

「技術だけでは解決できない課題」を乗り越える。ユーザー体験にこだわり、自分のアイデアで教育プロダクトを成長させるやりがい。

井出野

※本記事は2025年7月に執筆したものです。

自己紹介をお願いします。

2023年4月に新卒で入社した井出野 彩華です。入社してからは教育チームに所属しており、プログラミング教育を目的としたサービスの開発に携わっています。大学では情報科学を専攻し、機械学習を用いた動作データの特微量抽出とその利用に関する研究を行っていました。また、大学生時代にはアルバイトなどを通じてUnityを使った開発経験を積んできました。PFNでもアルバイトとして働いたことがあります。



現在担当している主な業務内容や具体的な流れについて教えてください。

私は教育チームに所属し、教育関連のBtoBtoCまたはBtoCプロダクトの開発に取り組んでいます。チームでは複数のプロジェクトを担当しております。具体的には、「Playgram™」というプログラミング教材や「Playgram™ Typing」というタイピング練習サービス、さらに生成AIを用いた新しい教育サービスの開発に携わっています。

Playgram は子ども向けのプログラミング教材です。独自のカリキュラムでコンピュータサイエンスの基礎を学ぶと共に、ブロックコーディングやテキストコーディングを通じて、お子様が自分の創造力を発揮して作品を作り、またそれを他のお子様にシェアすることができます。アプリ側はUnity、サーバ側はDjangoを使用して開発されています。私が担当している主な業務は、新しい教材コンテンツや機能の企画・設計から実装までです。技術的な側面だけでなく、ユーザー視点での教材のわかりやすさや使いやすさも考慮しながら開発を進めています。

プレイグラムタイピングはブラウザ上でタイピングを練習するためのサービスで、フロントエンドはNext.js、バックエンドはDjangoを採用しています。プレイグラムタイピングは、タイピングの練習だけでなく英単語の学習コンテンツも提供しています。私は、新機能である復習機能の開発を担当しました。復習機能では、UI および API、DB スキーマ設計に加えて、学習曲線の考え方に基づき復習時期を最適化するアルゴリズムの開発を行いました。

また、最近では、生成AIの技術を活用した教育サービスのプロトタイプ開発も行っています。生成AIは個別最適化されたフィードバックや教材の自動生成など、従来にはなかった新しい学びの体験を提供できる一方で、学習内容の正確性や利用者ごとの適切な難易度調整、倫理面の配慮など、設計・運用上の課題も多く存在します。こうした可能性と難しさの両方を意識しながら、より良い学習体験の実現に向けて日々チャレンジを続けています。



数ある企業の中で、なぜPFNをファーストキャリアor転職先として選ばれたのですか？ 入社前の期待や不安、実際に入社してみて感じたギャップや感想があれば教えてください。

技術職に限らず幅広い職種を視野に入れて就職活動をしていましたが、最終的にPFNを選んだ理由は、PFNでのアルバイト時代に感じた「社員同士の距離が近くてフラットな社風」や「技術や学習を重んじる文化」でした。知識や技術力の高い人たちの集まる場所で、幅広い知識を身につけて成長したいと思ったのが、PFNをファーストキャリアとして選んだ理由です。集団での開発経験やプロダクト開発の経験が乏しかったため不安もありましたが、アルバイトの際お世話になった先輩方のように、身につけた知識や技術を使って仕事をしていきたい、と思い、入社を決意しました。

学生時代に学んだことで業務に活かされたエピソードがあれば教えてください。

大学の授業では、VRヘッドセットを使用したUnityゲームの開発に取り組んでいました。この授業でUnityの操作に慣れたことは、現在の開発においてとても役立っています。

また、[PFNでのアルバイト](#)では、Playgramのコンテンツ開発に携わりました。これらの経験を通じて得た実践的なスキルと知識は、現在の業務にも直接役立っています。

入社後も日々、新しい技術や知識を習得していますが、これまでの経験が学習の基盤となっていることを強く感じています。新しいことを学ぶ際も、学生時代の経験があるからこそ、スムーズに吸収できていると実感しています。

PFNでプロダクト開発をすることのやりがいや苦勞を教えてください。

PFNでプロダクト開発をする中での最大の魅力は、自分のアイデアや行動が直接ユーザーの体験に影響を与える点です。例えば、自分が追加したコンテンツや機能がユーザーに喜ばれたときには、大きな達成感があります。Playgramには、ユーザがプログラミングをして自由に遊ぶためのフィールドがあるのですが、新規フィールドとして私が追加したもの(下記画像:すなはまフィールド)の評判が良かったとコーチの方を通じて聞くことができた時は嬉しかったです。また、技術的な疑問や課題について同僚や先輩と積極的に議論することで、最適な解決策を迅速に導き出せる点も魅力の一つです。一方で、教育プロダクト特有の「技術だけでは解決できない課題」を考えるのは大変なこともあります。チームで議論を重ねながら進めることで乗り越えています。



プログラミング教材Playgramのクリエイトモードで季節ごとに提供される限定の「すなはま」フィールドを開発

PFNならではの社風やチームの雰囲気について、詳しく教えてください。

PFNはチーム間の交流が活発で、定期的に行われる全社テックイベント「PFN Day」は他部署の取り組みを知る良い機会となっています。また、ランチタイムや共有スペースで技術的な会話が自然と行われており、さまざまな面白い話を聞くことができます。また、実際にPFNの社員と交流を持つまでは想像していませんでしたが、技術以外にも読書、ボードゲーム、コーヒーやテニス等多彩な趣味を持つ人が多いです。終業後などに、仕事の上ではあまり交流のない他部署の方ともゲームを楽しむなど、リラックスして交流できる雰囲気です。

今後PFNで挑戦してみたい仕事、個人的な野望などがあれば教えてください。

PFNには様々な分野の専門知識とノウハウを持つ先輩方が多く、日々相談しながら業務を進めていますが、今後は自身もそのような知識を深め、より主体的にプロダクト開発に携わりたいと考えています。扱うプロダクトの種類や仕事が増えるにつれて必要な知識や技術が増えていくので、それらを着実に身につけていきたいと思っています。また、まだ十分に触れる機会がなく知識の乏しい分野についても学習を重ね、プロダクト全体を俯瞰して設計できるエンジニアを目指したいと考えています。

最後に一言お願いします。

PFNは、技術や知識が豊富な方が多く、とても刺激的な職場です。また、育休や産休などの働きやすい制度があるだけでなく、実際に取得しているメンバーも多く、社員がキャリアとライフイベントを両立しやすい環境です。PFNに興味を持っていただけたら幸いです。

