

職務経歴書

基本情報

項目名	内容
名前	木村 拓光
生年月	1992 年 12 月
居住地	神奈川県
最終学歴	山形県立山形工業高等学校 機械システム科
職歴概要	フロントエンドエンジニア 3 年
資格	普通自動車第一種運転免許 IT パスポート

技術記事・GitHub

- [Zenn](#)
- [個人ブログ](#)
- [GitHub](#)

意欲・興味

- xxx

スキル

開発手法

- アジャイル開発
- スクラム開発

言語

名称	経験年数
TypeScript	3 年
Node.js	1 年

フレームワーク・ライブラリ

名称	経験年数
React	3 年
Next.js (Pages Router)	2 年
Next.js (App Router)	1 年
Nuxt.js(3 系)	1 年

Nuxt.js(2 系)	1 年
Vue.js (2 系)	1 年
Astro	1 年
Express	1 年
React Hook Form (v7)	1 年
useSWR (v2)	1 年
openapi-typescript (v6)	1 年
Zod	1 年

UI ライブラリ・CSS フレームワーク

名称	経験年数
AntDesign (v4)	1 年
MUI (v5)	1 年
Headless UI	1 年
Vuetify(v3)	1 年
Tailwind CSS (v3)	1 年

バンドルツール

名称	経験年数
webpack	2 年
Vite	1 年

パッケージマネージャ

名称	経験年数
npm	3 年
Yarn	1 年

SaaS/PaaS

名称	経験年数
GitHub	3 年
Firebase	1 年
Firestore	1 年

Supabase	1 年
Vercel	1 年
GitHub Actions	1 年

テストツール等

名称	経験年数
Jest	1 年
React Testing Library	1 年
Storybook	1 年

デザインツール

名称	経験年数
Figma	1 年
AdobeXD	1 年
AdobePhotoShop	1 年

コミュニケーションツール

名称	経験年数
Slack	3 年
Chatwork	1 年
Microsoft Teams	1 年

タスク管理ツール

名称	経験年数
Notion	2 年
Asana	1 年

エディタ

名称	経験年数
Visual Studio Code	3 年

その他

名称	経験年数
----	------

Git	3 年
OpenAPI	1 年
GAS	1 年
Docker	1 年
Google Tag Manager	1 年
Google Analytics	1 年
ESLint	3 年
Prettier	3 年

職務経歴詳細

旅行事業企業

【雇用形態】

準委任契約

【在籍期間】

2023/02/01 ~ 現在

【チーム編成】

- プロダクトマネージャ 1 人
- デザイナー 1 人
- マーケットチーム 3 人
- フロントエンド 5 人
- バックエンド 5 人
- インフラ 2 人
- QA 3 人

【チームでの役割】

- xxx

【成果】

- xxx

【チーム課題と自信が工夫したこと】

- xxx

旅行予約サイトリプレイス開発

【言語・フレームワーク】

- TypeScript
- Next.js (App Router)
- NestJS

【インフラ】

- AWS
 - S3
 - CloudWatch Logs
 - Cognito

【その他】

- GitHub Actions
- Salesforce

【プロダクト概要】

- xxx

【苦労したこと】

- xxx

【うまくいったこと】

- xxx

旅行予約サイト保守・運用

【言語・フレームワーク】

- Java
- Spring Boot
- Thymeleaf
- TypeScript
- React
- jQuery
- Express

【インフラ】

- AWS
 - S3
 - CloudWatch Logs

【その他】

- GitHub Actions
- AWS CodePipeline
- Salesforce
- Datadog

【プロダクト概要】

- xxx

【苦労したこと】

- xxx

【うまくいったこと】

- xxx

社内ツール保守・運用・開発

【言語・フレームワーク】

- TypeScript
- React
- GraphQL

【インフラ】

- AWS
 - S3

【その他】

- GitHub Actions

【プロダクト概要】

- xxx

【苦労したこと】

- xxx

【うまくいったこと】

- xxx

介護サービス運営企業

【雇用形態】

請負契約

【在籍期間】

2022/09/01 ~ 2023/01/31

【チーム編成】

- プロダクトマネージャ 1 人
- フロントエンド 2 人
- バックエンド 1 人

【チームでの役割】

- xxx

【成果】

- xxx

【チーム課題と自信が工夫したこと】

- xxx

事務効率化ツール開発

【言語・フレームワーク】

- xxx

【インフラ】

- xxx

【その他】

- xxx

【プロダクト概要】

- xxx

【苦労したこと】

- xxx

【うまくいったこと】

- xxx

インターネットメディア事業運営企業

【雇用形態】

準委任契約

【在籍期間】

2022/08/01 ~ 2023/01/31

【チーム編成】

- プレイングマネージャ 1 人
- フロントエンド 2 人
- デザイナー 5 人

【チームでの役割】

フロントエンド

【チーム課題と自信が工夫したこと】

デザイナーと連携を密にとり、お互いの認識齟齬が発生しないことを心がけた。また、エンジニアの視点も共有することでデザインがより実装しやすいものになることや UI・UX の向上を目指した。

