

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として 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

現在 SRE 部門に所属していますが、業務が主にフロントエンドとバックエンドの開発に限られており、他の案件に参加する機会が少ないため、自己成長を促す新しい環境を求めています。月間の働き方が予め決まっているため、他の案件に臨機応変に参加することができず、これが私の成長の妨げになっていると感じています。

自社サービスの開発に携わり、技術力を伸ばすことに関心があります。開発に集中できる時間が多く、一度完成したプロジェクトに留まらず、追加機能の開発や品質向上にも取り組めるような環境が理想です。このような忙しいが成長につながる環境で働くことを望んでいます。

自己 PR

私の最大の強みは、迅速な開発スピードです。学生時代からフルスタック開発に携わってきたことが、この高速な実行能力の基盤となっています。フロントエンドとバックエンドの開発における幅広い技術知識と実践経験を有しており、これが私の開発プロセスの加速に大きく貢献しています。

この開発の迅速さは、特に技術が絶えず進化する現代の業界において重要な資質です。新しい技術やトレンドに素早く適応し、短期間で高品質な成果を生み出す能力は、どのチームにとっても価値のあるものです。私は、柔軟な働き方と優れた開発スピードを組み合わせることで、多様なプロジェクトへの貢献が可能です。

総合的に見て、私のフルスタック開発におけるバックグラウンドと素早い実行能力は、チームの効率を向上させ、プロジェクトの成功を支える力となります。

保有資格

| 資格名 | 取得日 |
|-----|-----|
|-----|-----|

| | |
|---|-------------|
| [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

- ジュニアメンバーの育成・サポート
- バックエンドでの開発
- フロントエンドでの開発
- スマートフォンアプリケーション開発

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

【OS】

- Mac

【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躓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

【OS】

- Mac

【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

【OS】

- Mac

【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を送信するため、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 | アルバイト |
| 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
- SQLite
- 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。