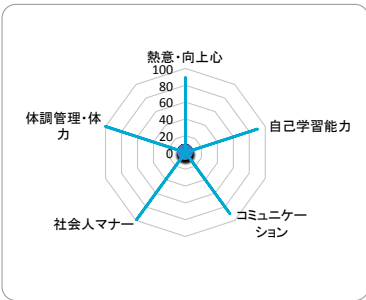
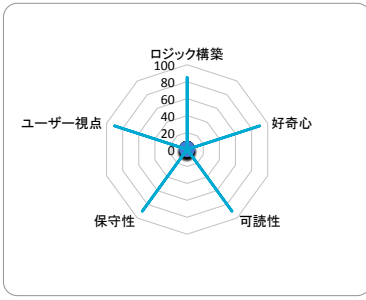


| フリガナ  | 氏名        | 生年月日      | 年齢  | 最寄り駅 | 成果物   |
|-------|-----------|-----------|-----|------|---|
| 井上 良太 | イノウエ リョウタ | 1990/9/12 | 25歳 | 南町田駅 | オリジナルサイトGit Hub : <a href="https://github.com/Ryoino">https://github.com/Ryoino</a> |

|                           |  |                    |            |             |              |                    |
|---------------------------|--|--------------------|------------|-------------|--------------|--------------------|
| 担当講師のコメント                 | ベースとしてベンチャーマインドを持ちつつも、どのようなフィールドでも戦える能力を持った人材です。はたらき方は高め。メンターにあまり頼らないので心配でしたが、本人の問題解決能力が高い故に独力で解決できていたようです。実際、出来上がったプロダクトのクオリティは納得の高さ。ですが、見落としによる実装漏れがあったため、やはり確認は適宜させるようにするべきでしょう。プログラミングスキルは高く、新しい技術や、チームによる共同開発など新しい取り組みに積極的にチャレンジしていく姿が印象的です。ロジック構築に並行してユーザビリティなども意識できていることから、視野を広く持って仕事に当たられるでしょう。性格は明るく、積極的なので、少人数で密に連携するチームに組み込むと、のびのびと良い貢献ができます。   |                    |            |             |              |                    |
| プログラマーを目指した理由             | 私がプログラマーを目指したきっかけは、多くの方が利用し、現実では実現できないことを実現できるWebに魅力を感じ、サービスを提供していきたいと思ったからです。<br>大学時代にアパレルECサイトとソーシャルネットワークを組み合わせた案を販売促進として発表し、日常で感じる(めんどくささ)、(不便さ)に目を向けアイデアを練ることにやりがいを感じたことで、この業界に関心を抱きました。そこでパソコンの知識がほとんどなかった私は大学卒業後、資金を貯めパソコンスクール(ナガセキャリアセンター)に入学致しました。当初は考えることが楽しく、パソコンには苦手意識があったため知識を少し入れる程度のもついででしたが(パソコンの基礎、Office、Illustrator・Photoshop、html・css)を勉強したことで、パソコンへの苦手意識を克服することができました。同時にアイデアを一から自分の力で形にしたいという気持ちが芽生え、プログラミングキャンプに参加することを決意致しました。プログラミングキャンプではオリジナルサイトで自身のアイデアに取り組みましたが、技術の無さを実感し、アイデアの改善点を見いだすことができました。こういった経験を積むことができ、もっとより良い物にしたいという気持ちが繰り返し湧くプログラマーという仕事を一生やっていきたいと思っております。 |                    |            |             |              |                    |
| 今後のビジョン                   | 私は今後、フロントエンド・バックエンドから企画まで考えられるエンジニアになりたいと考えています。自身のアイデアをより鮮明に形にできるのは自分自身だと感じているからです。そしてより多くの方にBook MarkされるWebサービスを提供できるようになっていきたいです。そのため2年後は、phpはもちろんhtml、css、javascriptの言語をマスターしwebサイトを一から作れるようにれるようになっていきたいです。またより多くの方にサービスを届けられるよう、人の身近にあるスマートフォンアプリの作り方を覚えていきたいです。そのためjava、swiftにも挑戦していきたいと考えております。そして5年後はエンジニアとして、一緒に力を合わせ仲間を巻き込んでいけるリーダーを任されるような人間になっていきたいです。大学時代での自治会、キャンプの経験を通して、自分と一緒に働きたい、自分も頑張れるという気持ちを沸かせられるリーダーがいるとチームが活性化すると実感したからです。これらのビジョンを叶えるため、技術はもちろん人の気持ちを汲み取れる人間に成長していきたいと考えております。   |                    |            |             |              |                    |
| 自身の強み                     | 私の強みは問題点を発見し、解決できる観察力と問題解決能力だと感じております。大学時代自治会長として主に大学の文化祭の企画・運営などを行っていましたが、副会長を務めていた年は人数が不足し行事の準備に時間がかかっていた事が課題と思っており、私が会長の年はメンバーを集めることに力を注ぎました。そこで宣伝を行いました(自治会は楽しい部だという事)、(就職に役立つ)、という二つのメリットを挙げ、各教室にチラシをくばり自身の連絡先を渡しソーシャルネットワーク(mixi)で仲間と繋がり宣伝をしやすくした事、部紹介ではスライド ショウで部の楽しさが伝わるよう(芸能人と写ってる写真などを選び)宣伝しました。結果、100人以上のメンバーが集まり様々なメリットが生まれました。文化祭の準備で一人当たりの仕事量が減った事はもちろん、東北大震災の募金活動では人数が多かったため学校の各場所に人を配置し活動する事ができ、学長、先生方の協力もあって約70万円の募金が集まりました。そのなかで仲間と協力し文化祭を成功させた経験は大きく自分の自信へと繋がりました。今後はWebというフィールドで問題点を発見し、解決していきたいです。  |                    |            |             |              |                    |
