

インターンシップ体験記 （海外インターンシップの場合は英語で記入）

インターンシップ概要

AVITA 株式会社において、2022 年 3 月から 2022 年 5 月までの 3 か月間、インターンシップとして業務を行なった。AVITA 株式会社は、現在自身が所属する石黒研究室の石黒浩教授が代表取締役を務め、コミュニケーションアバター技術の社会実装を行う事業を中心とした会社である。そのため、自身の専門研究の分野とかなり近い分野で業務に携わることができた。

インターンシップを決めるまで

本インターンシップは、自身の指導教員である石黒浩教授の仲介で面談を行い、決定に至った。自身の指導教員が設立した会社であり、分野もかなり近いため、就職先として十分に可能性の高い会社であったためインターンシップへの参加を決断した。指導教員仲介のもと、社内の取締役 COO にインターンシップに興味がある旨のメールを送信し、社内の取締役 COO の方、開発リーダーの方、エンジニアの方の 3 人と 1 時間程度オンラインで面談を行い、インターンシップを行うことが決定した。面談では、これまで自身が専門研究で行ってきたこと、どのようなシステム開発経験があるかを中心に説明を行なった。指導教員の仲介かつ、スタートアップ企業のため、面談はカジュアルな雰囲気であり、可否を判断する場というよりは実際にどのようなインターンシップを行うかについての内容が中心であった。

インターンシップの目的

本インターンシップの目的は大きく分けて 3 つであった。

1 つ目はアバター技術の社会実装をどのように行っているかを知ることである。アバター技術は、まだ社会に浸透しているとは言えず発展途上であるため、社会実装する上でのノウハウが多く存在せず、取り組んでいる企業も多くは無い。今後、自身が研究で培った強みを活かすためには社会実装をどのように行っているかを肌で感じる事が重要だと考え、目的の 1 つとした。

2 つ目は限りなく近い分野での企業とアカデミアの違いを知ることである。AVITA 株式会社は、自身が所属する石黒研究室の石黒浩教授が代表取締役を務めており、ほとんど同じ分野を扱っている。両者が異なる部分は、論文としてアウトプットするか、ビジネスとしてアウトプットするかが最も大きな点であると考えている。本インターンでは、その差を知ること目的の 1 つとした。

3 つ目は、研究室外で自身の技術力が企業でも通用するかの確認、また企業でエンジニアとして働く上での技術力を高めることである。企業でのインターンシップを行うことで、エンジニアの社員の方からフィードバックを受けることができ、自身の技術力が企業で働く上でのどの程度かを知ることができる。また、自分は趣味の範囲以外で、これまで他人のシステムを引き継ぐことや複数人で開発を行った経験が少なかったため、そのような経験を積むことをインターンシップの目的とした。

オンラインでのインターンシップ実施方法について

本インターンシップは、完全にオンラインでの実施を行った。毎週水曜日に zoom により開発担当の社員 2 人と 30 分程度個別の進捗確認のミーティングと、毎週金曜日の 2 時間程度の社内全体のミーティングへ参加を行った。また、Slack を用いたテキストでのコミュニケーションで適宜質問等を行った。開発を行ったソフトウェアについては、ソフトウェアのバージョン管理サービス Github のプライベートリポジトリを用いて共有を行った。

インターンシップ体験記 （続き）

インターンシップの内容

AVITA 株式会で開発を行っているシステムの1つに、人間がアバターを遠隔操作し、アバターとして接客を行う AVACOM というシステムが存在する（図1）。本システムは、コンシェルジュとしてのアバターや、実際に商品を販売するアバター利用を目的として社会実装されている。これまでの AVACOM のシステムでは、人間が遠隔操作をする前のアバターの動作は、静止し続ける、もしくは待機動作を行っているビデオを流すかのいずれかであった。

本インターンシップでは上記の点に着目を行い、オペレーターが遠隔操作をしなくとも、インタラクティブな自律動作でカスタマーを呼び込む動作を実現し、集客力を向上させることを目的としたシステムの開発を行った。

初めの1ヶ月は、どのような業務を行うかについての相談、また行う業務のアイデアについて関連する事例の調査を中心に行い、2ヶ月目からシステム開発を中心に行った。インターンシップ最終日の3日前に、社員全体のミーティングでデモを含めた30分程度の成果発表を行った。

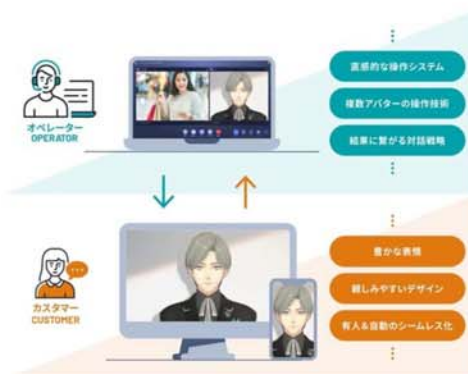


図1 AVACOM の概要

インターンシップで得た知識

本インターンシップを通じてビジネスとして社会実装する上で必要な観点を得ることができた。社会実装をする上では、コンピュータの性能やセンサ等、システムを構築する上でのコストについても制限がある。普段大学で研究を行う際には、そのようなことを考慮せずにシステムのパフォーマンスを追求するが、社会実装をする上ではコストパフォーマンスを考慮する必要があることを体感した。また、これまで Web システムの開発を行った経験が無かったが、本インターンシップで初めて web システムの開発を行い、ソフトウェア開発技術を向上させることができた。また、画像情報から顔認識等の多様な推定を行う API を使用した実装技術を身につけることができた。

研究室と異なる分野、業界で働いたことで得た体験

本インターンシップは、指導教員が代表取締役を勤める会社であり、研究室とほとんど同じ分野、業界であった。時間の制限がありインターンシップをいくつも参加することは難しい中で、大きく異なる分野や環境を経験するか、少し違うだけの分野や環境を経験するかの選択は難しいように感じる。少し違うだけの分野や環境を経験する選択は、自信がその分野で通用するかどうかの確認ができる点が良い点であると感じる。また、自身の専門と関連の大きな技術でありながら把握していなかった技術についても、環境を変えることで知る機会が得られる。オンラインでの実施ということもあり、所属する研究室での生活と大きな変化は無かったが、リモートワークでソフトウェア開発を行う感覚を知ることができた。

また、ソフトウェア開発に関しては、研究だとそれほどルールが厳格ではないが、企業ではかなり厳格に管理され、コードレビュー等もしっかり行っていることが研究室と異なる点であると感じた。

その他、インターンシップの体験から学んだ需要だと思われること

インターンシップ中は、自身の研究から離れて他のことに集中できる機会でもあり、良い気分転換になる。インターンシップ後に再度研究と向き合うことで、リフレッシュされた状態で研究に取り組むことができるように感じる。