

# 職務経歴書

2022年7月20日現在  
kobunhada

## 職務経歴（概要）

---

私はこれまで、元請企業(自社サービス含む)のPLから客先常駐の協力会社社員等、様々な立場、役割を経験しており、チーム内の各立場や役割を考慮した上で、自分の役割内で如何にチームのパフォーマンスを上げる事が出来るかを考え、実践してきました。

また、要件定義から設計、実装、テスト、導入まで一通り経験している事から、後工程でリスクとなりうる問題や前工程での仕様不具合に関しては、逸早くFeedbackする事で大問題を回避すべく行動しております。

## 得意分野

---

### オブジェクト指向設計、開発

- Design pattern(GoF)、UML設計（Modeling Toolは、Jude(現 astha\*)、PlantUMLを使用）
- 開発言語はJavaを主に使用

### Javaアプリケーション開発

- J2SE 1.4 ～ Java SE11（Amazon Corret11含む）を通算10年以上経験
- サーバサイドJava(Struts1.x、2.0、Spring Boot)開発を3年以上経験
- AWS Lambda、Lambda Layers用のモジュール開発を経験
- Swingアプリケーション自作(パスワード管理アプリ 非公開)開発を経験
- Androidアプリ自作、業務（Java SE6相当）開発を経験

### Androidアプリ開発

- 業務で通算3年以上（フリーランス時代含む）
- 個人で企画～公開（現在もGooglePlayで公開中）アプリ有(since Jan 2011) 7年以上

### チームマネジメント

- PL/PM業務を通算8年以上経験
- 工程管理、原価管理、顧客折衝・提案・交渉、チーム間調整、受入面接官等、一通り経験
- Waterfall、Agile(Scrum)の各開発手法でのマネジメントを経験
- 若い頃からチームメンバ全員が忌憚なく発言出来る環境が最も重要（情報収集・共有とメンバのモチベーション向上が主な理由）だと考えており、サーバント型リーダーにカテゴライズされるリーダースタイルでチームを運営しています。

# ソフトウェア開発

---

主に業務系システム開発に携わって来ましたが、エンドユーザ向けのSNSスマホアプリ開発や個人公開のスマホアプリ開発等も経験しております。

## 要件定義

システム開発に於ける要件定義について、顧客が「何を」「どの位の規模・予算で、納期・システムの利用期間はどの位の期間なのか」を求めているのかを常に念頭に置き、ヒアリングを通してこれらの要求を明確化し、それを元に「どの様にシステムを構築するか」を見える化するフェーズであると考えており、また、試行錯誤しながら実践してきました。

尚、顧客の「要求」を完全に把握する事は非常に困難であり、Scrum開発の様に、早期段階で軌道修正が比較的容易な開発手法を好みますが、同手法が小規模案件向きである事も事実で、より良い方法を情報収集しながら試行錯誤しております。

## 設計工程（基本設計～詳細設計）

業務系システム開発に於いては、ドキュメントのフォーマットが指定されている為、設計能力だけではなく、各種ルールに準拠したドキュメント作成能力が必須です。私は、様々なプロジェクトを経験しており、ルールを遵守しながらも、提案（例えばUML図作成には、UMLモデリングToolを使用する等）の余地がある場合は、積極的に提案してきました。

また、ドキュメント作成についての裁量権がある場合は、UMLモデリングを中心としたオブジェクト指向設計を積極的に取り入れております。

尚、RDBMSのテーブル設計については、正規化やER図の作成等、一通りの経験があります。NoSQLについては、Key-ValueDBについての経験、知見があります。

## 実装

言語についてはJavaの経験が圧倒的に長い為、Javaの利点を活かしたオブジェクト指向プログラミングが得意です。また、JavadocやJUnit等のドキュメント作成、単体テストToolも活用しております。

コーディングスタイルは、プロジェクトに規約がある場合はそれに準拠しますが、基本的には30秒/30行ルールを徹底しております。

更に、Java8から採用されたLambda式やInterfaceに実装(default)等、新機能も積極的に取り入れております。

他の言語については、Kotlin, Scala, 過去にC, C++等を経験しております。

## テスト

単体テスト、結合テスト、システムテスト、運用テストと業務で一通り経験しております。業務系システム開発では、Waterfall型を採用するケースが多く、仕様変更・追加・漏れ等の影響から実装フェーズと共に計画よりも短期間で行われ、結果、品質に悪影響を与える場面に幾度も遭遇しました。

単体テストに関しては、JUnit等のテストToolを使用する事により、修正時や仕様追加時のデグレーションチェックも低コストで済ませられる様になりましたが、上流工程のテストに関しては、まだまだ試行錯誤中です。

テスト手法としては、要因分析表を用いたテスト設計を行い、期間内で優先順位の高いものから消化するというのが、現段階では一番効率が良いかと考えております。

# チームマネジメント

---

チームマネジメントについては、比較的若い頃(20代中盤)から経験しております。また、エンジニアとして参加したプロジェクトにて途中からマネジメントを担うと言った経験も多数ございます。

私がチームマネジメントに於いて、最重視するのは「情報収集->分析->問題解決」です。その中でも「情報収集」は、意識的に取り組まないと実現不可能だと考えております。そこで、私の場合は、メンバが「忌憚なく発言できる場」を提供し、顧客や関連する他のチームとの情報交換も積極的に行う事で突発的な問題発生が極力少なくなる様に行動しております。

また「情報収集」を積極的に行う事で、メンバの適材適所化や顧客への提案・折衝、関連する他チームとの柔軟な連携等の様々なメリットが生まれると私は考えております。

## 教育

---

現職(株式会社グローバルビジョンテクノロジー)にて、業務系システム開発に特化した各種カリキュラム制定とテキスト作成、実践形式での研修を実施しました。

また、これまでも、プロパー・BP等の立場を問わず、OJT、社内・プロジェクト内勉強会を実施しております。

## 採用活動

---

株式会社ユニゾンソフト(2003/03 - 2005/01), 株式会社ATGS(2010/12 - 2011/12)にてBP受入面接官(技術担当)、中途採用者面接官(技術担当)を数回経験しております。

## 業務外活動

---

- 書籍にて独学で技術を習得・・・最近、Twitterのフォロワー著作の「ドメイン駆動設計 モデリング/実装ガイド」にてDDDを学習中です
- オンライン学習(Udemy)にてAWSの各種サービスについてHands-on形式で学習中です
- 社外勉強会への参加・・・最近、Discord(SNS)の技術者グループに参加、情報共有や得意分野をお互いに教え合う等の活動をしております
- 英語学習・・・元々英語は苦手なのですが、昔と比較して、英語の技術ドキュメントを読む機会が多くなった為、40歳を過ぎてから英語を再学習しております。英語力向上には、Reading, Writing, Listening and Speakingの全てを学ぶ必要があるとの事で、DMM英会話(Speaking)、iKnow(Listening, Vocabulary, Pronunciation)、speaky(Exchange Language site)のtext chatでWritingを勉強しております
- 個人にてAndroidアプリの企画～公開、ユーザ対応まで一貫して行っており、現在は「お城が好き」の次期バージョンの開発をマイペースですすめております。

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kobunhada.android.apps.castleinfojpn&hl=ja>

# その他

興味はありますが、まだ手を出せてないものとして

Django, AsciiDoctor, React+TypeScript, 個人開発環境のクラウド完全移行化等があります。

# 経歴概要

社会人になってから今日までこの業界でも転職回数は多いと言う自覚はあります。しかし、所属する組織は変わっても、職業としては一貫して「ソフトウェアエンジニア」であると言う自負もございますし、フリーランスやゲーム会社、TV局向け基幹システム専業ソフトハウス等、色々な環境を経験した事で得たものは私にとって大いなる財産であると考えております。

