

TECH PLAY

2025年2月7日  
パーソルイノベーション株式会社

【日時：2025年2月26日（水）18:00～20:25】

IT・DX 人材育成支援サービス『TECH PLAY』、女性エンジニアの活躍を応援する  
「TECH PLAY Career Conference #2 Women in Tech」開催  
～2024年9月に引き続き開催。女性エンジニアのキャリアアップのヒントを語る～

「はたらいて、笑おう。」をビジョンに掲げるパーソルグループのパーソルイノベーション株式会社 TECH PLAY Company（本社：東京都港区、TECH PLAY Company代表：片岡 秀夫）が運営する、27万人の会員をもつテクノロジー人材のエンパワーメントと企業のDX組織構築の支援サービスを提供する『TECH PLAY（テック プレイ）』※は、「アップデートしつづける"わたし式"のエンジニアリング」と題し、2025年2月26日（水）18:00より、「TECH PLAY Career Conference #2 Women in Tech」を開催します。※2024年9月時点



■イベント概要

「TECH PLAY Conference」は、さまざまな業界からTECH COMPANYがオンラインで集まり、テクノロジーでつながることを目的とするカンファレンスです。

昨今のIT業界では、女性エンジニアの割合は依然として低く※、「身近にロールモデルがない」、「今後どんなスキルを身につけたいのか、分からない」と悩む女性エンジニアも多いことが現状です。

2024年9月に引き続き2回目の開催となる今回は、テクノロジーを武器に活躍する皆さまにご登壇いただき、登壇者のこれまでの経験や注目している技術、キャリアの分岐点で何があったのか、それをどう乗り越えたのかについてや、未来への展望を語っていただきます。本カンファレンスは、男女問わずどなたでもお申込みいただけます。

※出典：「[2021年度版 情報サービス業基本統計調査](#)」 一般社団法人 情報サービス産業協会

特設ページ : <https://bd.techplay.jp/career-conference-02>

イベント名称	TECH PLAY Career Conference #2 Women in Tech
開催日	2025年2月26日 (水) 18:00~20:25
主催	パーソルイノベーション株式会社
視聴方法	Zoom ※お申し込みをいただいた方へ、参加用URLをご案内します。
費用	無料 ※インターネットに接続するための通信料金は参加者負担となります。 ※配信映像や音声は各自の通信環境に依存しますので、なるべく通信環境の良い状態で視聴ください。
申込方法	<a href="#">こちら</a> より必要事項を入力のうえお申し込みください。 ※定員となり次第締め切りとさせていただきます

■タイムスケジュールと登壇者プロフィール

18:00~18:05 オープニング

18:05~18:25

**bgrass株式会社**

**代表取締役 CEO/CTO 咸 多栄 (だむは) 氏**

ジェンダーギャップをテクノロジーで解決する、女性のためのITキャリア転職サイト「WAKE Career」と日本最大の女性エンジニアコミュニティ「WAKE コミュニティ」を運営。韓国生まれ日本育ち。新卒からエンジニアとして開発に従事、その傍ら女性エンジニア向け 1 on 1 サービス個人開発。2022年7月にbgrassを創業。2022年女性リーダー支援基金採択。2024年Forbes「Women In Tech 30」選出。「BEYOND MILLENNIALS 2024」選出。



【文系大学出身の私がCTOになるまで】

文系大学から新卒でSierに就職し、現在はスタートアップでCEO/CTOをやっています。そんな私がどう目標を立てて道を歩んできたのかお伝えします。

18:25~18:45

**アバナード株式会社**

**Apps & Infra Software Engineering Back-End Development**

**長瀬 マキ 氏**

Photobackというフォトブック作成サービスを展開するベンチャー企業にエンジニアとして新卒入社。APIやバックエンド開発、SRE、クラウド移行のプロジェクトリーダーなどを担当。2023年にアバナード社に入社し、GitHub Copilotなどの生成AIを活用したソフトウェア開発ライフサイクルの改善を推進するチームに参画。Azureなどの技術コミュニティへの貢献により2024年8月にMicrosoft MVPを受賞。



【文系出身・プログラミング未経験でエンジニアになった私が、技術を楽しみ成長するサイクルを作り上げてMicrosoft MVPを受賞するまで】

「エンジニアは、学生時代からプログラミングをしていた人しか楽しめない世界なのでは？」と諦めかけたこともある私が、いかに技術を楽しめるようになりMicrosoft MVPの受賞にまで至ったのかをお話します。技術コミュニティやMicrosoft MVPについてもご紹介いたします。