| 独学、およびプログラミングキャンプで習得したスキル | 環境 (OS等)   | 開発言語               | 商用ソフトウェア   | その他ソフトウェア   | ネットワーク (機器等) | その他 (フレームワーク等)     |
|                           | Windows7   | HTML 5             | Sourcetree | Apache 2.4  |              | GitHub             |
|                           | mac X  | CSS 3              |            | Git         |              | Google Slide       |
|                           |  | JavaScript(jquery) |            | Word        |              | Google Document    |
|                           |  | PHP 7.0            |            | Excel       |              | Google Spreadsheet |
|                           |  | SQL                |            | Illustrator |              |                    |
|                           |  | XML                |            | Photoshop   |              |                    |

| はたらき方      |  | <table><thead><tr><th>項目</th><th>評価</th><th>コメント</th></tr></thead><tbody><tr><td>熱意・向上心</td><td>89</td><td>スケジュール進捗 15/16(実際にかった日数/予定の日数)<br/>まとめ課題の達成率 80/94(達成割合)</td></tr><tr><td>自己学習能力</td><td>90</td><td>仲間内で共同制作を行う等前向き。メンターにほぼ頼らずこつこつと勉強しています。</td></tr><tr><td>コミュニケーション</td><td>90</td><td>報連相の頻度は多くないが結論から端的に話すことができる。日報へも分かりやすく記入されています。</td></tr><tr><td>社会人マナー</td><td>99</td><td>動怠連絡忘れ 0/64(回/総出席数)<br/>日報未提出 2/64(回/総出席数)<br/>講師評価 10/10(評価値/MAX評価値)</td></tr><tr><td>体調管理・体力</td><td>100</td><td>体調不良による欠席 0/64(回/総出席数)<br/>体調不良による遅刻・早退 0/64(回/総出席数)</td></tr></tbody></table> | 項目 | 評価 | コメント | 熱意・向上心 | 89 | スケジュール進捗 15/16(実際にかった日数/予定の日数)<br>まとめ課題の達成率 80/94(達成割合)   | 自己学習能力 | 90 | 仲間内で共同制作を行う等前向き。メンターにほぼ頼らずこつこつと勉強しています。       | コミュニケーション | 90 | 報連相の頻度は多くないが結論から端的に話すことができる。日報へも分かりやすく記入されています。      | 社会人マナー | 99 | 動怠連絡忘れ 0/64(回/総出席数)<br>日報未提出 2/64(回/総出席数)<br>講師評価 10/10(評価値/MAX評価値) | 体調管理・体力 | 100 | 体調不良による欠席 0/64(回/総出席数)<br>体調不良による遅刻・早退 0/64(回/総出席数) |
|------------|---|---|----|----|------|--------|----|---|--------|----|---|-----------|----|--|--------|----|---|---------|-----|---|
| 項目         | 評価  | コメント  |    |    |      |        |    |   |        |    |   |           |    |  |        |    |   |         |     |   |
| 熱意・向上心     | 89  | スケジュール進捗 15/16(実際にかった日数/予定の日数)<br>まとめ課題の達成率 80/94(達成割合)   |    |    |      |        |    |   |        |    |   |           |    |  |        |    |   |         |     |   |
| 自己学習能力     | 90  | 仲間内で共同制作を行う等前向き。メンターにほぼ頼らずこつこつと勉強しています。   |    |    |      |        |    |   |        |    |   |           |    |  |        |    |   |         |     |   |