年	月	～	年	月	経歴	備考
2021	02	～	現在	UPWARD株式会社	自社プロダクト UPWARD AGENTの開発に従事	
2020	03	～	2020	01	株式会社グローバルビジョンテクノロジー	受託開発体制造りの一環として、未経験者の教育、研修制度策定、実施を担当しかしCOVID-19の影響により同計画が頓挫の為、退職
2019	04	～	2020	02	フリーランスエンジニア	休養を兼ねて、新規自作アプリの企画、設計既存アプリの再構築等に従事
2018	04	～	2019	03	パーソルテクノロジースタッフ株式会社	体調を崩した為、自己都合退社
2017	09	～	2018	03	株式会社ワンダープラネット	業務委託契約（後に契約社員）として、新規事業のSNSアプリ開発プロジェクトにAndroidリードエンジニア、11月より開発ディレクター（開発チームマネジメント）として参加 ※ATGS時代の所属長（数年前に同社へ転職）からお声掛け頂きました。
2012	01	～	2017	09	フリーランスエンジニア	・個人で企画～公開のAndroidアプリ開発 ・主に勉強会等を通じて繋がりの出来た企業より、リモートで以下の業務を行う ・詳細設計書(UML) ・チームマネジメント（Redmine、Jiraを使用）※週1回出社 ・Androidアプリの開発 Toolは、Slack、GitHub、Skype、Zoom等を使用  ※2014/09～2015/05まで、Webデザインを主業務とする「株式会社アスタスタ」に正社員として籍を置く(同社の都合による)
2010	12	～	2011	12	株式会社ATGS	2011/02より始めた個人にて企画～公開のAndroidアプリに専念する為に退社
2008	09	～	2010	10	株式会社アイシーソフト	SES専業から受託開発を目指す同社にマネジメント力を請われて入社。しかしリーマンショックの為に計画は頓挫、年収に見合った業務に就けない為、退社
2008	05	～	2008	08	雇用能力開発機構福岡センターPC・会計事務科に入校。	簿記・会計について学ぶ為、また、将来について考える時間を確保する為
2005	02	～	2008	03	松下エクセルスタッフ株式会社	3年2ヶ月間、派遣社員(契約社員)として就業した結果、上流工程へ携わる事が出来る正社員の方が自分の希望する就業形態であると考え、転職する事を決意する。
2003	03	～	2005	01	株式会社ユニゾンソフト	自分にとって正社員とフリーランスのどちらが向いているかを見極めようと思3年間をフリーランスと就業形態の似ている派遣社員として働く事を考えた為、退社
2002	02	～	2003	01	株式会社ジャネット 同年9月に株式会社アシュランに転籍	より技術志向の高い会社へ転職を考えた為退社
1998	04	～	2001	11	日本コンピュータ・ダイナミクス株式会社	より技術志向の高い会社へ転職を考えた為退社

# 職務経歴詳細

---

担当プロジェクトについて、規模は所属チーム、担当フェーズ/開発環境は、私自身の担当分のみ記載。

## UPWARD株式会社

---

### 職務概要

自社プロダクト UPWARD AGENTの開発全般（主にマネージメント、Android版開発等）に従事。

### 所属歴

2021年02月～現在

### 担当プロジェクト

#### 2021年08月～現在 UPWARD AGENT Android版新規開発プロジェクト

---

iOS版 UPWARD AGENTアプリのAndroid版新規開発プロジェクト

現在リリース中のiOS版 UPWARD AGENTアプリのAndroid版を新規開発する為のプロジェクト

規模: 5名(プロパー5名)

役割: プログラマ, Android開発のOnBoarding環境整備

担当フェーズ

詳細設計、実装、単体テスト、結合テスト、OnBoarding環境整備

システム環境

インフラ: Azure(GraphQL Server)

形態: Server連携モバイルアプリ クライアントOS: MacOSX

WEB API GraphQL

開発環境

言語: Kotlin1.5.3

IDE:Android Studio (ビルドシステム: Gradle)

単体テスト:JUnit4.13.1 + Mockito 1.10.19

バージョン管理: GitHub

プロジェクト管理: JIRA

ドキュメント管理: Confluence

ドキュメント作成: Confluence、Figma、MSCode(Markdown + PlantUML、チーム内ドキュメント)

コミュニケーションTool: Discord、MS Teams 開発手法:Scrum

ポイント

セールス部門よりAndroid版の早期リリースを強く求められた為、プログラマとして8月よりJoin（同プロジェクトは4月～）。同僚エンジニアが全て外国人（日本語は出来ます）の為、Pull RequestやChatでのTextベースのやり取りは全て英語で実施しています。久しぶりのAndroid開発と英語学習が捗るので、楽しく働いています！また、新規メンバがスムーズにJoin出来る様、OnBoarding環境の整備も実施しており、後進の育成業務の一環に携われることも嬉しい限りです。

自社サービスDynamics 365対応プロジェクト

## 2021年02月～2021年07月 UPWARD AGENT Dynamics 365対応プロジェクト

---

### 自社サービスDynamics 365対応プロジェクト

Salesforce向けの自社サービス「AGENT」を、Microsoft Dynamics 365にも対応する為のプロジェクト。

規模: 7名(プロパーのみ)

役割: プロジェクトマネージャ、サブプロダクトマネージャ

#### 担当フェーズ

調査(Microsoft Dynamics 365)、チームマネジメント、Microsoft Commercial Place アプリリリース作業

#### システム環境

インフラ: AzureAD, Azure App Service, Azure Database for PostgreSQL

形態: SaaS クライアントOS: MacOS 11.3, Windows10

サーバOS: なし (SaaS)

DB: PostgreSQL

#### 開発環境

言語: Kotlin1.4.31 (OpenJDK)

IDE:Eclipse (ビルドシステム: Maven)

単体テスト:JUnit4.13.1 + Mockito 1.10.19

バージョン管理: Git (GitHub)

プロジェクト管理: Jira

ドキュメント管理:Confluence

ドキュメント作成: Confluence, MSCode(Markdown + PlantUML)

コミュニケーションTool: Discord, MS Teams 開発手法:Scrum

#### ポイント

CRM, SFAについて全くの未経験状態、且つ、自社プロダクトのAGENTについても知見が殆ど無い状態で Salesforce向けの自社プロダクト(AGENT)をMicrosoft Dynamics 365に連携させる為の調査は、正直心が折れそうでした。SalesforceとDynamics 365は、同カテゴリのサービスですが、Salesforce向けの自社サービスをDynamics 365に対応させる為には技術検証も必要ですし、また、Microsoftのマーケットで販売する為のノウハウ自体も0からのスタートであった為、Microsoftの公式ドキュメント(英語版メイン)とMSパートナーセンターとのやり取りと、社内開発部門やその他部署へのフィードバックや調整等々、曜日がわからなくなる程多忙でした。

8/6にリリースを迎えましたが機能限定公開であり、今後も暫くは落ち着いた状態が続く可能性はありますが、最後まで粘り強くやり抜く事とそれを周囲にも実践・実感してもらう事の大切さを改めて知り、また、各タスクの整理と消化を如何に効率良く実践するかと言う課題についてどう取り組むかが宿題となったプロジェクトでした。

