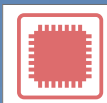


本特集では、これから機器開発のしごとに携わる新人エンジニアの方々を対象に、システム設計のしごとの実際について解説します。個々の要素技術が複雑化した結果、いつしか機器開発の現場には「ハードウェア技術者はハードを作るのがしごと。ソフトウェアは専門外」といった考えかたがまん延しているように見えます。このような状況は今後、変わってきます。ハードウェア開発であっても、ソフトウェア的なテクニックを駆使して問題を解決する局面が増えているからです。本特集では、実際の商品開発に必要な知識やスキルについて説明していきます。また、ソフトウェア技術に軸足を置いたLSI設計手法の事例を紹介します。



デバイスの記事



システムの記事



ビギナーズ



関連データ

特集1

ハード技術と ソフト技術 両刀使いで いこう！

フレキシビリティのための
エンジニア稼業キックオフ・マニュアル

CMM

QCD

XP

SDRAM

CPU

DSP

UML

C/C++

RTOS

SoC

FPGA

// Contents

第1章

実際の商品はどのように
開発されているのか

—ハードとソフトを自在に操る「システム・アーキテクト」を目指せ！

西村芳一

第2章

レッツ・エンジョイ・
“Cベース設計”！

—CRT制御，ブロック崩しゲームの製作事例
井倉将実，桑野雅彦