

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。

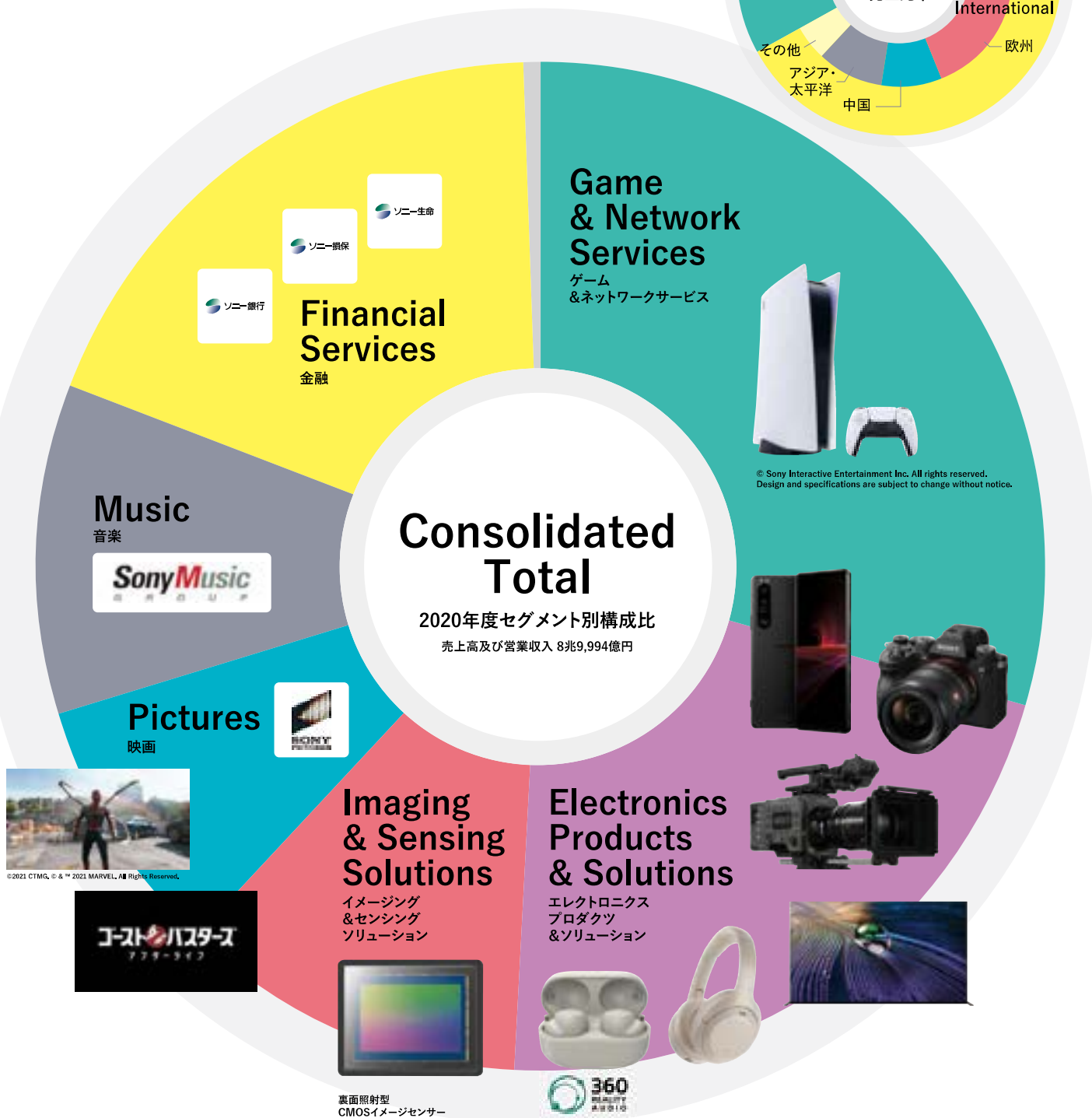
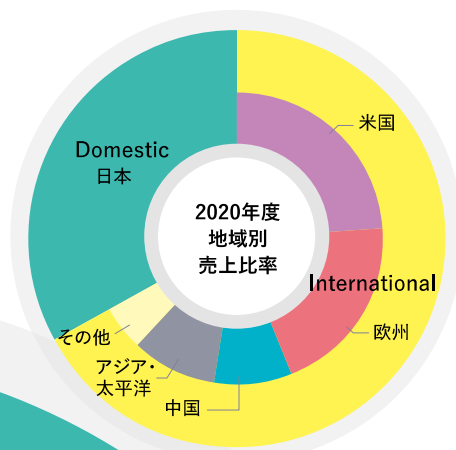
さあ、この場所で共に。感動であふれる未来をつくろう。

