

## 職務経歴書: 飯塚健太郎 (IIZUKA Kentaro)

### 概要

1988 年 11 月 12 日生まれ。東京都中野区在住。

大学学部にて情報工学を専攻。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。チームとして良いアウトプットが出せるよう、常に模索しています。

**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, *Python*, 機械学習, アジャイル開発, ビルドシステム

ホームページ: IIZUKA Kentaro's Website

### 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

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 といった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。

私は本プロジェクトにおいて、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。

深層学習フレームワークとして PyTorch 及び TensorFlow, プログラミング言語は主に Python が用いられました。

#### ■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

Blueoil は、FPGA 上で動作する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。

このプロジェクトは、LeapMind が保守をリードするオープンソースプロジェクトでした。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。

対応する深層学習フレームワークは TensorFlow で、言語は Python です。

また、Blueoil について、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

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っています。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っています。

## 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

#### 役割: リードエンジニア、ソフトウェアエンジニア

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。

ゲームの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するためのシステムを指します。私はこのビルドパイプラインを開発するチームの一員として設計や実装を行いました。本プロジェクトにおいて、iOS, Android アプリストアにおけるリリースの半自動化や、アセットのオンラインダウンロード機能、iOS, Android の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。

ビルドパイプライン自体は Python で記述され、Objective-C, Java, C++ 等のプログラミング言語を利用しました。

本プロジェクトでの開発サイクルを、DroidKaigi 2015 で発表しました (スライド)。プログラミング言語としては Python, Java, Objective-C を用いました。

### ■モバイル向けゲームアプリのサーバサイド開発

#### 役割: ソフトウェアエンジニア

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。

技術要素として、サーバサイドは PHP, データベースは MySQL, OS は Linux という、いわゆる LAMP での開発で、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。

## 自己 PR

ソフトウェアエンジニアとして、ウェブアプリケーション、モバイルゲーム、機械学習ライブラリと幅広いソフトウェア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、年単位での保守を行った経験があります。これらの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、組織にとって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することができます。

## 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 (2022 年度秋試験)
- Deep Learning Specialization on Coursera (2019 年 4 月)
- 普通自動車免許