

# 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	<a href="#">AkitsuguTamagawa</a>
Wantedly	<a href="#">玉川晃嗣</a>
SlideShare	<a href="#">Akitsugu Tamagawa</a>
SpeakerDeck	<a href="#">akitsugu.tamagawa</a>
Twitter	<a href="#">@x_mochigome_x</a>

## 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受託開発・常駐開発で様々なプロジェクトに参画し、Java/PHP/C#/Objective-c/Swift/Javaの言語を使用した開発実績があります。

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を行いクライアントへ提案。PhotoshopやIllustratorを使用したデザインの作成も行っていました。

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リリースしました。

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。ネイティブアプリにGooglePayの決済システムの導入を日本で初めて実装しました。

iOS/Androidだけではなく、ReactNativeを使用したクロスプラットフォームの開発やReactを使用してフロントエンドエンジニアとしてWebの開発経験もあります。また品質向上のためにE2Eテストを実施するにあたり自動テストの技術選定とJavaScriptを使用した実装経験もあります。

2019年4月にZOZOテクノロジーズにジョインし、2021年10月に株式会社ZOZOテクノロジーズから株式会社ZOZOに統合しました。ZOZOTOWNのAndroidアプリケーションの開発を担当。主にZOZOTOWNの新規機能開発・機能改修・コードリファクタリングを実施しました。また、開発だけではなくZOZOTOWNの開発案件リーダーとしてプロジェクトの開発進捗確認・各プラットフォームの仕様検討/確定・事業部/外部ベンダーとの仕様すり合わせ・リリーススケジュールの調整も行いました。

開発経験・開発案件リーダーの経験・今後のキャリアを考え、2021年10月にZOZOTOWNのAndroidチームからプロダクト戦略部へ社内異動しました。プロダクト戦略部では、プロジェクトマネージャーとして案件を担当しました。開発に関わる仕様確定・基本設計書の作成・進捗確認・リリーススケジュールの調整・外部ベンダーとの連携・開発に関わる仕様調整を行いました。2023年4月から新しくTech-PMブロックが新設。配属となりプロジェクトマネージャーとしての仕事内容は変わりませんが、開発部署と開発に関わる仕様検討/確定や基本設計書の作成・リリーススケジュールなど開発チームと密に連携を取りながら案件を進めております。

開発知見・プロジェクトマネージャーの経験を生かし、将来的にはマネジメントも出来る人材・PdMとしてユーザー様に使っていただくサービスの細部までこだわった提案・データを元に検証・効果測定を行い成果を出すことを行きたいと考えております。

## 職歴

---

- 株式会社ZOZO 2023年4月～現在
  - プロジェクトマネージャー(Tech-PM)
    - 要件定義・仕様検討/整理・外部ベンダーとの調整・テストスケジュール策定・リリーススケジュール調整・受入テスト・リリーススケジュール調整
- 株式会社ZOZO 2022年10月～2023年4月
  - プロジェクトマネージャー
    - 要件定義・仕様検討/整理・外部ベンダーとの調整・テストスケジュール策定・リリーススケジュール調整・受入テスト・リリーススケジュール調整
- 株式会社ZOZO 2021年10月～2022年9月
  - Androidエンジニア 兼 プロジェクト開発リーダー
    - ZOZOTOWNアプリの要件定義・仕様検討・開発・テスト・リリース
    - プロジェクト開発リーダーとして要件定義・仕様検討/整理・外部ベンダーとの調整・開発スケジュールの進捗確認
- 株式会社ZOZOテクノロジーズ 2019年4月～2021年10月
  - Androidエンジニア
    - ZOZOTOWNアプリの要件定義・仕様検討・開発・テスト・リリース
- 株式会社スペースマーケット 2015年11月～2019年3月
  - iOSエンジニア
    - iOS版スペースマーケットアプリの要件定義・仕様検討・開発・テスト・リリース
  - Androidエンジニア
    - Android版スペースマーケットアプリの要件定義・仕様検討・開発・テスト・リリース
  - iOS/Androidエンジニア
    - クロスプラットフォームアプリの機能改善・運用改善を開発・テスト・リリース
  - フロントエンドエンジニア
    - PC/SPサイトの機能改善・運用改善を開発。テスト・リリース
  - SETエンジニア
    - Seleniumを使用したE2Eテストを自動化するチームの立ち上げ・技術選定・開発・リリース

- 株式会社アライズ 2013年4月 ~ 2015年10月
  - エンジニア
    - 受託案件のクライアントとの打ち合わせ
    - デザイン作成しクライアントへ提案
    - 案件の基本設計・詳細設計
    - 案件の開発・テスト・リリース

## 職務経歴

---

### 株式会社ZOZO

- **ZOZOTOWN**
  - 時期：2023/04 ~ 現在
  - 役割：プロジェクトマネージャー(Tech-PM)
  - 担当業務：
    - プロジェクトの要求/要件定義の実施・デザイン作成依頼書の作成
    - 外部ベンダーへ開発依頼・スケジュール調整・テストケースレビュー・受け入れテストの実施
    - ZOZOTOWN(PC/SP/APP)の開発内容の整理・基本設計書の作成・WBS等のスケジュール管理/調整・リリーススケジュールの策定
- **ZOZOTOWN**
  - 時期：2022/10 ~ 2023/04
  - 役割：プロジェクトマネージャー
  - 担当業務：
    - プロジェクトの要求/要件定義の実施
    - 外部ベンダーへ開発依頼・スケジュール調整・テストケースレビュー・受け入れテストの実施
    - ZOZOTOWN(PC/SP/APP)の開発内容の整理・基本設計書の作成・WBS等のスケジュール管理/調整・リリーススケジュールの策定
- **ZOZOTOWN Androidアプリ**
  - 時期：2021/10 ~ 2022/09
  - 役割：Androidエンジニア
  - 技術：Java, Kotlin
  - 担当箇所：
    - 身長・体重から理想のサイズを提案する「マルチサイズ」機能のAndroidアプリの開発。画面内のアニメーション開発・単体テスト・結合テスト
    - iOS/Androidアプリ内に表示するバナー情報の要件定義・API設計・基本設計書の作成・Androidアプリの開発・単体テスト・結合テスト・運用実施
    - iOS/Androidアプリ内に表示する広告バナーのAndroidアプリ開発・単体テスト・結合テスト
    - Androidアプリのリファクタリング

---

### 株式会社ZOZOテクノロジーズ

- **ZOZOTOWN Androidアプリ**

- 時期：2019/04 ~ 2021/10
  - 役割：Androidエンジニア
  - 技術：Java, Kotlin
  - 担当箇所：
    - 身長・体重から理想のサイズを提案する「マルチサイズ」機能のAndroidアプリの開発・単体テスト・結合テスト
    - iOS/Androidアプリ内に表示するバナー情報の要件定義・API設計・基本設計書の作成・Androidアプリの開発・単体テスト・結合テスト・運用実施
    - iOS/Androidアプリ内に表示する広告バナーのAndroidアプリ開発・単体テスト・結合テスト
    - Androidアプリのリファクタリング
- 

## 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
- 

### • 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
- 

### • 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人で対応)
  - 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やる](#)

- 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をミャ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](#)