

職務経歴書: 飯塚健太郎 (IIZUKA Kentaro)

概要

1988 年 12 月 11 日生まれ。東京都中野区在住。

ソフトウェアエンジニアとして 10 年、エンジニアリングマネージャとして 4 年の実務経験があります。機械学習ライブラリ、モバイルゲームアプリケーション、ウェブアプリケーションと幅広いソフトウェアプロダクトの開発に携わってきました。またそれらのプロジェクトにおいて、数年単位での保守を行った経験があります。プロジェクトで培った技術的スキルと、エンジニアリングマネージャとしての経験を組み合わせ、良いアウトプットを出せるようにプロジェクトやチームをリードします。

キーワード: エンジニアリングマネージャ, ソフトウェアエンジニア, 機械学習, アジャイル開発, システム設計, *Python*, *OKR*

職歴

LeapMind 株式会社 (2018 年 11 月～現在)

■エッジ深層学習アクセラレータ向けモデル構築ライブラリの開発 (2021 年 1 月～現在)

役割: プロジェクトマネージャ、ソフトウェアエンジニア、スクラムマスター

技術要素: Python, PyTorch, TensorFlow, 深層学習, 量子化, アジャイル開発

- エッジ環境向けの自社製深層学習アクセラレータ、Effciera 上で動作する深層学習モデルを構築するための、Python ライブラリの開発プロジェクトです。
- Effciera は一般的に行われる 8bit の量子化ではなく、1bit, 2bit の極小量子化をサポートしたアクセラレータであり、そのような特殊な量子化に対応するためのライブラリが求められていました。
- 私はプロジェクトマネージャとして、要件定義、ソフトウェアデザイン、開発のリードを行いました。約 1 年の開発期間ののちリリースし、保守を行っています。また、スクラムマスターとして 2 週間スプリントを実施しました。

■Blueoil オープンソースプロジェクトの開発 (2018 年 11 月～2021 年 9 月)

役割: プロジェクトマネージャ、ソフトウェアエンジニア

技術要素: Python, PyTorch, TensorFlow, 深層学習, 量子化

- Blueoil は、FPGA 上で動作するエッジ向け深層学習アクセラレータおよびアクセラレータ上で動作する深層学習モデルの構築用ライブラリを含むオープンソースプロジェクトです。
- 私は入社時に本プロジェクトの開発チーム及びプロジェクトのマネジメントを引き継ぎました。2 週間おきのリリースサイクルを設定し、開発をリードしました。

- 書籍『Practical Developers -機械学習時代のソフトウェア開発ゲームアプリ/インフラ/エッジ編-』に CTO と共著で寄稿しました。

■エンジニアリングマネジメント (2019 年 1 月～)

役割: エンジニアリングマネージャ

技術要素: エンジニアリングマネジメント, 英語

- 上記の深層学習ライブラリ開発プロジェクトチームのエンジニアリングマネジメントを行いました。チームサイズは 5 名程度です。チームメンバーのキャリアやアウトプットに関する相談を 1 on 1 で受けたり、半年ごとの人事考課にエンジニアリングマネージャとして参加し、フィードバックを行いました。
- 四半期ごとにチームの OKR を設定し、共有や振り返りを実施しました。
- チームメンバーに英語話者が多いため、英語での業務コミュニケーションを行いました。
- ソフトウェアエンジニアやインターン生の採用のための募集要項の作成や面接等を実施し、数名のメンバーを採用しました。

KLab 株式会社 (2012 年 04 月 ~ 2018 年 10 月)

■スマートフォン向けゲームアプリのビルドパイプライン開発 (2014 年 10 月 ~ 2018 年 10 月)

役割: リードエンジニア、ソフトウェアエンジニア

技術要素: Python, SQLite, Objective-C, Java, iOS, Android, Jenkins

- スマートフォン向けのゲームアプリケーションのビルドを行うパイプライン開発プロジェクトです。ビルドパイプラインとは、ソースコードや画像音声など多岐にわたるアセットをビルドし、ひとつのアプリケーションとして動作させるためのデータ変換システムを指します。
- 私は本プロジェクトにおいて、RDBMS を利用したアセットデータベースの構築、iOS, Android アプリストアにおけるリリースの半自動化、アセットのオンラインダウンロード、アプリ内課金の実装など、様々な機能の設計および実装を行いました。2017 年からはリードエンジニアとしてプロジェクトをリードしました。
- 本プロジェクトの開発サイクルを、DroidKaigi 2015 で発表しました (スライド)。

■モバイル向けゲームアプリのサーバサイド開発 (2012 年 4 月 ~ 2014 年 9 月)

役割: ソフトウェアエンジニア

技術要素: PHP, Linux, MySQL

- スマートフォンおよびフィーチャーフォン向けのゲームサーバーの開発を PHP を用いて行いました。アプリは mixi や GREE といった大手ソーシャルゲームプラットフォーム上で動作するウェブアプリ

ケーションです。

- 私は開発メンバーとして実装およびデバッグを行いました。

学歴

- 埼玉大学工学部情報システム工学科卒業 (2011 年 03 月)
 - 現 工学部情報工学科

資格

- 応用情報技術者 (2021 年度秋試験)。第 AP-2021-10-00508 号
- Deep Learning Specialization on Coursera (2019 年 4 月)。
- 普通自動車免許

連絡先等

- メールアドレス: `iizuka.kentaro(at)gmail.com`
- ホームページ: `https://iizukak.github.io`