## 株式会社グローバルビジョンテクノロジー

---

### 職務概要

開発未経験者のスキル向上を目的とした社内プロジェクトのマネジメント、教育カリキュラム制定業務全般、実践的な研修の実施。

### 所属歴

2020年03月～2021年1月(1/8退職)

### 担当プロジェクト

2020年11月～12月 某自動車メーカー向け、デジタルキー操作WebAPIの実装

---

## デジタルキー操作WebAPIプロジェクト

規模: 3名(BP)

役割: リードエンジニア

### 担当フェーズ

実装、単体テスト、結合テスト

### システム環境

インフラ: AWS Lambda、AWS Lambda Layers、API Gateway、AWS Parameter Store

形態: SaaS クライアントOS: Windows10

サーバOS: なし (SaaS)

DB: DynamoDB

### 開発環境

言語: Java11 (corretto11・・・Amazon版 OpenJDK)

IDE:Eclipse (ビルドシステム: Maven)

単体テスト:JUnit4.13.1 + Mockito 1.10.19

バージョン管理: Git (Backlog機能)

プロジェクト管理: Backlog

ドキュメント管理:SVN (Backlog機能)

ドキュメント作成: Excel、Word（納品物）、MSCode(Markdown + PlantUML、チーム内ドキュメント)

コミュニケーションTool: Slack、MS Teams 開発手法:Waterfall

### ポイント

COVID-19の影響による売上減少の為、11月より単独にてBPとしてお客様先へ常駐勤務となりました(但し、11/6より、リモートワーク)。実装フェーズからの担当は、久し振り、且つ、一部のWebAPIを前倒しで納品する必要から、長めの稼働時間となりましたが、私のAWSの知見も一部更新出来た事は、良い体験となりました。

## 2020年03月～10月 社内向け勤怠管理システム（実践研修プロジェクト）

---

### 未経験者向け社内教育プロジェクト

規模: 4名(自社4名)

役割: テクニカルアドバイザー(セキュリティ環境等は、別途インフラ側のテクニカルアドバイザーが研修)

### 担当フェーズ

プロジェクト運営アドバイザー

教育カリキュラム制定

研修用テキスト作成

各種研修講師

### システム環境

インフラ: AWS EC2、S3

形態: Webアプリケーション(Spring Boot) 静的コンテンツ(S3)

クライアントOS: Windows10 & MacOS 10.15

サーバOS: Amazon Linux(EC2)

DB: AWS RDS for MySQL

### 開発環境

言語:Java11、SQL

IDE:IntelliJ IDEA（ビルドシステム: Gradle）

単体テスト:JUnit4.13.1 + Mockito 1.10.19

UML:PlantUML

バージョン管理: GitHub (GitHub flow)

プロジェクト管理: JIRA

ドキュメント管理: Google Drive

ドキュメント作成: Excel、Word（納品物）、MSCode(Markdown + PlantUML、チーム内ドキュメント)

コミュニケーションTool: Slack、Google Meet

開発手法: Agile(Scrum)

## ポイント

勤務先企業は、英語スキルが高い社員が多い一方で、開発エンジニアの要員が不足しており、開発エンジニア志望のメンバや今後採用する未経験者向けに、社内教育制度の充実を図る段階にあります。

その中で、業務系システム開発に特化した各種カリキュラムの策定と、学習用テキストが必要とされ、現在はカリキュラム制定とテキスト作成、実践形式での研修を行っております。主な内容と致しましては

- プロジェクトマネジメントについて(アジャイル...特にスクラムについて)
- プロジェクト管理ツール（Jiraを使用）
- データベース設計（RDBMS）テーブルの正規化、ER図
- 初心者のためのJava講義
- オブジェクト指向設計(UML)
- オブジェクト指向プログラミング
- デザインパターン（オブジェクト指向設計）
- Spring Bootを使用したRestful APIの設計、実装
- JUnit + Mockitoを使用した単体テスト
- ソースコード管理(GitHub、GitHub flow手法を用いたワークフロー)
- ソフトウェア設計書作成の技術
- 働き方に関する講義

これまで私が培ってきたスキルを総動員し、可能な限り効率的に社員を育成する為の仕組みを構築し、研修を実施致しました。

実績と致しましては2名の若手エンジニアが9月、11月にそれぞれお客先へ常駐しています。また、マネジメント志望の方にマネジメントの基礎について指導し、彼は11月にお客様先へ常駐しております。

# フリーランスエンジニア

---

## 職務概要

2011/02から現在まで、自作のAndroidアプリを公開しております。

前職で、長期間稼働の為に体調を崩した事から、休養を兼ねて、新規アプリの企画や「お城が好き」のリプレイスに向けた設計、開発を無理のない範囲で行ってまいりました。また、公開中の複数アプリの公開終了する事で、ユーザ対応コスト削減を果たしました。

## 期間

2019年04月～2020年02月

## 担当プロジェクト

2019年04月～2020年02月 個人で公開中のAndroidアプリのリプレイス

---

規模: 1名

役割: 企画、設計全般（UI/UX含む）



## システム環境

インフラ: オンプレミス

形態: スマートフォンアプリ(フロントエンド) クライアントOS: Android4.4 以上

DB: SQLite(Android SDK同梱版)

## 開発環境

クライアントOS: MacOSX(10.14)

サーバOS: CentOS7

言語: Kotlin

IDE: Android Studio

ビルド環境 : Gradle

CI: Jenkins(CentOS7上のdockerコンテナ)

バージョン管理: GitHub

UML: PlantUML

プロジェクト管理: Redmine + Backlogsプラグイン(CentOS7上のdockerコンテナ)

ドキュメント作成: Markdown

## ポイント

休養を兼ねた開発作業の為、体調管理に気を付け、また、夜型から朝型に生活リズムを変更する等、健康を重視した生活を心掛けました。

# パーソルテクノロジースタッフ株式会社

---

## 職務概要

Azure(中国向け)、AWS(国内向け)のプロトタイプシステム作成。

## 所属歴

2018年04月～2019年03月

## 担当プロジェクト

某メーカ系企業に常駐し、2つのプロジェクトを同時進行の形で携わりました。

### 2018年04月～2019年03月

---

#### Big Data活用プロトタイプ作成プロジェクト

規模: 3名(自社1名)

役割: メンバ

#### 担当フェーズ

Azure、AWSの各機能調査とクラウド上にプロトタイプ環境構築。また、知見をドキュメント化。

#### システム環境

1. 中国向け自動車走行情報データの環境構築、暗号化復号化プロトタイプアプリ作成

インフラ: Azure(中国リージョン)

形態: Big Data分析システム クライアントOS: Windows10

サーバOS: CentOS7(Azure VM)

DB: Azure SQLDatabase、Cosmos DB

2. 国内向け自動車走行情報データの環境構築、データ分析プロトタイプアプリ作成

インフラ: AWS

形態: Big Data分析システム クライアントOS: Windows10

サーバOS: AmazonLinux(EC2)

DB: PostgreSQL+PostGIS(EC2)、Apache Spark(AWS EMR)

#### 開発環境

言語: Java8、Scala2.1.2、SQL

IDE: IntelliJ IDEA (ビルドシステム: gradle、sbt)

バージョン管理: GitLab

プロジェクト管理: Redmine + Backlogs Plugin

ドキュメント管理: GitLab

ドキュメント作成: Atom(Markdown + PlantUML、チーム内ドキュメント)

開発手法: Agile(Scrum)

