

組み込みソフトウェア・アプリケーション開発の おもな業務内容

ソニーの商品に魂を吹き込む組み込みソフトウェア・アプリケーションを開発しています。
その活躍範囲は商品開発にとどまらず、デバイス開発やR&D（研究開発）、さらにはエンタテインメント
領域にまで広がっています。
私たちは、これまで培ってきた技術と経験を活かし、付加価値の高いシステム・サービスを開発し続けます。

New Business 新規ビジネス	Audio オーディオ
Entertainment エンタテインメント	TV テレビ
Device デバイス	Digital Imaging デジタル・イメージング
Medical メディカル	Game ゲーム

ソフトウェア設計事例

オーディオ事業分野

関東圏

次世代サウンドテクノロジーや360立体音響技術に関する研究開発、音響技術を応用したアプリケーション
および商品に搭載されるファームウェア開発などを行っています。

360 Reality Audio
音場の最適化
空間音響処理



車載オーディオ
VISION-S

デジタルノイズ
キャンセリング
DSEE Extreme
Speak to Chat
NCオプティマイザー



ヘッドホン
WH-1000XM5

Decoder
Renderer
Virtualizer
クリエイター
ツール
Liveツール



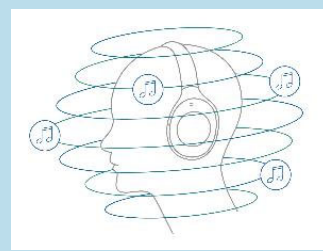
360 Reality Audio
アプリケーション開発



360 Reality Audio シートスピーカー再生



デジタルノイズキャンセリング



360 Reality Audio ヘッドホン再生

Sonyの注力分野の1つである車
載領域にオーディオ担当として
携われることにやりがいを感じ
ます。実際に音を体験したとき
は感動しました。
この感動を多くのお客さまに届
けられるようがんばりたいです。

エンジニア

ほんのわずかな誤差がノイズ
キャンセル性能に大きく影響
します。培われた匠の技術と
新たなアプローチにより、世
界最高の音質をめざしお客さ
まに感動を届けたいと思いま
す。

エンジニア

Sonyを代表するオーディオ技術
の最先端に携わることができ
とてもやりがいがあります。自分
の作ったものがさまざまな音楽
やソリューションに展開されて
いくのが楽しみです。

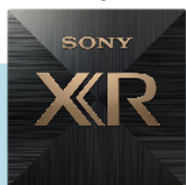
エンジニア

ソニーのデジタル映像技術を支えるソフトウェアを開発しています。



ブラビア®の超高画質を実現する**高画質エンジン開発**において、ソニー独自の感動をもたらす映像表現を支える信号処理システム、画像処理/認識アルゴリズムを実行するソフトウェア開発しています。

その土台となる**プラットフォームソフトウェア開発**ではデバイス制御やLinuxカーネル、オペレーティングシステム、組み込みマイコン用ソフトウェアなどを担当。商品の性能（速度、省電力・熱、画質、音質など）にこだわった製品設計を行っています。



海外サイトとの共同開発や社外パートナーとの協業を通じてグローバルな活動ができ、ソフトウェア設計だけでなく商品仕様検討、製造からプロダクトリリースまで、ものづくりの一連の過程も理解できます。



エンジニア



ソニーのカメラ・レンズに搭載されるソフトウェアを開発しています。

さまざまな映像表現を提案し幅広いクリエイターの制作活動に貢献



カメラ制御開発

Imager/AF/AE/AWB/手ぶれ
カメラ本体の独自の画像処理を司る
信号処理×Auto制御アルゴリズム
を実行するソフトウェア開発を行います。



レンズアクチュエーター制御
Zoom/Focus/IRIS/手ぶれ
カメラの性能を余すところなく
いかすため、**さまざまなデバイスをコントロール**するソフトウェア開発を行います。



エンジニア

像面位相差でのFocus制御を担当しています。スポーツカメラマンなどプロの方々にも信頼されるようなフォーカス性能を追求しており難易度も高いです。その分、達成できた時は成長を感じられてうれしいです。



エンジニア

自分が開発したレンズが量販店に並び、Webなどに掲載されているとやりがいを感じます。仕様の検討から製品化までに携わることができ、新しい技術開発にもチャレンジできます。