| コミュニケーション  | 90  | 報連相の頻度は多くないが結論から端的に話すことができる。日報へも分かりやすく記入されています。   |    |    |      |        |    |   |        |    |   |           |    |  |        |    |   |         |     |   |
| 社会人マナー     | 99  | 動怠連絡忘れ 0/64(回/総出席数)<br>日報未提出 2/64(回/総出席数)<br>講師評価 10/10(評価値/MAX評価値)   |    |    |      |        |    |   |        |    |   |           |    |  |        |    |   |         |     |   |
| 体調管理・体力    | 100   | 体調不良による欠席 0/64(回/総出席数)<br>体調不良による遅刻・早退 0/64(回/総出席数)   |    |    |      |        |    |   |        |    |   |           |    |  |        |    |   |         |     |   |
| プログラミングスキル |  | <table><thead><tr><th>項目</th><th>評価</th><th>コメント</th></tr></thead><tbody><tr><td>ロジック構築</td><td>85</td><td>ほとんど効率的にできてはいるものの、要件の見落としと思われる箇所が何か所かあるので、詳細への注意力を磨きましょう。</td></tr><tr><td>好奇心</td><td>90</td><td>Bootstrapを用いたデザインの導入、共同制作に参加、など、積極的に取り組んでいます。</td></tr><tr><td>可読性</td><td>90</td><td>コメントが本質的で良い。コメント量○、質○。インデント△、改行○。記法はスネーク記法で統一されています。</td></tr><tr><td>保守性</td><td>90</td><td>MVCへの理解があり、役割分担をきちつとできています。意図的に関数化も行えており○。重複するコードも少ないです。</td></tr><tr><td>ユーザー視点</td><td>90</td><td>例外処理が厚く、使い勝手がいいです。CSSによるデザインも自主的に導入。</td></tr></tbody></table>                                | 項目 | 評価 | コメント | ロジック構築 | 85 | ほとんど効率的にできてはいるものの、要件の見落としと思われる箇所が何か所かあるので、詳細への注意力を磨きましょう。 | 好奇心    | 90 | Bootstrapを用いたデザインの導入、共同制作に参加、など、積極的に取り組んでいます。 | 可読性       | 90 | コメントが本質的で良い。コメント量○、質○。インデント△、改行○。記法はスネーク記法で統一されています。 | 保守性    | 90 | MVCへの理解があり、役割分担をきちつとできています。意図的に関数化も行えており○。重複するコードも少ないです。            | ユーザー視点  | 90  | 例外処理が厚く、使い勝手がいいです。CSSによるデザインも自主的に導入。                |
| 項目         | 評価  | コメント  |    |    |      |        |    |   |        |    |   |           |    |  |        |    |   |         |     |   |
| ロジック構築     | 85  | ほとんど効率的にできてはいるものの、要件の見落としと思われる箇所が何か所かあるので、詳細への注意力を磨きましょう。   |    |    |      |        |    |   |        |    |   |           |    |  |        |    |   |         |     |   |
| 好奇心        | 90  | Bootstrapを用いたデザインの導入、共同制作に参加、など、積極的に取り組んでいます。   |    |    |      |        |    |   |        |    |   |           |    |  |        |    |   |         |     |   |
| 可読性        | 90  | コメントが本質的で良い。コメント量○、質○。インデント△、改行○。記法はスネーク記法で統一されています。  |    |    |      |        |    |   |        |    |   |           |    |  |        |    |   |         |     |   |
| 保守性        | 90  | MVCへの理解があり、役割分担をきちつとできています。意図的に関数化も行えており○。重複するコードも少ないです。  |    |    |      |        |    |   |        |    |   |           |    |  |        |    |   |         |     |   |
| ユーザー視点     | 90  | 例外処理が厚く、使い勝手がいいです。CSSによるデザインも自主的に導入。  |    |    |      |        |    |   |        |    |   |           |    |  |        |    |   |         |     |   |