**18:45～19:05**
**NECソリューションイノベータ株式会社**
**デリバリモデル・トランスフォーメーション機能／イノベーションラボラトリ**
**本間 詩野 氏**

2021年、NECソリューションイノベータ株式会社に新卒入社。3年間、自治体業務に関わる新事業の企画・開発、販促を担当。今年度現在の所属に異動し、サービス事業に開発者として参画し、プロジェクトでの課題感をもとにしながら、全社のエンジニアリング領域の技術戦略策定にも取り組み中。


**【わたしなりのチーム貢献のかたち/人と人をつなぐエンジニアを目指して】**

新事業開発チームのエンジニアとしてのキャリアをスタートして以来、若手エンジニアとしてできるチーム貢献の方法を模索してきました。開発に関して専門性を持ちたいという動機から経験した異動や、そこで出会った新しい業務や考え方を通して「人と人をつなげて価値を作るエンジニア」という自分なりの目標と働き方を見つけるに至った経験をお話したいと思います。

**19:05～19:25**
**株式会社野村総合研究所**
**金融ソリューション事業本部 金融システムサービス推進部**
**城本 佑香 氏**

2008年、野村総合研究所に新卒入社し、金融機関向けASPサービス「BESTWAY/JJ」の保守開発を担当。育児休業から復職後、プロジェクトマネージャーとして制度改正対応を実施。現在は、ソーシャルDX事業のプロジェクトでアプリケーションエンジニアとして要件定義や顧客対応を担当。


**【エンジニアとして私らしいキャリアを目指して】**

時短勤務を選択しながらプロジェクトマネージャーとして大規模プロジェクトを完遂した経験を中心に、アプリケーションエンジニアとしてのキャリア形成と自分らしい在り方の両立について、「わたし式」の取り組みをお話しさせていただきます。

**19:25～19:45**
**SCSK株式会社**
**技術戦略本部 デジタル推進部 久保田 菜々子 氏**

2020年、SCSK株式会社に新卒入社。研究開発部門にて約2年間ローカル5Gプロジェクトに従事後、2023年より現在までRAG（Retrieval-Augmented Generation）を活用したチャットボットの開発・PoC・技術支援を担当。


**【先進技術を扱うエンジニアとして生成AIプロジェクトから得られた経験と学び】**

"新しい技術を取り入れたシステムをつくりたい"、"人の役に立つシステムを提供したい"という思いを持つ中で、生成AI・RAGを活用したQAチャットボット開発を担当しました。PoCから自社内での本番利用まで携わった本プロジェクトをご紹介します、プロジェクトを通して得られた経験や今後のキャリアへの思いをお話します。

**19:45～20:05**
**アマゾン ウェブ サービス ジャパン合同会社**
**エンタープライズ担当(小売消費財) Solutions Architect**
**加藤 菜々美 氏**

2006年に、セキュリティ・インフラエンジニアとして外資 Sier に新卒入社。大規模移行、認証統合、セキュリティポリシー策定、DX戦略など、さまざまなお客様の課題を支援。2022年 AWS に転職し、現在はおお客様のビジネス上の課題に対応するソリューションアーキテクトとして、小売消費財業界のお客様を担当。



**【キャリアの分岐点で選んだ、わたしの答えと、わたらしさ】**

「もっとわたらしく働ける場所があるのでは？」そんな思いから、キャリアの分岐点で転職という選択をしました。本セッションでは、新たなフィールドに飛び込むまでの葛藤や決定に至るまでの思い、そして新しい環境での挑戦と成長についてお話します。年次が上がっても広がる選択肢と可能性、チャレンジ、そして何より自分らしく働くことの意味について、わたしの経験を通してご紹介いたします。

**20:05～20:20 Q&A****20:20～20:25 クロージング・退場****■『TECH PLAY』について < <https://techplay.jp/> >**

約27万人のテクノロジー人材を会員にもつITイベント情報サービス『TECH PLAY』※、累計600回以上の開催実績を持つIT関連イベントの企画立案、企業のDX推進組織の構築支援など、各種サービスを提供しています。学習機会やつながりの創出によるテクノロジー人材のエンパワーメント、企業のデータ・テクノロジー活用を促すことで、日本の産業全体におけるデジタル化の推進を目指しています。

※2024年9月時点

**■パーソルイノベーション株式会社について < <https://persol-innovation.co.jp/> >**

パーソルイノベーション株式会社は、パーソルグループの次世代の柱となる事業創造を目的として、2019年4月に事業を開始しました。企業のDX組織構築の支援サービスを提供する『TECH PLAY』（テックプレイ）、リスキリング支援サービス『Reskilling Camp（リスキリング キャンプ）』や、コミック教材を活用した研修サービス『コミックラーニング』、副業マッチングサービス『lotsful（ロットフル）』などを運営するとともに、新たな事業開発や、デジタルトランスフォーメーションを推進、パーソルグループのイノベーションを加速していきます。