

# 職務経歴書

## 基本情報

項目名	内容
名前	中原 航大
生年月	1997 年 5 月
居住地	福岡県
最終学歴	鹿児島大学大学院 工学専攻 情報・生体工学プログラム科

## 職務要約

2022 年 4 月にクラウドエース株式会社に入社して以降、Web アプリケーションと API の開発、Google Cloud を使用したインフラ構築に従事。2023 年 11 月からはプロジェクトマネージャーとして、某鉄道会社の乗務員向け緊急警報通知システムの開発に携わり、システム実装、チーム管理、顧客調整を担当。チームメンバーのサポート、問題解決、知識共有に貢献し、社内外のブログへの積極的な寄稿を通じてスキルアップを促進。また、学生時代から 2020 年 1 月より業務委託としてクラウドソーシングサイトでの受託開発や学生団体内エンジニアまた、インターンシップを通じて Web アプリケーション、スマートフォンアプリケーションの開発に取り組み、実務経験を積んできました。

## 転職理由

これまで、フロントエンド、バックエンド、SRE など、様々な技術分野での経験を積んできました。その結果、特にバックエンドと Flutter での開発が私に最も適していると実感しました。しかし、現在の会社では主に他社案件の開発支援が中心であり、案件ごとに関与する期間が限られているため、プロジェクト完了後の運用やサービスの向上にまで深く関わる機会が少ない状況です。

自分の技術力をさらに発揮し、成長させるためには、自社サービスを展開している企業で、開発だけでなく運用後のサービス向上にも貢献できる環境が理想的だと考えるようになりました。長期的にサービスの品質や機能を高め続けることができる環境で、自分のスキルを最大限に活かし、より大きな価値を提供していきたいと考え、転職を決意しました。

## 自己 PR

私の強みは、迅速かつ効率的な開発能力と、未知の領域でも諦めずに解決する根気強さにあります。学生時代からフルスタック開発に携わり、フロントエンド、バックエンド、SRE、さらには Flutter を用いたスマートフォンアプリ開発と、幅広い技術領域で実践的な経験を積んできました。これにより、開発プロセス全体を迅速に進めるためのスキルと知識を身につけ、複雑なプロジェクトでも高い品質を保ちながら短期間で成果を出すことができます。

特にバックエンドと Flutter での開発において、私の能力が最大限に発揮されると実感しています。これらの分野での経験を通じて、技術の進化に素早く適応し、最新のトレンドや技術を活用してプロジェクトを推進する力を養いました。さらに、未知の領域に直面した際にも、諦めずに問題解決に取り組む根気強さを持っています。これにより、難題にも屈せず、粘り強く解決策を見つけることができ、プロジェクト全体の成功に大きく貢献しています。

これまでの経験とスキル、そして根気強さを活かし、今後もさらなるチャレンジを続けながら、価値ある成果を提供していきたいと考えています。

保有資格

資格名	取得日
[Google Cloud] Professional Cloud DevOps Engineer	2024 年 7 月
[Google Cloud] Professional Cloud Network Engineer	2023 年 9 月
[Google Cloud] Professional Cloud Security Engineer	2022 年 10 月
[Google Cloud] Professional Cloud Developer	2022 年 10 月
[Google Cloud] Professional Data Engineer	2022 年 7 月
[Google Cloud] Professional Cloud Architect	2022 年 7 月
[Google Cloud] Cloud Associate Engineer	2022 年 7 月
[Google Cloud] Cloud Digital Leader	2022 年 6 月
普通自動車第一種運転免許	2016 年 9 月

バリューを発揮しやすい業務

- 自社サービスの開発・改善および運用後のサービス向上
- ジュニアメンバーの育成・サポート

バリューを発揮しやすい環境

- 相談から雑談までできる心理的安全性の高いチーム
- フレックスタイム制
- リモート勤務

職務経歴詳細

クラウドエース株式会社

項目名	内容
事業内容	クラウドの導入設計・運用・保守やコンサルティング、Sier
資本金	1 億円
従業員数	500 名以上
雇用形態	正社員
在籍期間	2022/04/01 ~ 現在

某大手企業が提供している印刷サービスのリファクタリング

【チーム構成】

- PjM: 1 名
- リーダー: 1 名
- 正社員エンジニア: 5 名
- 他社エンジニア: 3 名

#### 【言語・フレームワーク】

- Go
- Terraform
- Docker

#### 【DB・ストレージ】

- PostgreSQL

#### 【その他】

- Google Cloud
- Git
- Slack
- Teams
- Jira

#### 【プロダクト概要】

モノリスな印刷サービスをリファクタリングし、マイクロサービス化を行う。

#### 【チームでの役割】

バックエンドのチームとしては、API の設計・実装・テストを担当。SRE チームとしては、CI/CD の設計・実装・テストおよび、他 SRE メンバーのタスク管理やサポートを担当。