“等身大のソニー”と出会うダイジェストブック

ソニー＝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

多様な事業をグローバルに、冒険の舞台も全世界

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。



こんなところにもソニー製品？

ソニーの「世界を感動で満たす」挑戦

ソニーは戦後まもなく、創業者井深と盛田の「技術の力を用いて人々の生活を豊かにしたい」という夢により誕生しました。そしてその思いは創業75年目を迎えた現在でも受け継がれており、「世界を感動で満たす」ため我々はさまざまな分野で挑戦を続けています。

VISION-S



その車は、 実社会へ

次世代の移動のカたちを追求するソニーのVISION-Sの取り組み。いよいよ計画は、実社会への展開へ段階を進めます。より安心で、いっそう豊かな社会の創造のために、ソニーはクリエイティビティとテクノロジーの力で、モビリティのさらなる進化に貢献していきます。

VISION-Sを
もっと知る！



ソニーが目指す 新しいVR音楽ライブ



グループ横断でXRのエンタテインメントに取り組む「Project Lindbergh」の一端として、リアルとバーチャルを、アーティストとファンをVR技術で繋ぐ全く新しい体験作りに挑戦します。

Project
Lindbergh
とは？



可視化のテクノロジーで スポーツの感動を支える

ホークアイは、画像解析技術・ビデオリプレイ技術・グラフィックス技術を活用した、各種スポーツの審判判定補助サービスや、放送映像にビジュアル効果を追加するサービスを提供し、スポーツの公平性・安全性・魅力の向上に貢献しています。審判判定補助サービスに対する評価は高く、サッカーのVARやテニスのイン・アウト判定、ラグビーのTMOなど、世界中の各種競技・イベントで採用されています。



ホークアイを
もっと知る！



ソニーのAIって？

クリエイティブに、人に寄り添うソニーのAIって？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。

Sony×AIを
もっと知る！



人に愛される エンタテインメント ロボットを

aiboは、好奇心を持ち自ら人に近づき、触れ合いを重ねるなかで絆を深め、共に成長するパートナーになることを目指したエンタテインメントロボットです。丸みを帯びた生命感のある佇まいから、瞬きや瞳の変化、躍動感に満ち溢れた体の動きやしぐさによって感情を豊かに表現するだけでなく、周辺環境や触れ合う人々を認識するセンサーデバイスと、本体とクラウドが連携するソニー独自のAI技術がaiboを個性的に成長させ、オーナーに寄り添った生活を実現します。

AI×Electronics

身近なエレクトロニクスにも搭載された ソニーのAI技術で、生活をより豊かに

ソニーのAIテクノロジーは、私たちに身近なハードウェアやサービスを通じて、よりクリエイティブにライフスタイルを進化させています。たとえばソニーは、Speed×AIをテーマに、カメラに搭載する「リアルタイム瞳AF」を開発。被写体が動いていても、瞳にピントが合った魅力的な写真を誰でも撮影可能にしました。また、ディープラーニングによるAI開発を行い、動物に対しても「リアルタイム瞳AF」を拡張。プロカメラマンをフォーカスの煩わしさから解放しただけでなく、私たちもプロクオリティの写真が当たり前撮影できるようになりました。



