

わたしの 新人時代

寺川 光男

1977年にシステム開発会社に入社し、プログラマーとしてシステム開発技術者のキャリアをスタートさせました。当時は主に、コードを手書してプログラムを開発する手法でした。プログラムはこのコーディングシートに基づいてキーパンチャーがパンチカードを作成して入力、その後メインフレームで実行して結

果を確認します。エラーが発生すると、プログラムの修正には再度パンチカードを使って書き直す必要がありました。テスト工程ではメモリーにパッチを当ててデバッグを繰り返します。今では考えられないほ

は開発プロジェクト室に寝袋を持ち込んで泊まり込むといったことさえありました。こうした厳しい環境では

をつくる、たくさんのクライアントに出会うことが何よりの財産」と先輩に諭され、なるほどと腑に落ちたものです。クライアントの抱える問題や要求を把握してその先を提案できるチーム(会社)でありたいとい

術が普及し、プログラミンクも進化しました。プロジェクト管理におけるコミュニケーションツールの活用もコロナ禍で一気に浸透し、開発プロセスの効率化と品質の向上、素早いリ

。昨今、AI(人工知能)・ロボット・メタバース・スマホアプリなど革新的なテクノロジーの出現が業界を大きく変えつつあります。時代の大きな変わり目に立ち、スピード感を持ちながら柔軟かつ丁寧な取り組みを重ね、業界の発展に貢献していきたいと考えています。

過酷なシステム開発現場からスタート そしてテクノロジの進化

どの時間と労力を費やす開発手法でした。

です。ですから現場は相当に過酷な労働環境で、長時間の残業が日常でした。大手飲料メーカーの生産管理システム開発を担った際には、月150時間を超える残業のあげく、本稼働前後

ントに実際に使用されることの手ごたえは代えがたいものでした。また、次々と適切な仕様を提示するSEやプロジェクトを統括するマネージャーの姿には「自分もあのようにになりたい」と強いあこがれを感じました。「たくさんプログラム

う思いはこの時代に培われたものだと思います。2000年以降は出版業界向けのシステム開発に特化して今日に至っています。今やシステム技術におけるイノベーションは驚異的です。クラウドコンピュ

ーからわ・みつお11954年1月27日東京都練馬区生まれ。2000年光和テクノシステム代表取締役・光和コンピュター取締役、06年両社経営統合し光和コンピュター専務取締役、15年代表取締役

た。「たくさんプログラム

ピュ

異なる。クラウドコンピュ

テ

縮



光和コンピュター代表取締役