## ポイント

初めてのクラウド環境構築業務であった為、戸惑いと特に中国版Azure(グローバル版比較して機能制限がある)の情報収集に苦慮し、体調も悪くなりましたが、今後の業務に役立つ貴重な経験が出来たと考えております。但し、無理をしてしまった為に体調を崩した事は、今後の課題として考えなくてはならないと思いました。

# ワンダープラネット株式会社

---

## 職務概要

iOS、Androidのゲームやネイティブゲームアプリの企画、開発、運営企業に於いて、スマートフォン向けAndroidアプリ（ネイティブ、非ゲーム）開発業務に従事。(2017/09 - 2018/03)

また、上記チームの所属するプロジェクトにて、Androidのチームリーダから開発チーム全体のディレクター(業務系のPL的なポジション)業務に従事(2017/11 - 2018/03 開発終了まで)

## 所属歴

2017年09月～2018年03月 イノベーティブサービス事業部

## 担当プロジェクト

### 2017年09月～2018年03月 新規SNSプロダクト開発プロジェクト

---

#### 新規SNSプロダクト開発プロジェクト

新規事業(SNS系サービス)プロジェクトに於いて、開発チーム全体(サーバ、iOS、Androidの各チーム)のディレクターとしてサービスの品質、進捗管理、BP受入面接官等の業務に従事する。

また、フロントエンドアプリのAndroid版について、リードエンジニアを兼任する。

#### 担当フェーズ

規模: 10名(自社6名、BP4名)

役割: 開発ディレクター、Androidチーム リードエンジニア

#### システム環境

インフラ: AWS

形態: WebAPI(サーバサイド)

形態: スマートフォンアプリ(フロントエンド) クライアントOS: Android4.4 以上、iOS11.2以上

DB: Amazon Aurora、DynamoDB、SQLite(Android SDK同梱版)

#### 開発環境

クライアントOS: MacOSX(10.12.6)

サーバOS: AmazonLinux

言語: Kotlin1.1.3

ライブラリ: AndroidSupportLib、PlayServiceLib、ion2.2.1、Android-ParallaxHeaderViewPager、Facebook SDK、AWS CognitoIdentity、ExoPlayer、ZXing、adjust、repro

IDE: Android Studio3.0(プレビュー版)

ビルド環境 : fastlane & Gradle

CI/CD: Bitrise

バージョン管理: GitHub

UML: PlantUML

プロジェクト管理: Trello -> Backlog(11月から)

ドキュメント作成: Markdown、Excel

コミュニケーションTool: Slack、Zoom

## 開発ディレクター

プロジェクトチーム体制の見直し(開発側のみ)

開発手法の見直し (Waterfall -> Agile(Scrum))

プロジェクト管理ツールの見直し(Trello -> Backlog)

プロジェクトマネジメント(開発側のみ)

BP受入面接官

## ポイント

新規事業（SNS系アプリ開発）への従事、kotlin(言語)を使用した実装等、流行の開発環境に従事(2018/09～)、Androidチーム管理をプロデューサーから評価され、11月より開発ディレクターを兼任。プロジェクト体制の再構築(一部メンバの入れ替え、BP受入面接官も担当)、Steak Holderに進捗状況をわかり易く伝える目的で、開発手法をAgile(Scrum)に変更、ドキュメントをMarkdownやWord変更等々、様々な改革を実施した結果、予定からは大幅に遅れましたが、2018/03にSNSアプリを無事にローンチ(先行開発のiOS版のみ)出来ました。

しかし、大人の事情で早い時期でのサービス終了を告げられ、実際に約2ヶ月間で同サービスは終了となったことは、残念に思うと共に、新規サービス展開の難しさを実感できたことは、良い経験になったと考えております。

# フリーランスエンジニア

---

## 職務概要

- 個人で企画～公開のAndroidアプリ開発
- 主に勉強会等を通じて繋がりの出来た企業より、リモート（在宅勤務）で以下の業務を行う。
  - 詳細設計書(UML)の作成
  - チームマネジメント（Redmine、Jiraを使用）※週1回出社
  - Androidアプリの開発

コミュニケーションToolは主に、Slack、GitHub、GitLab、Skype、Zoom等を使用。

※2014/09～2015/05まで、Webデザインを主業務とする「株式会社アスタスタ」に正社員として籍を置く(同社の都合による)

## 期間

2012年01月～2017年08月

## 担当プロジェクト

### 2012年01月～2017年08月 個人にてAndroidアプリ企画、開発、公開、更新

---

#### Androidアプリ企画、開発、公開、更新

2011/02から現在まで、自作のAndroidアプリを公開しております。

主力アプリ「お城が好き」は、2011/02の公開から、現在まで約25万ダウンロード超え、平均評価も4.37/1256件と御好評頂いております。また、月間DL数につきましても、地味ながら変わらぬペースで増加しており、基本コンセプト「末永く御利用頂けるアプリを目指す」に準じた推移を達成出来ており、この点に付きましても、概ね達成出来ていると、自負しております(改善の余地があることも承知しております)。

また、ビジネス誌(週刊ダイヤモンド 2012/11/17号)、民放(ニッポン放送、読売TV、他ローカルFM局等)を含む各種メディアにも多数取り上げられ、主なメディアでは

2016年7月8日

歴人マガジン

2016年5月18日

excite.ニュース(IT)

2016年1月11日

NTT docomo APPS&REVIEW(行って学ぼう文化施設)

2015年7月中旬～8月末

Google Playおすすめ「自由研究に最適なアプリ」

2015年9月30日

オクトバ(<http://octoba.net/archives/20150930-android-app-castleinfojpn-463095.html>)

2016年1月11日

dマーケットアプリ&レビューサイト(<http://app.dcm-gate.com>)

等にて取り上げて頂ける等、公開から9年程経ちますが、お城情報の定番アプリとして御評価頂いていると自負しております。

「お城が好き」を含め、現在まで8本のアプリをリリースしております(現在は「お城が好き」のみ公開中)。

2011/02 - 公開中    お城が好き    約25.0万DL    4.30/1,339

2011/03 - 公開停止    携暦くん    約 1.8万DL    4.77/ 90

2011/05 - 公開停止    武将の家紋    約 8.8万DL    4.11/326

2011/06 - 公開停止    和の伝統色    約 4.6万DL    4.53/323

2011/10 - 公開停止    石高換算    約 0.5万DL    4.55/29

2012/02 - 公開停止    神社が好き    約 10.6万DL    4.25/484

2012/04 - 公開停止    経路メモ    約 0.15万DL    4.40/10

2013/04 - 公開停止    只のライト    約 0.2万DL    4.00/19

※公開中のアプリは、随時改良に努めております。

規模: 1名

役割: 企画、開発全般、GooglePlay公開、アプリ更新、運用、保守

## システム環境

インフラ: オンプレミス

形態: スマートフォンアプリ(フロントエンド) クライアントOS: Android4.4 以上

DB: SQLite(Android SDK同梱版)

## 開発環境

クライアントOS: MacOSX(10.12.6)

サーバOS: CentOS7

言語: Java(Android SDK)

IDE: Eclipse + AndroidADT -> Android Studio

ビルド環境: Ant -> Gradle

CI: Jenkins(CentOS7上のdockerコンテナ)

バージョン管理: GitLab(CentOS7上のdockerコンテナ) -> GitHub

UML: Astah、PlantUML

プロジェクト管理: Redmine + Backlogsプラグイン(CentOS7上のdockerコンテナ)