#### 【チームの課題と自身が工夫したこと】

リファクタリングを行う上で、先方が抱えている課題を解決するために、チーム内での議論を行い、先方との密なコミュニケーションを取った。また、SRE メンバーのタスク状況や進捗を定期的に共有し、メンバーの状況を把握することで、メンバーの状況に応じたサポートを行った。

### 某鉄道会社の踏切支障検知システムの追加機能開発

#### 【チーム編成】

- PjM: 2 名
- 正社員エンジニア: 3 名

#### 【言語・フレームワーク】

- TypeScript
- Next.js

#### 【DB・ストレージ】

- Firestore

**【その他】**

- Google Cloud
- Firebase
- WebStorm
- Slack
- Git

**【プロダクト概要】**

データベース操作機能と、疑似踏切機能を既存の WEB アプリケーションに追加実装をする。

**【チームでの役割】**

プロジェクトマネージャーとしてメンバーの進捗管理、育成や顧客との調整等を担当。また、フロントエンドの開発を担当

- 要件定義、基本設計、詳細設計
- 設計をもとにフロントエンドの実装
- テスト
- リリース手順書の作成

**【チームの課題と自身が工夫したこと】**

メンバーが気軽に質問等しやすいように、Slack 上で積極的にコミュニケーションを取った。

上記に加え、メンバーの進捗管理を行うために定期的なミーティングを行い、テキストベースだと伝えにくい躰いている箇所を聞き出し、サポートを行った。

**某カードゲームアプリケーションの管理ツール開発支援****【チーム編成】**

- PjM: 1 名
- リードエンジニア: 1 名
- 正社員エンジニア: 2 名

**【言語・フレームワーク】**

- Go

**【DB・ストレージ】**

- Spanner (MySQL)
- BigQuery

**【その他】**

- gRPC
- Google Cloud
- Docker
- Jira

- Goland
- Slack
- Git

#### 【プロダクト概要】

アプリケーション全体の管理が行える、WEB アプリケーション。

主な機能は、ユーザーの機能制限（BAN など）や、イベント開催やプレゼント、お知らせを行う。

#### 【チームでの役割】

バックエンドの一般メンバーとして、API 定義・実装およびテストを担当。

具体的なタスクは以下のとおり。

- 環境構築
- 顧客が事前に作成していた要件定義書をもとに API の定義
- Go + クリーンアーキテクチャを用いた各種 API の作成
- テストの実装
  - Spanner や BigQuery を使用する箇所はエミュレータを使用して対応

#### 【チームの課題と自身が工夫したこと】

Jira でタスク管理が行われており、ただ単に無作為にチケットを担当するのではなく、チケットの優先順位をつけ、効率よくチケットを消化した。これにより、チケット依存している機能の API 定義や実装に遅延がなるべく生じないようにした。

環境構築や実装時に躓いた箇所は、Slack 上にまとめることで、他メンバーや今後同じようなことが発生した際に、時間を取られないようにした。

また、チーム間だけでなく、顧客とも積極的にコミュニケーションを取ることで、API 定義や実装での認識齟齬を減らすようにした。

当初の予定に対して、重めの追加の依頼が生じたが、上記対応を意識することにより、無事遅延することなくプロダクトを完遂することができた。

### 某鉄道会社の踏切支障検知システムの開発支援

#### 【チーム編成】

- PjM: 1 名
- 正社員エンジニア 5 名

#### 【言語・フレームワーク】

- TypeScript
- Next.js

#### 【DB・ストレージ】

- Firestore
- BigQuery

【その他】

- Google Cloud
- Firebase
- WebStorm
- Slack
- Git

【プロダクト概要】

踏切にて支障が発生した際に、リアルタイムで通知範囲内の乗務員に通知する WEB アプリケーション

主な機能は、踏切地点に設置してある踏切状態通知デバイスから発信された情報や運行中の電車と踏切の距離等をもとに正常・異常の判定を行い、通知を行う。

【チームでの役割】

フロントエンドの一般メンバーとして、基本設計・詳細設計・実装・テストを担当。

具体的なタスクは以下のとおり。

- 環境構築
- 基本設計・詳細設計をもとに実装
- 他フロントエンドエンジニアの育成
- ユニットテストの作成

【チームの課題と自身が工夫したこと】

踏切で支障検知の役割を持つ IoT デバイスが、高頻度でデータを常々送信するため、フロント側で処理を行う際に無駄なメモリを使用していないかなど、非機能要件にも意識した開発を行った。