医療事業予約サイト開発

【言語・フレームワーク】

- React
- Next.js (v12)
- AntDesign
- MUI
- React Hook Form

【インフラ】

- Firestore
- Firebase Hosting
- Firebase Authentication
- Cloud Functions

【その他】

- GitHub
- Git

【プロダクト概要】

脱毛予約サイトの管理画面と予約 LP サイト開発。主に管理画面側の作成を担当した。主な機能は次のとおり。

- ログイン機能
- 新規予約機能
- 管理画面側からの予約確認や予約状況などのステータス管理機能
- 店舗切り替え機能
- ページネーション
- 予約 LP との同期

【苦労したこと】

UI ライブラリは開発初期段階では良いが、カスタマイズしようすると途端に使いづらくなると感じた。プロダクトで使用した MUI, AntDesign は特にそうだった。導入時にそういった観点でも検討することの必要性を感じた。

海外のチームと連携をとって作業することがあり、その連携が私にとる事もあった。より簡潔でわかりやすいテキストや、スクショを共有するなど言葉以外の部分でも伝えることの有効性を感じた。

【うまくいったこと】

開発に携われる人数が少なかったかつ短納期、PM と密に連携し課題や進捗を共有。管理画面の 8 割方は私が担当した領域だったと言える。開発期間 3 ヶ月ほどで無事リリースでき、その後の運用にも問題は発生しなかった。人伝に聞いた話では、プロダクトがスケールして外部販売もできるようになったそう。

toC サイト運用・保守・開発

【言語・フレームワーク】

- HTML
- CSS
- JavaScript
- Nuxt.js(2 系)
- Vue.js(2 系)
- WordPress
- pug

【その他】

- FTP

【プロダクト概要】

主に女性向け下着や健康食品など、様々な toC のサイト運用・保守・開発。独自の EC サイトの他に楽天市場、yahoo ショップなどの EC サイトに出店していた。

【苦労したこと】

楽天市場、yahoo ショップなどの EC サイトには管理画面があるが気軽に更新作業が行える分、他の作業者とやり方が異なったり、担当者がいなくなった場合にどうやっていたかがわからない状態になりやすかった。また管理画面の UI が変わる事もあり、変わった途端にわかりづらくなったりドキュメントを残してもその通りにできなくなってしまう事もあった。

FTP でファイルをアップロードすることが初めてで、繋がってしまえばワンクリックで壊れてしまう可能性があり驚きと恐怖を感じた。

【うまくいったこと】

ドキュメントやアカウント情報の整理をして、探す手間を削減できた。

ロジックがソースコード上に散らばってしまっていたので、リファクタリングを遂行し、コードの品質を向上できた。

SNS アカウントの閲覧数等のデータ収集自動化

【言語・フレームワーク】

- GAS

【その他】

- Instagram Graph API

【プロダクト概要】

Instagram で特定のアカウントの投稿や閲覧数・リール数などのデータを取得。Google Spread Sheet へ定期的に集計して統計データを作成。

【苦労したこと】

Instagram Graph API でできることの調査。セキュリティ的に取れるデータと取れないデータがあり、本当に取れないデータなのか、取れないのであれば取れない理由を説明することが大変だった。

【うまくいったこと】

投稿を時間毎に監視するための仕組み作り。データが毎回正常に取得できるわけではなく、アクセス数などの影響で取れない事もある。なので対象時間に幅を持たせてデータが取れていない場合に、データ取得トライ回数を増やしてなるべくデータを取得できるようにした。

ライブイベント運営企業

【雇用形態】

準委任契約

【在籍期間】

2022/06/01 ~ 2022/07/31

【チーム編成】

- プロダクトマネージャ 1 人
- フロントエンド 3 人
- インフラ 1 人

【チームでの役割】

フロントエンド

【チーム課題と自信が工夫したこと】

納品までのスピード感が求められたため、品質が多少落ちがちだった。共通化できるような箇所をリストアップしてテンプレート化。それらを作業共有することでその部分の品質担保と余計な工数を削減できた。

デブロイ作業を違う作業者が担当することもあったので、作業のドキュメント作成し作業がスムーズにいくようになるまで確認とコミュニケーションをとり、作業者が必要以上に作業負担を感じないようにした。

数百万人規模のイベント告知 LP 作成・運用

【言語・フレームワーク】

- HTML
- CSS(Sass)

【インフラ】

- Firebase Hosting

【その他】

- GitHub
- Git
- AdobePhotoShop

【プロダクト概要】

有名アーティストのドームツアーなど、数百万人規模のライブイベントの告知 LP 作成と運用。主に作成を担当し、10 件程の作業に携わった。

【苦労したこと】

Sass のコンパイル方法が決まっていなかったり、フォーマッターのルールが決まっていないなど、差分が発生してほしくないところで差分が発生してしまっていた。次の対応をとった。

- Sass は使わずに CSS を直接編集するようにした
- フォーマッターは使用せずに余計な差分が発生しないようにした

【うまくいったこと】

チームメンバーと進捗を共有し納期遅れが発生することなく作業できた。

チームメンバーへの引き継ぎがスムーズにできた。

次のようなマネージャが把握しきれていないことを密に連携できた。

- リリーススケジュール
- デザインの不具合・疑問点