

職務経歴書

基本情報

Name	玉川 晃嗣
Birth	1990/04/27
Family	既婚・子なし
Mail	akitsugu.tamagawa@gmail.com
GitHub	AkitsuguTamagawa
Wantedly	玉川晃嗣
SlideShare	Akitsugu Tamagawa
SpeakerDeck	akitsugu.tamagawa
Twitter	@x_mochigome_x

自己紹介

文系の大学卒業後、プログラミングを勉強し始め、新卒で入社した株式会社アライズで、Java , PHP , C# , Objective-c , Swiftの言語を使用し、受託開発や業務委託で様々なプロジェクトに参画。

主にiOSのアプリケーションをメインに開発を行っており、業務系システムの開発にも携わってきた経験もあります。iOSエンジニアとしてだけではなく、プロジェクトリーダーとしてチームをまとめる仕事も行ってきました。また、プログラミングだけではなく、UI・UXデザインにも力を入れておりプロトタイプツールを使用したモックの作成、デザインの作成も行っております。

2015年11月からスペースマーケットのiOSアプリの開発・改修をメインで行い、2016年9月からはAndroid版のスペースマーケットアプリの開発を半年間で行いました。iOSエンジニアからAndroidエンジニアへ転向し、Android版のスペースマーケットアプリの開発を担当。Google Payの決済システムの導入や仕様書管理の整理。自動テストの技術選定を行いました。

2019年4月にZOZOテクノロジーズにジョインし、ZOTOTOWNのAndroidアプリケーションの開発を担当。各プラットフォームでの知見を生かし、将来的にはマネジメントも出来る人材になって行きたいと考えております。

職務経歴

株式会社スペースマーケット

- **Spacemarket**
 - 時期：2018/09～現在
 - 役割：SETエンジニア
 - 技術：JavaScript, Selenium, Nightwatch.js

- 担当箇所：
 - 既存で動作しているSPACEMARKETのE2Eテストの基盤を作成する
 - Seleniumを使用し、仮想環境でテストを実行できるようにする
 - テストフレームワークにNightWatch.jsを使用
 - 現在進行中...
-

- **Spacemarket**

- 時期：2018/07 ~ 現在
 - 役割：フロントエンドエンジニア(4人体制)
 - 技術：React.js, JavaScript, ServiceWorker, OneSignal
 - 担当箇所：
 - 既存で動作しているSPACEMARKETのPWA対応を行う
 - OneSignalを使用して、ウェブプッシュを可能にする
 - 現在進行中...
-

- **Spacemarket for Host(クロスプラットフォームアプリ開発)**

- 時期：2017/10 ~ 現在
 - 役割：フロントエンドエンジニア(既存アプリのリニューアルを1人に対応)
 - 技術：ReactNative, JavaScript
 - 担当箇所：
 - ReactNativeを使ったアプリのフルリニューアル
 - redux, react-native-router-fluxを使ったアプリ開発
 - [iPaファイル自動作成のスクリプト作成](#)
-

- **Spacemarket for Android**

- 時期：2016/09 ~ 現在
 - 役割：Androidエンジニア(iOSをベースに4ヶ月でリリース, 半年ほど1人体制・途中から3人体制)
 - 技術：Android Studio, Java, Kotlin
 - 担当箇所：
 - [iOSをベースに設計から実装まで一人で行う](#)
 - 完成後、MaterialDesignを適用させるために一度デザインを刷新する
 - GoogleがKotlinを正式採用したと同時にJavaからKotlinへリプレイス
 - [GooglePayの実装](#)
-

- **WWDC 2016参加**

- 1人での海外出張(ホテル等も全て自分で取ったのでドミトリーに泊まる)
 - [UserInterfaceLab]に参加しiOSアプリをAppleのスタッフに見てもらい。英語でフィードバックをもらう
-

- **SpaceMarket for iOS**

- 時期：2015/11 ~ 現在
- 役割：iOSエンジニア(1年ほど1人体制・途中から3人体制)
- 技術：Xcode, Swift, Objective-C
- 担当箇所：

- 最初の1年はCrashlyticsやGoogleAnalytics等ツールを仕込み、データから機能の提案を行えるようにするため見える化を行う
- AppleWatchの実装
- FatなViewControllerを最適化する
- iOS10の機能を実装し、AppStoreのフィーチャーに選ばれる

株式会社アライズ

• IoT案件(受託案件)

- 時期：2015/08 ~ 2015/10
- 役割：iOSエンジニア(1人体制)
- 技術：Xcode, Swift
- 担当箇所：
 - Arduinoを使用したペットボトルキャップにつける製品と連動するアプリ開発
 - Arduinoとの接続
 - LEDライトの点灯機能の実装
 - カラーパレットを使用して、LEDライトの色を変化させる機能の実装

• TBSエンターテインメントアプリ作成(受託案件)

- 時期：2014/11 ~ 2015/03
- 役割：iOSエンジニア(2人体制)
- 技術：Xcode, Objective-C
- 担当箇所：
 - 博物館とタイアップで行なったアプリ開発
 - 動画再生機能の実装
 - 写真加工機能の実装
 - 特定のWi-Fiに接続した際にインセンティブを受け取れるプッシュ通知機能の実装
 - アプリ専用特典コードの発行

• 美容室向け会計アプリ(自社アプリ)

- 時期：2014/08 ~ 2015/07
- 役割：iOSエンジニア(4人体制)
- 技術：Xcode, Objective-C
- 担当箇所：
 - iPad専用アプリのView実装
 - APIをマンマーの子会社で作成していたため、APIのレビューも同時進行で行う

• 集英社エンターテインメントアプリ作成(受託案件)

- 時期：2014/12 ~ 2014/07
- 役割：iOSエンジニア(2人体制)
- 技術：Xcode, Swift
- 担当箇所：
 - QRコードを読み取るとインセンティブを受け取れるシステムのビュー部分の作成
 - アプリ内で表示するマップビューの実装
 - サーバのタイムスタンプからインセンティブを表示する機能の実装

- 歩きスマホ警告画面の提案・実装

- **テレビ朝日エンターテインメントアプリ作成(受託案件)**

- 時期：2014/01～2014/06
- 役割：iOSエンジニア(2人体制)
- 技術：Xcode, Objective-C
- 担当箇所：
 - 特定の会場の緯度経度に近づいた際にプッシュを送る機能の実装
 - 動画再生機能の実装
 - アプリ専用特典コードの発行

- **ニュース記事サイトのアプリ改修(受託案件)**

- 時期：2013/11～2014/04
- 役割：iOSエンジニア(3人体制)
- 技術：Xcode, Objective-C
- 担当箇所：
 - 既存アプリの改修
 - アプリ内に広告を表示する(AdMob)

活動

言語・プラットフォーム

- iOS
 - Objective-C(2014/06～)
 - Swift(2014/09～)
- Android
 - Java(2014/04～)
 - Kotlin(2017/09～)
- クロスプラットフォーム
 - ReactNative(2017/10～)
- Web
 - JavaScript(2017/10～)
 - React.js(2017/10～)
 - Nightwatch.js(2018/09～)

登壇

- [ヒカラボ](#)
- [JP_Stripes](#)