ドキュメント作成: Markdown

ポイント

私がソフトウェアエンジニアを志したきっかけである「個人でソフトウェアを開発、公開して多くのユーザに利用してもらおう」という夢が叶い、また、各種勉強会や開発者向けイベントに参加する事で、多くのエンジニアと接する機会を得た事もエンジニア人生として大きな財産になったと考えております。

その一方で、アプリの収益化の難しさや、テクニカルスキルの偏り、また、一人でモノづくりをすることの限界等、課題があった事も事実です。

## 2013年06月～2017年06月 フリーランスエンジニアとして、小規模案件に従事する

---

- ・ 詳細設計書(UML)の作成
- ・ チームマネジメント（Redmine、Jiraを使用）※週1回出社
- ・ Androidアプリの開発

### システム環境

インフラ: オンプレミス

形態: スマートフォンアプリ(フロントエンド) クライアントOS: Android4.4 以上

DB: SQLite(Android SDK同梱版)

### 開発環境

クライアントOS: MacOSX(10.12.6)

サーバOS: CentOS7

言語: Java(Android SDK)

IDE: Eclipse + AndroidADT -> Android Studio

ビルド環境 : Ant -> Gradle

CI: Jenkins(CentOS7上のdockerコンテナ)

バージョン管理: GitLab(CentOS7上のdockerコンテナ) -> GitHub

UML: Astah、PlantUML

プロジェクト管理: Redmine + Backlogsプラグイン(CentOS7上のdockerコンテナ)

ドキュメント作成: Markdown

### ポイント

本業の「Androidアプリの個人公開による収益化」に行き詰まっていた私にとって、勉強会等で知り合った方からスポットで各種案件を頂いた事は、特に金銭面で大いに助かりました。

また、リモートによるチームマネジメントを通して、各種コミュニケーションToolを駆使すれば、通常のチームマネジメントと遜色ない事を知り得たのは良い経験をしたと考えております。

## 2014年09月～2015年05月 株式会社アスタスタに常駐(正社員)

---

Webデザイン業務を主とするWeb系企業にて、スマートフォンアプリ等の開発業務に従事。

2年9ヶ月のAndroidアプリ個人開発、公開を経て、UI/UXデザインスキル向上の為、同社の正社員（業務委託を希望しましたが、同社の都合により）となりました。しかし、受託予定のスマートフォンアプリ案件が全てキャンセルとなった為、急遽受託したXSLTバッチ処理案件に従事致しました。また、社内では、以前より同様の事態が度々発生する旨を耳にしていた為、案件の打診から正式受注までの状況が見える化する事を提案、Redmineを利用した情報共有化ルールを策定、実施したところ、好評であった為、案件打診から納品までの社内業務の見える化を担当致しました。

## 2015年01月～2014年05月 社内業務改善プロジェクト

---

受注案件や全メンバの業務スケジュール（休暇含む）、また、プロジェクトの開始～終了までの開発業務の流れの見える化と各ルール策定

規模: 5名(自社5名)

役割: PL

### 担当フェーズ

- ・ 調査、分析
  - ・ 社内業務の問題点を調査
  - ・ アジャイル開発についての調査
- ・ 改善内容策定、指導
  - ・ 受注時期不明、且つ、打診のあった案件の見える化、ルール策定と実施指導
  - ・ 社員の休暇、打ち合わせ等の外出予定の見える化、ルール策定と実施指導
  - ・ 案件打診から見積までの業務フロー策定と実施指導
  - ・ 案件受注から納品までの業務フロー策定と実施指導
  - ・ Redmineを用いたアジャイル開発方法の策定と実施指導
  - ・ 上記策定内容のレクチャーと某プロジェクト(2015/04～05)の見積指導、スケジュール作成指導、進捗管理

### システム環境

インフラ: オンプレミス

形態: スマートフォンアプリ(フロントエンド) クライアントOS: Android4.4 以上

DB: SQLite(Android SDK同梱版)

### 使用環境

ソース管理: GitLab

プロジェクト管理: Redmine

予定管理: Googleカレンダー

ドキュメント作成: Markdown

業務フロー等作成: PlantUML

### ポイント

社内業務の問題点、特に、担当者不明のままの受注案件や逆に、受注見込み段階で開発をスタートし、その後受注できなかったにも関わらず、連絡不備による開発の続行、各担当者の不在予定が周知されていない事による、混乱等々、非効率的な業務実態を洗い出し、それらを一つ一つ見える化する事で、業務の改善を実施しました。

また、一部のメンバについて、管理ツール等の導入でそれらを解決出来ると誤解していた為、それらの誤解を正し、5W1Hを用いた問題点の具体化や報連相の重要性を同時期に私がリーダを勤めた案件を実践例として提示、指導する事により、理解を深めて頂きました。

## 2014年11月～2015年5月 某オーディオ機器メーカー向け、オーディオ機器取扱説明書HTML版の作成

---

FrameMaker(DTPソフト)から出力したXMLファイルをHTMLファイルへ変換する。 規模：3名(自社3名)

役割：メンバ->リーダー

### 担当フェーズ

工程管理、基本～詳細設計、実装、単体～総合テスト、XSLT言語のリファレンスドキュメント作成(当プロジェクトの利用機能範囲のみ)

### システム環境

形態: バッチ処理(Stand alone)

クライアントOS:Windows7、MacOSX(10.9.4)

### 開発環境

クライアントOS:MacOSX(10.9.4)

言語: XSLT2.0

IDE: Eclipse4.2+SaxonHE9.5

バージョン管理: GitLab

UML: PlantUML

プロジェクト管理: Redmine

ドキュメント作成:Markdown

### ポイント

未経験分野であった関数型言語の一つであるXSLT言語でのバッチ処理を通じて、これまで経験してきた手続き型言語とは異なる常識（例えば繰り返し処理は、末尾再起呼び出し処理とし、一時変数は関数の引数として扱う等）や、技術情報の少ないXSLT言語の習得には戸惑う事も多々ありましたが、固定概念に囚われず、柔軟な発想と素直な心構えで物事に取り組む事の大切さを改めて実感する事が出来ました。

また、仕様策定までのプロセスや進捗、工程管理等について、様々な提案を行った結果、12月後半よりリーダーとして当プロジェクトに関わる事となり、同時期に進めていた業務改善プロジェクトと併せて深夜業務や休日出勤を行う事無く納品出来た事から、プロジェクト管理や見える化（情報の共有化）の大切さを改めて実感する事が出来ました。

## 2014年10月～2014年11月 某自動車メーカー向け、自動車取扱説明書アプリ

---

Android向けTitanium版アプリのAndroidネイティブ版(Android SDK)リプレース

規模: 1名(自社1名)

役割: PL

### 担当フェーズ

工程管理、詳細設計、実装、単体～総合テスト



## システム環境

形態: スマートフォンアプリ(Stand alone)

クライアントOS: Android4.0.3、4.1.2、4.2、4.3、4.4

DB: SQLite(Android SDK同梱版)

## 開発環境

クライアントOS: MacOSX(10.9.4)

言語: Java1.6+Android SDK

IDE: Eclipse4.2+AndroidADT

バージョン管理: GitLab

UML: PlantUML

プロジェクト管理: Redmine

ドキュメント作成: Markdown

## ポイント

Titanium版として公開中の現行アプリについて、Android版の動作が非常に重い事や画面遷移時のアニメーション等の効果が無効であった事から、AndroidSDK版リプレイス版の開発を担当致しました。UI、UXデザインを担当するデザイナーとの協業を経験出来た事やTitanium版とAndroidSDK版とのパフォーマンスの違い(概ね1.5〜3倍弱)を経験出来た事、また、仕様書等のドキュメント作成ルール等が未指定であった事から、以前より興味のあったMarkdownやPlantUMLを実務で経験出来た事も大いなるプラスとなりました。

