

# 職務経歴書

2020 年10月25日 現在  
氏名：岡本香名

－職務経歴 概略－

2011年 4月 ～ 2014年 9月（3年5か月）絵画教室（個人事業主）  
2014年 9月 ～ 2015年 3月（6か月）キヅキWEBスクール  
2015年 3月 ～ 2016年 2月（1年0か月）株式会社ジェイシティ（アルバイト、週5フルタイム勤務）Webデザイナー  
2016年 3月 ～ 2020年 現在（4年7か月）株式会社デジタルワレット（正社員）UI・UXデザイン課長

－得意分野－

HTML5／CSS3  
イラスト制作  
デザイン各種（Web／アプリ／ロゴ／グラフィック）  
動画制作／アニメーション制作  
GITを使用したコード修正

－職務経歴詳細－

2016年3月 ～ 2020年 現在（4年7か月）株式会社デジタルワレット（正社員）UI・UXデザイン課長

期間	業務内容
2020年6月 ～ 2020年10月 （4ヶ月）	<p>【業務内容】 自社サービス「Mobile Mart」小売店、個人経営店対象の事前オーダーアプリの立ち上げ、 アプリデザイン、Web申し込みサイトデザイン、構築。 対象国：フィリピン、日本（2言語、レスポンシブ、WordPress） <a href="https://www.mobilemart.me/">https://www.mobilemart.me/</a></p> <p>【使用ツール】 Adobe XD／Illustrator／Photoshop／WordPress／Bootstrap／Atom／HTML／SCSS</p> <p>【開発規模】 マーケティング兼ディレクター 1 名／デザイナー兼コーダー（自身） 1 名／エンジニア 5 名／翻訳 1 名／監修CEO 1 名</p> <p>【担当箇所】 ロゴデザイン／webデザイン／ケーススタディイラスト／コーディング （WordPress化／レスポンシブ対応／多言語対応／プラグインによるフォーム設置） アプリWF／デザイン／コード修正／進捗管理など</p>
2020年4月 ～ 2020年5月 （2週間）	<p>【業務内容】 「Instant App」 自社開発PFを利用したアプリ紹介webサイト <a href="http://instantapp.ee/">http://instantapp.ee/</a></p> <p>【使用ツール】 Figma／Adobe XD／Illustrator／Photoshop／Elementor</p> <p>【開発規模】 エンジニア1名／デザイナー兼コーダー（自身） 1 名／翻訳 1 名</p> <p>【担当箇所】 WEBデザイン全般（ロゴデザイン／コンテンツ策定／WF／デザイン／イラスト） コーディング（WordPress／Elementor使用／レスポンシブ対応）</p>
2019年1月 ～ 2019年4月 （3ヶ月）	<p>【業務内容】 「Urban Sports」 都市型スポーツファンアプリ（来場者QR、BLOG）開発、それに伴う記事型サイト作成 <a href="https://urbansports.app/">https://urbansports.app/</a></p> <p>【使用ツール】 Adobe XD／Illustrator／Photoshop／Atom／Bitbucket／HTML／SCSS／PHP</p> <p>【開発規模】 エンジニア1名／PM 1 名／デザイナー兼コーダー（自身） 1 名／ADK担当者 2 名</p> <p>【担当箇所】 デザイン全般（アプリWF／デザイン／webコンテンツ策定／WF／デザイン） コーディング（WordPress使用／レスポンシブ対応）</p>

期間	業務内容
2018年2月 ～ 2018年4月 (2ヶ月)	<p>【業務内容】</p> <p>イオンファンタジー来店ポイントアプリデザイン</p> <p>【使用ツール】</p> <p>AfterEffects／Photoshop／Illustrator／Atom／HTML5／SCSS／BitBucket</p> <p>【開発規模】</p> <p>営業1名／エンジニア1名／デザイナー兼コーダー（自身）1名</p> <p>【担当箇所】</p> <p>デザイン全般（WF／デザイン／BOデザイン） ポイント付与アニメ（CSS）／スロットアニメ（動画）コーディング</p>
2018年9月 ～ 2018年12月 (3ヶ月)	<p>【業務内容】</p> <p>マックスバリュ西日本アプリMy-piポイント付加販促アプリ（ルーレット、QRコード、クーポン）</p> <p>【使用ツール】</p> <p>AfterEffects／Photoshop／Illustrator／Atom／HTML5／SCSS／BitBucket</p> <p>【開発規模】</p> <p>ディレクター1名／PM1名／営業1名／エンジニア3～4名／デザイナー（自身）1名</p> <p>【担当箇所】</p> <p>デザイン全般（WF／デザイン／BOデザイン） ルーレットアニメ（CSS3）／ガチャアニメ（Lottie）／コーディング／デザイン修正／提案など</p>
2016年12月 ～ 2017年4月 (4ヶ月)	<p>【業務内容】</p> <p>デジタルワレット社開発、海外送金アプリ【Smiles】</p> <p>【使用ツール】</p> <p>AfterEffects／Photoshop／Illustrator／Atom／HTML5／SCSS／BitBucket</p> <p>【開発規模】</p> <p>PM1名／プロデューサー1名／ディレクター1名／外部デザイナー2名／エンジニア10名／デザイン・コーディング（自身）2名</p> <p>【担当箇所】</p> <p>アプリコーディング50ページ／webサイト作成／パンフレット作成／FBバナー作成／ロゴ作成／動画作成／外部コーダーディレクション業務</p>

