

自己紹介プレゼン

山本 竜也

名古屋工業大学大学院
工学専攻情報工学系プログラム

もくじ

- 自己紹介
- 課外活動団体の経験
- アルバイトの経験
- 研究内容
- 今後について

自己紹介

名前

- 山本 竜也（やまもと たつや）

所属

- 名古屋工業大学大学院 工学専攻
情報工学系プログラム M1

趣味

- YouTube の動画鑑賞
- 将棋（将棋ウォーズ）



自己紹介

受賞歴

- 名古屋工業会賞
- 電子情報通信学会東海支部 令和三年度学業成績優秀賞



課外活動団体の経験

- 名古屋工業大学公認課外活動団体 C0de
- 一年生から三年生まで所属
 - 二年生のときに庶務、三年生のときに部長



やっていたこと

- 先輩から引き継いだオンプレミスサーバの運用
 - 運用していたサービスは公式 HP, GitLab, NextCloud
 - 引き継ぎをするのが難しかったため三年生のときに廃止
- 新入部員向けのチュートリアル
 - 同じ学年の仲間と一緒にスライドを作成して講義室で発表
 - コロナの影響と運用コストが高かったため一年で中止

アルバイトの経験 一つ目

- 名古屋工業大学の情報基盤センター
- 2019 年 1 月から現在まで継続



やっていること

- NITech ピロリンという名古屋工業大学の学生向けアプリのサーバーサイドの開発
 - iOS 開発者, Android 開発者との三人でのチーム開発
 - 旧版のソースコードが古くて汚かったためリニューアル版をいちから開発
 - 使用している主な技術は Node, TypeScript, MariaDB, NGINX, Docker, Git/GitHub, GitHub Actions, Swagger

アルバイトの経験 一つ目



直近の打刻ログ

- 2020/06/24 10:30:00
5111 地球科学 授業打刻
- 2020/06/24 13:00:00
図書館 2F 北セミナー室 D204 付近 (教室外) 授業打刻
形式言語とオートマトン、コンピュータアーキテクチャII

今日の時間割

- 2コマ目 地球科学 5111 休講
- 3コマ目 コンピュータアーキテクチャ 0223 通常授業
- 4コマ目 形式言語とオートマトン 0223 通常授業
- 5コマ目



< 9月 今日に戻る 11月 >



- 2020/06/24 10:30:00
5111 地球科学 授業打刻
- 2020/06/24 13:00:00
図書館 2F 北セミナー室 D204 付近 (教室外) 授業打刻
形式言語とオートマトン、コンピュータアーキテクチャII
- 2020/06/24 14:40:00
2-109A プログラミングII 授業打刻
- 2020/06/24 15:25:00
位置情報不明 ビーコン 取得失敗
- 2020/06/24 15:25:00
1号館 玄関 入館・入室 通常打刻
- 2020/06/24 15:25:00
0221 通常打刻
- 2020/06/24 16:20:00
5111 地球科学 授業打刻
- 2020/06/25 12:00:00
2323 土日打刻



アルバイトの経験 二つ目

- ツーエス・テクノロジーズ株式会社
 - 名古屋に本社を持つベンチャー企業
- 2019 年 2 月から現在まで継続

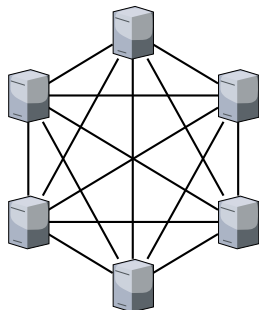


やっていたこと/やっていること

- Web アプリのテストやバグ取り
- Web アプリや API サーバの Docker 化
- Visual Basic で書かれたプログラムの Java への変換
 - 使用したことのある主な技術は Angular, Node, TypeScript, MongoDB, NGINX, MQTT, Docker, Git/GitHub

研究内容

- DPDK の送受信スレッドでアプリケーションを実行する
新たな分散処理フレームワークを提案
 - DPDK による L2 通信を用いる
 - TCP/IP のオーバーヘッドをなくすることができる
 - 高速なパケット I/O を用いることができる
 - DPDK の送受信スレッドでアプリケーションを実行する
 - CPU リソースを有効に活用することができる
 - CPU のキャッシュ内で演算することができる



論理コア1の送受信スレッド (コネクション1)

受信処理

アプリケーション

送信処理

論理コア2の送受信スレッド (コネクション2)

受信処理

アプリケーション

送信処理

今後について

目指しているエンジニア像

- 人に使ってもらえるプロダクトを作るエンジニア
 - 大学に入って本格的にプログラミングを始めた頃はプログラミング言語に興味があった
 - C0de や NITech ピロリンの経験を通して、自分たちが作ったアプリをユーザが使ってくれるのは嬉しいと思うようになった

企業選びの軸

- コミュニケーションが活発な会社
 - チーム開発ではメンバー間で議論することが大切ということ
を NITech ピロリンの開発で実感
- 使用する技術についてのこだわりはあまりない

エンジニアの方にお答えいただきたいもの

- 社内のコミュニケーションはどんな形で行われていますか
- 今の会社に入社することにした決め手は何でしたか
- 新入社員だったときの業務内容はどんな感じでしたか

人事の方にお答えいただきたいもの

- 新卒の採用にあたって重視していることは何ですか