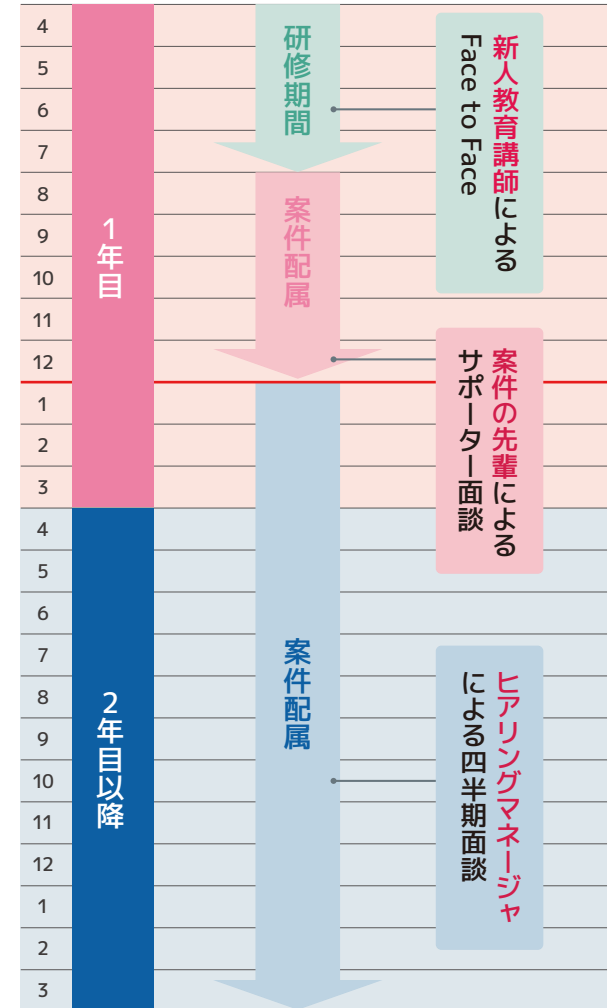
現代のビジネス環境はストレスフルであり、従業員のメンタルヘルスは企業の生産性や労働環境に直接影響を与えます。ヒアリングは従業員の心理的負担を軽減し、健康な職場環境を促進します。

02 生産性とパフォーマンスの向上

従業員が悩みやストレスを抱えたままでは、パフォーマンスが低下する可能性があります。悩み相談サービスを提供することで、従業員は精神的に安定し、業務に集中できるようになります。これにより、企業全体の生産性が向上します。

03 問題解決能力の向上

悩み相談を通じて、従業員は問題解決のスキルやストレス管理の方法を学ぶことができます。これにより、個々の従業員が自己解決能力を高め、将来的な問題にも対処しやすくなります。