しかしながら、諸般の事情により、完成させたネイティブ版が公開に至らなかった事は、少し残念でした。

# 株式会社ATGS

---

## 職務概要

SESを主とする独立系Sierにて、自社内にてオープン系開発業務に従事。

位置情報を利用した案件に携わった経験や、名古屋支社発のスマートフォンアプリ開発を目指す当時の支社長の存在が、現在まで公開中の個人製作アプリ「お城が好き」の誕生に繋がり、昔からの夢であった「フリーウェア等の個人製作ソフトウェアが雑誌等に掲載される事」を実現出来た事は、私にとって大変有意義な体験でありました。

## 所属歴

2010年12月〜2011年12月 名古屋支社

## 担当プロジェクト

### 2011年1月〜2011年5月 企業向けセカイカメラ広告サービス開発

---

#### 企業向けセカイカメラ広告サービスプロジェクト

セカイカメラを利用した、コンテンツプロバイダ様向けサービスの開発 OpenAir for Publishers APIを利用した The POI Publisher Server(APIサーバ)側の環境構築、開発

※OpenAir for Publishers APIの詳細に付きましては、以下のサイトを御参照下さい。セカイカメラの開発元、頓知ドット様のサイトへのリンクです。

OpenAir for Publishers APIについて

<http://www.tonchidot.com/ja/business/openair-api/>

Sekai Camera OpenAir API for Publishersドキュメント(英語のみ)

<http://support.sekaicamera.com/ja/archives/5963>

規模: 2名(自社2名)

役割: PL

#### 担当フェーズ

工程管理、基本～詳細設計、実装、単体～総合テスト

#### システム環境

形態: セカイカメラ用APIサーバ

サーバOS: CentOS5.5

DB: MySQL5.1

#### 開発環境

クライアントOS: WindowsXP

言語: PHP5.3(フレームワーク未使用)

IDE: なし

バージョン管理: SVN

プロジェクト管理: Excel(自社フォーマット)

ドキュメント作成: Word2003、Excel2003

UML: astah\* community6.0

その他: TeraTerm

#### ポイント

OpenAir for Publishers APIの仕組みについて、UMLモデリングツールを使用した資料を作成、社内のメンバとUMLモデリングのメリット（共通言語を用いた資料の見える化）を共有する事が出来ました。

また、当システムの経験を通じ、位置情報を利用する事の面白さを知り、自作公開アプリ「お城が好き」を公開する切欠のひとつとなりました。

## 2010年12月、2011年6月～12月 某不動産会社向け、賃貸情報管理システムの運用、保守

---

賃貸情報について、主に運用、保守時の手順書等、ドキュメントの作成、日次バッチ処理の保守、修正、改修の一部を担当

規模: 3名(自社3名)

役割: メンバ

#### 担当フェーズ

基本～詳細設計、実装、単体～総合テスト

#### システム環境

形態: バッチ処理

サーバOS: CentOS5.5

DB: MySQL5.1

## 開発環境

クライアントOS: WindowsXP

言語: PHP5.3(フレームワーク未使用)

IDE: なし

バージョン管理: SVN ドキュメント作成:Word2003、Excel2003

その他: TeraTerm

## ポイント

バッチ処理の不具合対応時や改修時等の本番環境への適用手順が属人化していた為、定型作業としてドキュメント化する事を提案し、実施しました。これにより適用直後のトラブル発生数の低下や、担当者不在時の対応等がある程度改善出来たと自負しております。

# 株式会社アイシーソフト

---

## 職務概要

SESを主とする独立系Sierにて、主に客先常駐にてオープン系開発業務に従事。

SESから受託開発への業態転換を目指す同社にて、当初は受託開発チームのリーダーとして業務に携わりましたが、リーマンショックの影響による業態転換の凍結を以って、その後は外部要員として業務に携わりました。技術的には、未経験分野のMQサーバ構築やそれに伴う共通ライブラリの開発等、過去の経験を活かしながら業務に取り組みました。

## 所属歴

2008年9月～2010年3月 システム課

## 担当プロジェクト

### 2009年8月～2010年9月 某製鋼企業向け 生産管理システム開発

---

某製鋼企業向けの生産管理システム開発にて、汎用機・PCサーバ間MQ通信環境構築とビジネスロジック用のAPIを開発しました。

規模: 1名(自社1名)

役割: PL

#### 担当フェーズ

進捗管理、MQサーバ構築、基本～詳細設計、実装、単体～総合テスト

#### システム環境

形態: Webアプリケーション(イントラ向け)

クライアントOS: WindowsXP

サーバOS: Windows Server2008

MQサーバ: WebSphere MQ

Webアプリケーションサーバ: IIS7.0

Webコンテナ等実行環境: ASP3.0

対応Webブラウザ: IE(リリース時にOSがサポートするバージョン)

その他: COM+(ソフトウェアコンポーネント)

## 開発環境

クライアントOS:WindowsXP

言語: VB.NET 2008、C# 2008、VBScript

IDE: VisualStudio2008

バージョン管理: CVS

UML: JUDE/Community5.5

プロジェクト管理: Excel(自社フォーマット)

ドキュメント作成:Word2003、Excel2003

## ポイント

未経験のMQサーバ環境構築(PCサーバ側)や、ASPにてMQサーバとのやり取りを行う為のライブラリ設計～実装(COM+、VBScript)を通して、情報の少ない技術の習得や、ライブラリを使用する技術者や上司に対するMQサーバの概要の説明や、リファレンス形式のドキュメント作成等、学びながら他人へ周知する事の困難さを経験致しました。

また、ライブラリを利用するエンジニアの大半がオブジェクト指向に未熟、且つ、敵視する傾向があった為、客観的な観点からオブジェクト指向の利点を説明し、且つ、ライブラリ利用者がオブジェクト指向を成るべく意識せずに済む様、APIのインターフェイスを工夫致しました。

## 2009年2月～2009年7月 某電力企業向け 用地管理システム

---

### 用地管理システムプロジェクト

規模: 2名(自社1名、協力会社1名)

役割: メンバ(協力会社要員)

### 担当フェーズ

基本～詳細設計

### システム環境

形態: Webアプリケーション(イントラ向け)

クライアントOS: Windows2000、XP

サーバOS: Unix/Linux系OS

DB: Oracle10g

Webアプリケーションサーバ: WebSphere Application Server5.0

Webコンテナ等実行環境: 在籍時未定

対応Webブラウザ: IE(いずれもリリース時にOSがサポートするバージョン)

## 開発環境

クライアントOS:WindowsXP

UML: JUDE/Community5.5

ドキュメント作成:Word2003、Excel2003

## ポイント

これまでの経験、特にUMLの使用経験を活かし、各設計フェーズに取り組みました。また、リーダを務めた方のリーダ経験が浅かった為、進捗管理やユーザ様との打ち合わせ資料作成面等を中心にサポートさせて頂きました。

## 2008年9月～2009年1月 某自動車部品メーカー向け 生産管理システム

---

### 図面管理サブシステム(Java、バッチ処理)プロジェクト

自動車部品をあらわすXMLデータを読み込み、部品データの組立、分解処理を実行し、それらをXMLデータとして出力する

規模: 14名(自社8名、協力会社6名)