圧倒的没入感と臨場感で世界中のゲームファンを魅了している次世代ゲーム機『PlayStation®5』（PS5™）。この高性能・高スペックなPS5の設計支援を行っています。



設計プロセスに適した支援・提案を行うことでPS5の魅力ある商品性に貢献。

“ユーザーに最高の感動体験を届ける”ため、ソニー・インタラクティブエンタテインメントと一体となって取り組む、ものづくりへの真摯な姿勢とたゆまぬ研鑽。常に時代を先取りしてきたプレイステーションのイノベーションを、私たちのテクノロジーが支えています。



ゲーム機器のソフトウェア開発を行っています。さまざまな技術が詰まっているため、いろいろ経験できるのが楽しいです。自分で設計をして実装した製品が市場に出るので、やりがいがあると同時に、ものづくりの楽しさを実感できています。



エンジニア

私たちは、さまざまなデバイスを制御するソフトの設計支援を行っています。デバイスを動かすことやメカトロニクスに興味がある方には最適な職場だと思います。もちろん経験が無くてもしっかりサポートしていきます。



エンジニア

医療領域では、手術や検査などをサポートするディスプレイ・画像信号処理技術、再生医療や免疫治療などにおける研究用の細胞分析や分取システム（フローサイトメーター）の開発を行っています。



画像処理・データ解析

見えないものを見えるようにするため画像処理やデータ解析はこれからの必須技術。医師の役に立つ機能・アルゴリズムを開発します。

人々の健康を支え
持続可能な
社会の実現に貢献



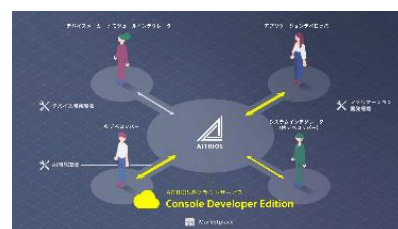
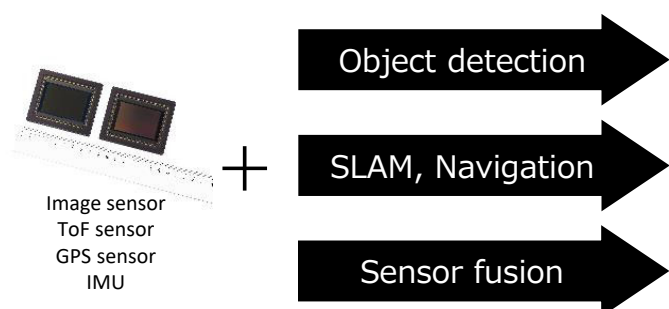
映像信号インターフェース

さまざまな外部機器とつながるよう、規格に合わせて設計・評価を行います。機器同士の互換性を意識し、映像の乱れが起きないように設計をします。

エンジニア
(入社4年目)

ものづくりの基礎を最も学びやすいカテゴリーと感じています。医療は、より高い品質が求められるため、しっかりとした開発プロセスに苦勞することもあります。着実にものづくりの知識・経験が身につくと実感しています。

センシング領域では、AI処理や測距技術と連動したCMOSイメージセンサーに関わるソフトウェアを開発しています。世界No.1のシェアをめざし、日々設計に邁進しています。



IoTエッジデバイス開発

クラウドサービス・ソリューションにおいて、ソニー製センサーを用いたセンシングエッジデバイスを開発しています。

認識PoC (Proof of concept)

Deep Learning等を活用した物体認識アルゴリズムと各種センサーを組み合わせた**デモ機を開発**しています。

認識システムの構築

ソニー製センサーと汎用アルゴリズムの連携価値を高めたシステム環境の検討・構築および検証を行っています。



エンジニア

自分の設計したプログラムが全世界のユーザーに届くことや、ソニーの世界No.1シェアに向けて貢献できていることに、誇りを感じています。



エンジニア

新規開発業務なので壁にぶつかることも少なくありませんが、チーム一丸で試行錯誤しながら開発を1歩ずつ進めていくところに「最先端分野の開発をしているんだ」と実感でき、充実しています。

私たちと一緒に

より良い製品を世界中のお客さまに届けましょう！

ご応募、お待ちしております。