初期メンバーとして入社後、AEONのSmartWaonアプリコーディングからスタートし、自社送金アプリ「Smiles」のコーディング、マーケティング動画、LP制作を任されました。現在では自社ポイント付与アプリのプラットフォームを利用したB2B案件のデザインからコーディング、GITを使用したコード修正・BOデザイン・LP・Web制作すべてを任されています。

1つの案件に関わる人数がだいたい社員4名程度のため、制作管理者がいない場合がありますが、スケジュール確認や会議の設定などディレクション業務に準ずることも行っています。

制作担当としては、デザイナーが自身一人であるため、分からないことは自分で調べることや、周囲を巻き込んで制作を遂行するというスキルを身に付けることができたと思います。成果物のクオリティもアップしたとCEOから評価をいただきました。

## 2015年3月～2016年2月（1年0か月）株式会社ジェイシティ（アルバイト、週5フルタイム勤務）Webデザイナー

<p>【業務内容】</p> <p>Webデザイナーとしてはじめて入社した会社で、B2B案件として医療用看護服のECサイト、老人ホームのサイトなどを担当しました。Webデザインのひととおりの業務に携わらせていただきました。</p> <p>業務を通じて、細かい気配りや全体を見る事の大切さ、チーム内での声の掛け合いの大切さなどを学びました。</p> <p>【使用ツール】</p> <p>Illustrator／Photoshop／Dreamweaver</p> <p>【担当箇所】</p> <p>ECサイト全ページコーディング／特集ページデザイン／バナー作成／同サイトのSPデザイン／コーディング／老人ホームWF／デザイン／コーディング／イラスト／ブリヂストンDB更新／本番アップなど</p> <p>【開発規模】</p> <p>営業兼PM1名／ディレクター1名／デザイナー（自身）1名</p>
--

2014年9月～2015年3月（6か月）キヅキWEBスクール

<div>【業務内容】 Webデザイン訓練校にてHTML5、CSS3、jQuery、WOrdPress入門、Illustrator、Photoshopを習得しました。 制作課題の中でグループ分けをし架空の会社を立ち上げ、クライアント役と制作者役の両方をロールプレイングし、クライアントとして望む情報の整理やコンセプトなどに気が付くことができ、制作側としてユーザーとクライアントの架け橋になれるようにとのそれぞれの観点で物事を捉える事を経験しました。 講評ではクライアントの意向に対する解釈、それに対するアプローチなどのプレゼンを行い提案力や説得力なども身についたと思います。</div> <div>【使用ツール】 Illustrator／Photoshop／Dreamweaver</div>
--

2011年4月～2014年9月（3年5か月）絵画教室（個人事業主）

<div>【業務内容】 自宅にて小学1～4年生の制作指導 （デッサン／絵画／粘土／タイダイ染め／紙漉き／葉脈標本／カッター／スタンプ／コラージュ／パラパラマンガなど） 美大出身のため、周囲の要望により立ち上げました。自宅での教室でしたが、襖をホワイトボードに張り替え、ピクチャーレールを設置し環境を整えました。</div> <div>【担当業務】 企画／立案／リサーチ／素材収集／プリント作成／実験／教室準備／制作指導</div> <div>【経験したこと】 「子供に体験させたいこと、楽しそうなことは全部やろう」をモットーに専門外でも図書館やネットで素材や制作過程を調べて指導にあたりました。 実際に購入して試作～完成までの時間や指導をイメージし、素材の購入、準備～制作指導～片付けまですべてを自身で行いました。 真面目すぎてタイムスケジュール通りやろうとすると子供の意欲や楽しさが半減するので、私自身が常にわくわくした気持ちで楽しみながら取り組みました。こちらの表情や言葉がけひとつでまったく違う終着点になることが学べました。</div>
---