加速する ～遊びの限界を超える～ エンタテインメント

プレイステーション®5



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

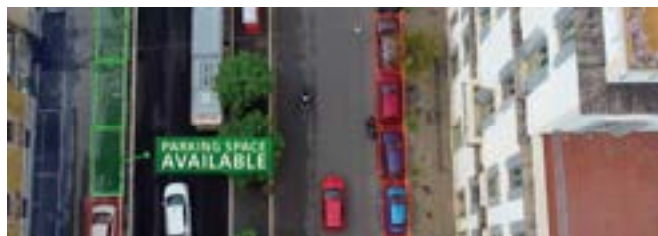
「プレイステーション®」は世界を代表する史上最も売れた家庭用ビデオコンソールブランドです。“コンピュータというテクノロジーは、オフィスのためだけにあるのではない。世界でいちばん面白い、エンタテインメントのためのコンピュータを創ろう。”こんな想いのなかからプレイステーション®は生まれました。プレイステーション®が創造する、新しく、ワクワク、ドキドキするエンタテインメントの世界。エンタテインメントのかたちが、どんなに進化しようとも、楽しいものをつくりたい。創造したい。世界中に届けたい。そんなあなたのエンタテインメントとクリエイティブへの熱き情熱を満たすDNAがソニーにはあります。

プレイステーション®5
をもっと知る！



社会課題への 取り組み

ローマ市におけるスマートシティトライアル —インテリジェントビジョンセンサーIMX500



インテリジェントビジョンセンサー「IMX500」を使用したローマ市でのスマートシティトライアルプロジェクトへの参画を発表しました。このプロジェクトでは、交通量を減らし、公共交通機関の運行を最適化し、歩行者の安全をサポートする取り組みを行います。

社会課題への
取り組みを
もっと知る！



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を発表する「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



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

私たちにとっての

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:入社してから一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りませんでしたが、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。

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。プレイステーション®4用のアプリを他のエンジニアが作り、私たちはそれをメニューから起動できるように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、頻り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、あまり就活に時間を割くことができませんでした。そのなかでも私が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。選考の時、SIEで働く先輩から「私たち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抜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創れていることがやりがい。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。

※SIE…株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント

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





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

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ア出しをする光景も見られます。

“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

05

事務系

セールス&マーケティング 国境を越えて活躍中!

2019年3月まで、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に従事しました。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、店頭立つプロモーターや販売員と非常に多くの人に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をするポジションです。現在は、欧州全域におけるTVの事業計画の立案を担当しており、各国のビジネス状況や競合・業界状況を把握しながら市場や価格想定を策定した上で販売計画を作っています。

Q:海外で仕事をする事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 B.V TV Pan-European Marketing
商学部 マーケティング専攻卒 2012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

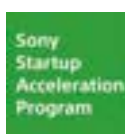
北米・日本を舞台に 経営の意思決定のサポートに挑戦中!

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か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、製造部門などさまざまな人たち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か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?

ソニーには日常がワクワク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なかで、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たい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。

社員のアイデアで、新しい事業を創り出す



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

2014年4月に開始した、スタートアップの創出と事業運営を支援する「Sony Startup Acceleration Program(SSAP)」は、既存の事業領域外の新しい事業アイデアを集め、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18の事業化を実現しています。

SSAPについて
もっと知る!



wena 3 >

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 >

本体を専用アクセサリに装着し、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ウェアラブルデバイス。



< toio (トイオ)

工作やプログラミングを通じて子どもの創意工夫を引き出すロボットトイ。

MESH >

特別な知識がなくてもプログラミングが体験できるIoTブロック。



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”の言葉どおり、クリエイティブな仕事ができる環境で、さまざま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

> ソニーシティ5F



BRIDGE TERMINAL

> ソニーシティ大崎 24F



CREATIVE LOUNGE

> ソニーシティ1F



STATIONみなとみらい

> ソニーシティみなとみらい



コミチカ

> 厚木テクノロジーセンター



DESIGNER : noiz PHOTOS : ©Yasuhiro Takagi

写真撮影: © Nacása & Partners

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、現在もさまざまなチャレンジを続けています。

Sony Space Entertainment Project

～宇宙を解放する～



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。

Airpeak



クリエイターの意思に応え、その胸の想像をあるがままに空へと放つ。
飛ぶ力、感じる力の頂きへ。