

エンジニア現場レポート

頑張れ新人さん…もの作りの楽しさ厳しさ

森岡 澄夫



写真1 日本で民間開発されたロケットとしては初めて宇宙に到達した「宇宙品質にシフト MOMO3号機(以降、MOMO3号機)」



写真2 ロケットMOMO初号機の開発メンバ(筆者は右から5人目)4年たった今では人数が数倍に増えている。誰かが誰かより偉いなんてない

これからのエンジニアは…

● 筆者の仕事は民間ロケットの制御コンピュータ開発

インターステラテクノロジズ(以下、ISTと略)という北海道のベンチャー企業で、民間商用ロケットの開発をしています。2019年5月には、日本の民間企業としては初めて、開発したロケットを宇宙空間に到達させることに成功しました(写真1)。

新人エンジニアに向けて、この場で仕事を紹介できることをとても光栄に思います。エンジニアは決して楽ではありませんが達成感の大きい面白い仕事です。

ISTの中で筆者が受け持っている役割は3つありま

す。1つ目はエンジニアとしてアビオニクス(機体の制御コンピュータ)の全体設計を行い、ハードウェアやソフトウェアの製作をすることです。毎日とまではいきませんが、コーディング、デバッグ、はんだ付けなど、日常的に手を動かしています。打ち上げが近づいてくれば、ロケット機体への組み込みや運用リハールにも参加します。

2つ目はゼネラル・マネージャとして、開発戦略や会社文化の構築を推進すること、3つ目は社外に出て情報収集や発表などを行い、いろいろな人・会社との連携を促進することです。

● エンジニア視点とマネージャ視点の両方が役立つ

一般に企業では、上記の役割は別々の役職・人に割り当てられ、若手のうちはエンジニアとして働き、年齢が上がるとマネージャになっていくケースが多いです。しかしISTでは、肩書や年齢にとらわれず「やれる人、やる意欲のある人がやる」が基本です。筆者もあるときはリーダー、あるときはプレーヤーと、仕事内容によって動き方を変えています。マネージャがエンジニアより偉いということはありませんし、「誰かが誰かよりも偉い」という意識も希薄です(写真2)。

複数の役割を並列にこなすのは頭の切り替えや時間配分の点で大変ではあるのですが、それだけではなく良い相乗効果があります。分かりやすい例として、上位マネジメントだけをやってると現場の実態や最新