役割: PL

### 担当フェーズ

工程管理、詳細設計

### システム環境

形態: バッチ処理

サーバOS: Unix/Linux系OS

### 開発環境

クライアントOS: WindowsXP

言語: Java1.5

IDE: Eclipse3.4

バージョン管理: SVN

UML: JUDE/Community5.5

プロジェクト管理: がんすけ(フリーウェア版)

ドキュメント作成: Word2003、Excel2003

### ポイント

私にとって大人数のチームメンバの管理や、また、メンバの大半が新卒者であった事、そして、下流工程からのプロジェクト参加、プロジェクト途中での予算削減による中核メンバの離脱等、苦勞した面も多いプロジェクトでしたが、黒字化を達成出来た事を大変評価されました。

しかしながら、リーマンショックの影響により、自社のSESから受託中心への方針が頓挫した事が残念ではありました。

## 松下エクセルスタッフ株式会社

---

### 職務概要

一般、特定派遣を主とする企業にて、客先常駐スタイルにてオープン系開発業務に従事。

設計、実装メインの業務を担当した事で、オブジェクト指向開発のスキルが向上した事や、プロパーとは異なる外部要員としての振る舞い方を経験した事により、それぞれの立場、考え方等の違いについて、理解を深める事が出来ました。

### 所属歴(派遣先企業)

2006年7月～2008年3月 NRI(野村総合研究所)福岡支社

2005年2月～2006年6月 シティアスコム(銀行系グループ企業)

# 担当プロジェクト

## 2007年1月～2008年3月 投資信託売買システム開発

---

### 投信情報照会サブシステムプロジェクト

規模: 4名(自社1名、協力会社3名)

役割: メンバ->サブリーダー(協力会社要員)

### 担当フェーズ

進捗管理、基本～詳細設計、実装、単体～総合テスト

### システム環境

形態: Webアプリケーション(外部公開) クライアントOS: Windows2000、XP、Vista、MacOSX

サーバOS: Unix/Linux系OS

DB: Oracle10g

Webアプリケーションサーバ: WebSphere Application Server5.0

Webコンテナ等実行環境: Struts1.0(カスタマイズ版)

対応Webブラウザ: IE、NetScape、Safari(いずれもリリース時にOSがサポートするバージョン)

### 開発環境

クライアントOS: WindowsXP 言語: Java1.4、JavaScript IDE: Eclipse3.1 バージョン管理: SVN UML: Jude竹 プロジェクト管理: Excel(自社フォーマット) ドキュメント作成: Word2003、Excel2003

### ポイント

技術面について、共通鍵暗号化の実装（Java環境）を担当した事で、ハッシュ関数(MD5、SHA-1等)と共通鍵暗号(AES)の違いやそれぞれの利点といった知識を深める事が出来ました。また、前職にてリーダー経験があった事から、出張等で不在がちなリーダーを補佐し、チーム開発の円滑化に貢献した事を御評価頂きました。

## 2006年7月～12月 某銀行資産運用サイト

---

### 資産情報照会サブシステム

規模: 5名(自社1名、協力会社4名)

役割: メンバ(協力会社要員)

### 担当フェーズ

機能～詳細設計、実装、単体～結合テスト

### システム環境

形態: Webアプリケーション(外部公開)

クライアントOS: Windows2000、XP、Vista、MacOSX

サーバOS: Unix/Linux系OS

DB: Oracle10g

Webアプリケーションサーバ: WebSphere Application Server5.0

Webコンテナ等実行環境: Struts1.0(カスタマイズ版)

対応Webブラウザ: IE、NetScape、Safari(いずれもリリース時にOSがサポートするバージョン)

#### 開発環境

クライアントOS:WindowsXP

言語: Java1.4、JavaScript

IDE: Eclipse3.1

バージョン管理: SVN

UML: JUDE/Community1.4

ドキュメント作成:Word2003、Excel2003

#### ポイント

前プロジェクトと同様にUMLモデリングツールの使用を提案し採用して頂いた事や、外部公開向けのWebアプリケーションシステムのイントラ向けとは異なる大変さ（例えば対応クライアントOS数、ブラウザの多さ、等）を経験出来た事により、Webアプリケーション開発の幅が広がりました。

### 2005年2月～2006年6月(1年4ヶ月) 銀行向け口座情報照会パッケージ

---

#### 口座情報検索サブシステムプロジェクト

規模: 5名（自社4名、協力会社1名） 役割: メンバ(協力会社要員)

#### 担当フェーズ

機能～詳細設計、実装、単体～結合テスト

#### システム環境

形態: Webアプリケーション(イントラ向け)

クライアントOS: Windows2000、XP

サーバOS: Unix/Linux系OS

DB: Oracle10g

Webアプリケーションサーバ: WebSphere Application Server5.0

Webコンテナ等実行環境: Struts1.2

対応Webブラウザ: IE(リリース時にOSがサポートするバージョン)

#### 開発環境

クライアントOS:WindowsXP

言語: Java1.4、JavaScript

IDE: JDeveloper10.2

バージョン管理: SVN

UML: JUDE/Community1.4

ドキュメント作成:Word2003、Excel2003

#### ポイント

当初、仕様書作成時のクラス図やシーケンス図の作成にExcelを使用する予定であったが、UMLモデリングツール(JUDE)の使用を提案、これを採用して頂いた事から、ドキュメント作成工数や、Javaスケルトンソースコード出力機能の利用による、実装工数等の削減に寄与する事が出来ました。

# 株式会社ユニゾンソフト

---

## 職務概要

営放システムの受託、パッケージ開発を専門とする独立系SIerにて、自社内、常駐スタイルにてオープン系開発業務に従事。

在京キー局向けのプロジェクトでは、東名阪の地上波先行デジタル放送（2013/12）が納期であった為、入社時期には既にプロジェクト全体がタイトなスケジュールであった事、営放システムが未経験であった事、そして、サーバサイドJava開発も未経験であった事から、曜日の感覚が無くなる程の激務を経験致しました。その様な状況でのリーダー業務を通して、仕事量と生産性は反比例する事、激務の中でモチベーションを維持する為には、強固な目的意識を持つ事や、プロジェクト上のマイルストーンとは別に、心身をリフレッシュする為の期間を定期的に設ける事の大切さを学びました。

地方局向けパッケージ開発のプロジェクトでは、営放データのライフサイクル最上位に位置する編成システムを担当し、サブリーダーとしてリーダーを補佐しながら、設計、開発業務に従事致しました。

※営放（営業放送）システムとは、民放局の基幹システムを指し、編成、放送、CM、営業、EPGラテ等のサブシステムから構成される。

## 所属歴

2004年3月～2005年1月 地方局向け営放システムパッケージ対応プロジェクトチーム

2003年3月～2005年2月 某局対応プロジェクトチーム

## 担当プロジェクト

### 2004年3月～2005年1月 地方局向け営業放送システム

---

地方局向け営放システムパッケージ対応プロジェクト

編成サブシステム

規模: 4名(自社4名)

役割: サブリーダー

担当フェーズ

進捗管理、基本～詳細設計、実装、単体～総合テスト

システム環境

形態: C/Sシステム クライアントOS: Windows2000、XP サーバOS: AIX 5L 5.2 DB: Oracle9i

開発環境

クライアントOS: Windows2000 言語: VC++6.0(クライアント)、Java1.4(サーバ) IDE: Visual Studio6.0、Eclipse2.6  
バージョン管理: CVS UML: Jude竹 プロジェクト管理: MS Project98