年間スケジュール（新入社員） Annual Schedule for New Employees



※研修・案件期間には個人・年度により差があります。

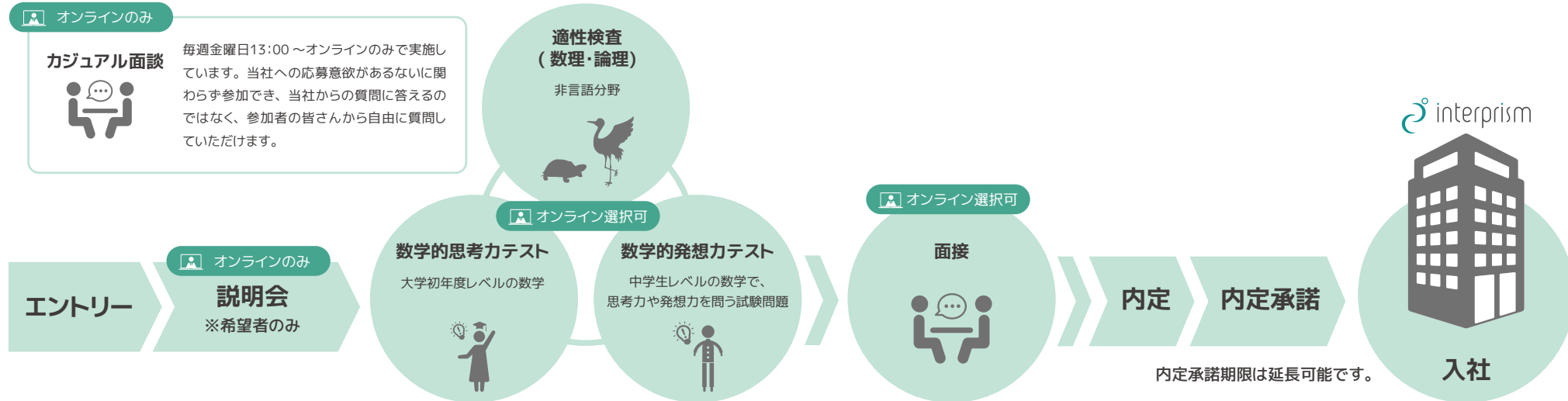
研修内容 Training Program

研修項目	2022年新人研修内容		2023年新人研修内容		2024年新人研修内容	
技術研修	A) Java 基本文法	G) Web 技術基礎 (HTML,CSS)	A) Java 基本文法	G) Web 技術基礎 (HTML,CSS)	A) Java 基本文法	G) Web 技術基礎 (HTML,CSS)
	B) 基本アルゴリズム	H) JavaScript 基礎	B) 基本アルゴリズム	H) JavaScript 基礎	B) 基本アルゴリズム	H) JavaScript 基礎
合宿	C) Collections API とデータ構造	I) データベース基礎	C) Collections API とデータ構造	I) データベース基礎	C) Collections API とデータ構造	I) データベース基礎
	D) Java IO API	J) UNIX およびインフラ技術基礎	D) Java IO API	J) UNIX およびインフラ技術基礎	D) Java IO API	J) UNIX およびインフラ技術基礎
	E) テスト基礎		E) テスト基礎		E) テスト基礎	
	F) プログラミングコンテスト		F) プログラミングコンテスト		F) プログラミングコンテスト	
	A) 設営	G) 見積もり方法	A) 設営	G) キャリアケーススタディ	A) 設営	G) 課題分析
	B) 開式の辞	H) キャリアケーススタディ	B) 開式の辞	H) 課題分析	B) 開式の辞	H) レビュー練習
C) Ice Break	I) 課題分析	C) Ice Break	I) レビュー練習	C) Ice Break		
D) 7つの習慣		D) 7つの習慣輪読		D) 7つの習慣輪読		
E) 限定コミュニケーション		E) 見積もり方法		E) 見積もり方法		
F) リーダブルコード輪読		F) 限定コミュニケーション		F) 限定コミュニケーション		

