マイキャリアボックス

自己PR(400文字)

10年間のプログラミング経験

開発時に常に「使用者経験」を心掛けておりました。開発者が楽する方法ではなく、あくまで使用者側から考えることで、利便性を図ることができました。具体的には自作の席替えシステムを作る際、席替え機能を作るだけでなく、データの保存や写真として出力するなどの機能を加えることで、使用者が何回使っても便利に使用出来るように作りました。

主体性と能動性

学校で勉強したものは基本中の基本だと思い、入社後即戦力になれるよう、自ら応用出来るくらいまでレベルを引き上げようとしました。

例えますと、HTMLやCSS、Javascriptを勉強する時には、TailwindCss、React、Next.jsなどの現場で良く使われる技術を勉強したり、Pythonの場合は、Pythonを使い、Paiza プラットフォームでAランクを取ったり、Djangoの場合はAPI サーばを作ったり、Javaの場合はJavaFXを使って仮想通貨取引システムを作ったりするなどの、誰がさせてやるわけでなく、自ら積極的に勉強する姿勢を整えました。

責任感

Webはお客様がサービスに触れる時、真っ先に見られるものだということを承知しており、

デザイン的なところから顧客の利便性まで、私が一つ一つ作ることがその会社の売り上げに影響を与えてしまいます。このことからネット上に配布後放っておくわけではなく、顧客のレビューを受けて新機能追加やバグ修正などを続けました。具体的には、中学時代にネット上に配布したマインクラフトのサーバ用のプラグインに使用者様からのレビューを受け、バグ修正や新機能追加を行ったことがあります。

学生時代の取り組み（400文字）

学んだことを応用し、サービスとして公開できるくらいにまでレベルを上げることを目標としました。

これを目標としたのは、就職後の即戦力になれることや、就活時に面接官の方々からして、私のレベルが客観的に分かるからです。作品は学校やテスト場などで簡単に使える席替えシステム、取引所ごとの仮想通貨のチャートが一目で分かるサイト、GUIの仮想通貨の取引プログラムなどのものになります。

趣味（120文字）

私の趣味はプログラミングであります。身の回りで不便だと感じたことをプログラミングして自動化することです。

特技（120文字）

私の特技もプログラミングになります。

株式会社テックフル主催の校内プログラミングコンテストで４位をあげたことがあります。