また、他のフロントエンドエンジニアの育成として、WEB アプリケーション開発の基礎や、状態管理を含めたクリーンアーキテクチャに基づいた開発の仕方を教えた。

Atocos 株式会社

項目名	内容
事業内容	スマホアプリ開発・運用
資本金	300 万円
従業員数	10 名未満
雇用形態	業務委託
在籍期間	2021/08 ~ 現在

ポイ活アプリの開発、アンケート SDK の開発、保守・運用

【チーム編成】

- 正社員エンジニア: 2 名
- 業務委託エンジニア: 4 名

## 【言語・フレームワーク】

- Dart
- Kotlin
- Swift
- Flutter

## 【DB・ストレージ】

- GraphQL

## 【その他】

- Git
- Firebase
- Firebase Authorization
- Slack

## 【プロダクト概要】

アンケート機能を容易に組み込むための SDK と SDK を組み込んだ、ポイ活アプリケーション

主な機能は、アンケート配信やポイント交換といったアンケートサービスによく見られるものや、SDK 組み込んだ際のアンケート回答画面などのデフォルト UI の実装。

## 【チームでの役割】

業務委託の一般メンバーとして、SDK およびスマートフォンアプリケーションの開発を担当。

具体的なタスクは以下のとおり。

- 環境構築
- 簡易アプリの開発
  - 記事閲覧アプリを開発
- Flutter + クリーンアーキテクチャを用いた各種機能の実装
  - プロトタイプの実装
  - 本番実装
- テストの実装

## 【チームの課題と自身が工夫したこと】

完全に 0 からのスタートであったため、プロトタイプ開発を進んで行った。

デザインや必要な機能は決まっておらず、変更の可能性も高かったため、最初は最低限のもので構築し、コンポーネント単位で分けるといったことは取ってしなかった。これにより、本番デザインや機能確定後のリファクタリング作業にかかる時間を短縮することができた。

機能については、機能単位でまとめていたことにより、本番実装の際に編集する必要のあるファイルの特定もしやすく、また不要な機能についてはファイルを削除するだけで良いようにした。

株式会社 INAP Vision

項目名	内容
事業内容	C X システム開発事業
資本金	2,000 万円
従業員数	約 50 名
雇用形態	インターン/業務委託
在籍期間	2021/05 ~ 2021/08

ガチャアプリの開発

【チーム編成】

- 正社員エンジニア: 1 名
- アルバイトエンジニア: 1 名

【言語・フレームワーク】

- Dart
- Flutter

【DB・ストレージ】

- MySQL

【その他】

- Docker
- Git
- Slack
- Adobe Illustrator

【プロダクト概要】

イラストクリエイターと一般ユーザーを結ぶスマートフォンアプリケーション。

主な機能は、イラストクリエイターが作成したキャラクターを排出するためのガチャ機能。

【チームでの役割】

一般メンバーとして、スマートフォンアプリケーションの開発を担当

具体的なタスクは以下のとおり。

- 環境構築
- Flutter を用いた各種機能の実装

【チームの課題と自身が工夫したこと】

使ってみたいライブラリ等があるか聞かれた際に、Riverpod や Freezed といった当時有名となってきたライブラリを積極的に提案をした。



また、機能的に疑問があるものなどは、自分ひとりで抱えず、早めに相談するようにした。

KADAI INFO (学生団体)

項目名	内容
事業内容	情報発信
資本金	
従業員数	約 20 名
雇用形態	ボランティア
在籍期間	2020/01 ~ 2022/03

KADAI INFO アプリの開発

【チーム編成】

- 学生: 1 名

【言語・フレームワーク】

- Dart
- Flutter

【DB・ストレージ】

- Firestore
- SQFlite
- SharedPreferences

【その他】

- Firebase
- NFC
- Git
- Slack

【プロダクト概要】

鹿児島大学生に役立つ、スマートフォンアプリケーション

主な機能は、KADAI INFO が発信している記事の閲覧機能や時間割、学生証プリペイドの残高照会、その他イベント関連機能があります。

【チームでの役割】

メンバーとして、スマートフォンアプリケーションの機能提案から開発、リリース、保守・運用まで担当

具体的なタスクは以下のとおり。

- 環境構築

- Flutter を用いた各種機能の実装
- アプリの公開
- アップデート対応

#### 【チームの課題と自身が工夫したこと】

Flutter での初めての経験にも関わらず、初回リリースを 1 ヶ月以内に達成する必要があった。そのため、初回リリース時は状態管理など複雑なものはせず、最低限の知識だけでリリースまで達成。

残高照会機能実装の際には、NFC 通信技術を使用する必要がありました。しかし、当時は Flutter での情報自体が少なかったため、SONY が提供している NFC 通信技術の資料をもとに、実装までたどり着いた。また、Qiita 上でアウトプットを行った。

その後は、状態管理のため、Provider ライブラリに移行（後に、Riverpod が登場し、再度移行）したり、Flutter バージョンアップグレード時のコード修正を積極的に行った。