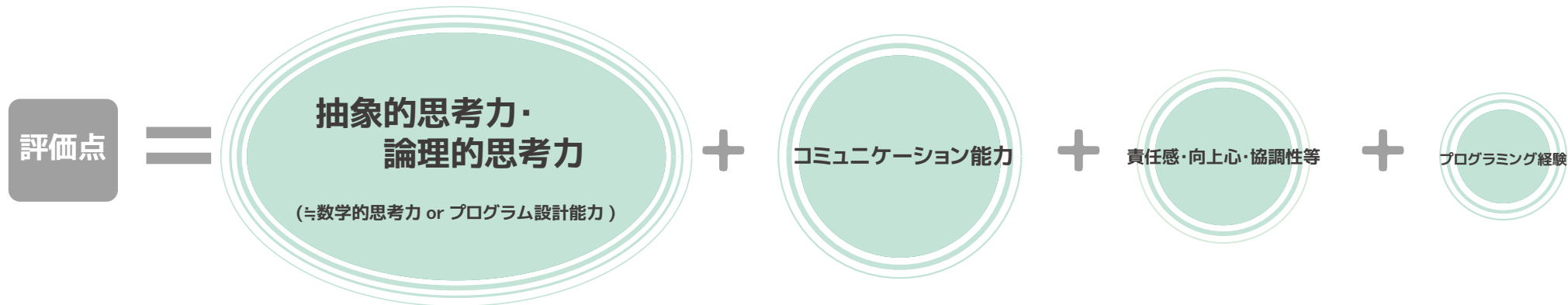
雇用条件 Employment Conditions

休日・休暇	<p><休日> 完全週休2日制、祝祭日、夏季休暇(※7月～9月の間で3日間)、年末年始、年間休:約125日(年ごとに変動あり)</p> <p><有給休暇> 入社初年度は入社月に応じて最大10日、入社次年度以降～最大20日</p> <p><特別休暇> 産前産後休暇、育児休暇、就業時間短縮制度(育児)、介護休暇、就業時間短縮制度(介護)、慶弔休暇 等</p> <p><時間休> 1時間単位</p>																				
福利厚生	<ul style="list-style-type: none">●健康診断(年1回)●社内活動支援(申請制度あり)●リゾート施設・スポーツ施設利用補助●短時間正社員制度●全社懇親会(年2回)●Android端末支給●トスラブ(リゾートハウス)箱根、館山、湯沢、コナミススポーツクラブ、セントラルスポーツ、へるすびあ、その他全国に契約保養施設あり●副業可●その他懇親会(随時)●インターネット常時接続通信費(上限5千円/月・条件付)●資格取得補助制度、書籍購入費&研修/セミナー参加費支援制度●BBQ大会、スポーツ大会●交通費支給(上限4万円/月) <p>●給与先払い制度</p> <p>●ディズニーリゾートチケット割引購入あり</p>																				
社会保険制度	健康保険、厚生年金保険、雇用保険、労災保険																				
給与	<table><thead><tr><th>[入社～研修]</th><th>[研修終了後]</th><th>[研修期間]</th><th></th></tr></thead><tbody><tr><td>月給20万円(学部卒)</td><td>月給27万円～31万円(学部卒)</td><td>2020年 4ヶ月</td><td rowspan="5">※研修終了後給与については、左記の下限(学部卒27万円、修士卒29万円、博士卒30万円)とし、特に優秀と判断した場合に下限以上の昇給を適用するものとします。 ※賞与:決算賞与 ※昇給:年1回(1月) ※ただし、初年度の1月の昇給なし ※みなし残業の10時間を超える場合には、別途残業手当が支給されます。 ※原則研修中は残業はありませんが、残業があった場合には別途残業手当が支給されます。</td></tr><tr><td>月給22万円(修士卒)</td><td>月給29万円～33万円(修士卒)</td><td>2021年 4ヶ月</td></tr><tr><td>月給23万円(博士卒)</td><td>月給30万円～34万円(博士卒)</td><td>2022年 4ヶ月</td></tr><tr><td>※研修中はみなし残業無</td><td>※みなし残業10時間/月含む</td><td>2023年 3ヶ月半</td></tr><tr><td></td><td></td><td>2024年 4ヶ月</td></tr></tbody></table>	[入社～研修]	[研修終了後]	[研修期間]		月給20万円(学部卒)	月給27万円～31万円(学部卒)	2020年 4ヶ月	※研修終了後給与については、左記の下限(学部卒27万円、修士卒29万円、博士卒30万円)とし、特に優秀と判断した場合に下限以上の昇給を適用するものとします。 ※賞与:決算賞与 ※昇給:年1回(1月) ※ただし、初年度の1月の昇給なし ※みなし残業の10時間を超える場合には、別途残業手当が支給されます。 ※原則研修中は残業はありませんが、残業があった場合には別途残業手当が支給されます。	月給22万円(修士卒)	月給29万円～33万円(修士卒)	2021年 4ヶ月	月給23万円(博士卒)	月給30万円～34万円(博士卒)	2022年 4ヶ月	※研修中はみなし残業無	※みなし残業10時間/月含む	2023年 3ヶ月半			2024年 4ヶ月
[入社～研修]	[研修終了後]	[研修期間]																			
月給20万円(学部卒)	月給27万円～31万円(学部卒)	2020年 4ヶ月	※研修終了後給与については、左記の下限(学部卒27万円、修士卒29万円、博士卒30万円)とし、特に優秀と判断した場合に下限以上の昇給を適用するものとします。 ※賞与:決算賞与 ※昇給:年1回(1月) ※ただし、初年度の1月の昇給なし ※みなし残業の10時間を超える場合には、別途残業手当が支給されます。 ※原則研修中は残業はありませんが、残業があった場合には別途残業手当が支給されます。																		
月給22万円(修士卒)	月給29万円～33万円(修士卒)	2021年 4ヶ月																			
月給23万円(博士卒)	月給30万円～34万円(博士卒)	2022年 4ヶ月																			
※研修中はみなし残業無	※みなし残業10時間/月含む	2023年 3ヶ月半																			
		2024年 4ヶ月																			
勤務時間	時差出勤制(9:00～20:00の間で、連続した実働8時間/休憩1時間) 残業あり:みなし残業10時間/月(研修終了後)	※研修中の勤務時間は10:00～19:00実働時間8時間/1日(休憩1時間)となります。 ※現在はプロジェクトごとに在宅が可能である場合、個人の判断で在宅で勤務することが可能になっています。																			
勤務地	<p>[本社勤務] 東京都中央区築地2-1-11 ガリシア銀座イースト</p> <p>[客先勤務] 東京23区エリア</p> <p>[在宅勤務] プロジェクトによって在宅勤務が可能な場合 在宅での業務が可能な環境である場合 外部モニター貸与あり・在宅手当あり</p>	※場所についてはセキュリティの観点から制約があります。 ※月に数回の急な出勤に対応できることが条件 ※入社6ヶ月は緊急事態宣言など特別なことがない限り本社勤務																			

採用プロセス Recruitment Process



採用ポリシー Recruitment Policy





www.interprism.co.jp

〒104-0045

東京都中央区築地 2-1-11 ガリシア銀座イースト

TEL 03-6264-1661

FAX 03-6264-1662