ポイント

前プロジェクトにて学んだ営放システムの知識を活用し、主に設計フェーズを担当致しました。また、サブリーダーとして出張の多いリーダーをサポートし、小規模ながらPGとしても開発に携わりました。初めてのパッケージ開発であった為、汎用性、カスタマイズ性を意識した抽象的な設計を心掛けました。



## 2003年3月～2004年2月 在京キー局向け 営放システム

---

### デジタル放送対応プロジェクト

E P G、ラテサブシステム

規模: 5名(自社1名、協力会社4名)

役割: PL

### 担当フェーズ

工程管理、要件定義（一部）、基本～詳細設計、実装、単体～総合テスト、BP受入面接官

### システム環境

形態: Webアプリケーション(イントラ向け)

クライアントOS: Windows2000、XP

サーバOS: Windows2000

DB: SQLServer7.0

Webアプリケーションサーバ: WebLogic6.1

Webコンテナ等実行環境: Struts1.0

対応Webブラウザ: IE(リリース時にOSがサポートするバージョン)

### 開発環境

クライアントOS: Windows2000

言語: Java1.3、JavaScript

IDE: Eclipse2.x

バージョン管理: CVS

UML: Jude竹

プロジェクト管理: MS Project98

その他: Cygwin

### ポイント

自分を含む全員が、営放システム、サーバサイドJava(Struts)開発の未経験者であった事から、営放システムの全体像のドキュメント化やStrutsフレームワーク(と、プロジェクト基盤)を用いたサンプルアプリの作成を自身が学びながら実施しました。

また、プロジェクトが非常にタイトなスケジュールであった事や、長期出張の形で遠方（東京）での開発となった事から、メンバのモチベーションやメンタル、フィジカル両面でのケア（例えば、体調の優れない様子のメンバを休ませる、定期的に地元へ帰れる様に調整する等）に注力致しました。

# 株式会社アシュラン

---

※2002年2月に株式会社アシュラン転籍を前提に株式会社ジャネットに入社、同年9月に転籍

## 職務概要

化粧品の通販を主とする企業にて、主に社内システム用の基盤となる共通モジュールの開発に従事。

既存の社内システムやツール類の仕様を解析し、汎用的な処理の共通化や各システムの連携機能の開発に携わりました。また、少人数ながらリーダーとして要件定義や開発スケジュール等の策定や進捗管理を担当致しました。当業務を通じて、システムの効率化による開発、運用コストの削減の大切さと面白さを実感しました。

## 所属歴

2002年2月～2003年1月 電算部（社内システム担当）

## 担当プロジェクト

### 2002年2月～2003年1月 社内システムモジュール共通化プロジェクト

---

規模: 3名(自社1名、協力会社2名)

役割: PL

#### 担当フェーズ

工程管理、要件定義、基本～詳細設計、実装、単体～総合テスト

#### システム環境

形態: C/Sシステム

クライアントOS: Windows2000、Windows98

サーバOS: Windows2000

DB: Oracle8i、Access2000

#### 開発環境

クライアントOS: Windows2000

言語: VB6.0

IDE: Visual Studio6.0

バージョン管理: CVS

UML: IIOSS

プロジェクト管理: Excel(自社フォーマット)

ドキュメント作成: Word2000、Excel2000

#### ポイント

共通モジュールの開発方針として、書籍等で学んだオブジェクト指向による開発を採用致しました。VB6.0は、オブジェクト指向開発言語としては不完全（継承不可、但しインターフェイスは可）ではありましたが、概ね、仕様に即した実装を行う事が出来ました。また、UMLモデリングツールとして、オープンソースのIIOSSを採用、Javaでの開発を前提としたツールであった為、メリットを享受出来ない点も御座いましたが、オブジェクト指向の基礎を実践にて経験する事が出来ました。

# 日本コンピュータ・ダイナミクス株式会社

---

## 職務概要

受託開発を主とする独立系SIerにて、自社内、客先常駐スタイルにてオープン系開発業務に従事。

1年目は、UNIX系OSに開発用DBサーバの構築(Oracle7.3)、C言語(ProC)でのバッチ処理実装等、CLI環境に於ける開発を経験し、2年目以降は、IDEを利用した画面、帳票系の実装や、詳細設計を経験、3年目以降は、クライアント様との打ち合わせやPL業務、基本設計等の上流工程を経験し、業務系SEとしての基礎力を身に付ける事が出来ました。

## 所属歴

1998年06月～2001年11月 九州支店

1998年04月～1998年05月 本社（新人研修）

## 担当プロジェクト

### 2001年6月～11月 大手ガス供給企業向け 機材管理システム(リプレイス)

風呂釜、湯沸かし器等の据置型機材について、設置、在庫状況を管理する為のシステム。画面、帳票系のクライアント側を担当。

規模: 2名(自社2名)

役割: PL

#### 担当フェーズ

工程管理、基本～詳細設計、実装、単体～総合テスト

#### システム環境

形態: C/Sシステム

クライアントOS: Windows2000

サーバOS: Windows2000

DB: SQLServer7.0

#### 開発環境

クライアントOS: Windows2000

言語: VB6.0

IDE: Visual Studio6.0

バージョン管理: Visual Source Safe

プロジェクト管理: MS Project98

ドキュメント作成: Word2000、Excel2000

#### ポイント

PM（クライアント企業の情シス担当者）のサポート役としてのエンドクライアント様との折衝、要件定義から自チームのPL～実装業務～リリースまで幅広く担当する事で、プロジェクトのライフサイクルを一通り経験する事が出来ました。

## 2000年9月～2001年5月 大手ガス供給企業向け 内管情報検索システム(新規)

---

任意の項目を任意の抽出条件にて画面、CSVファイルに出力する為のシステム。

※内管とは、需要家（ガス利用世帯）の敷地境界からガス栓までの配管の事

規模: 3名(自社3名)

役割: PL

### 担当フェーズ

工程管理、基本～詳細設計、実装、単体～結合テスト

### システム環境

形態: Webアプリケーション(イントラ向け)

クライアントOS: Windows98、2000、XP

サーバOS: Windows2000

DB: SQLServer7.0

Webアプリケーションサーバ: IIS5.0

Webコンテナ等実行環境: ASP3.0

対応Webブラウザ: IE(リリース時にOSがサポートするバージョン)

### 開発環境

クライアントOS: Windows2000

言語: VB6.0

IDE: Visual Studio6.0

バージョン管理: Visual Source Safe

プロジェクト管理: Excel(自社フォーマット)

ドキュメント作成: Word2000、Excel2000

### ポイント

PLとしての役割とWebアプリケーション開発の2つを初めて経験する事で、技術、チーム管理、コミュニケーション、体裁、全ての要因がプロジェクトの成否を左右する事を実感する事が出来ました。

## 1999年11月～2000年8月 エステ企業向け 顧客管理システム(リプレイス ※店舗側は新規)

---

他社Sier受託開発したシステムの不具合(バグ、処理速度)を改善する事を目的とする二次開発

オフコンからオープン系へのリプレイスに伴うプロジェクト。

規模: 5名(自社4名、協力会社1名)

役割: メンバ

### 担当フェーズ

詳細設計、実装、単体～総合テスト、障害対応（運用、保守）

### システム環境

形態: C/Sシステム

クライアントOS: Windows98

サーバOS: WindowsNT3.51

DB: Access97(C/S其々に用意、日次バッチにてデータ同期)

#### 開発環境

クライアントOS:Windows98

言語: VB5.0

IDE: Visual Studio5.0

ドキュメント作成:Word97、Excel97

#### ポイント

速度改善の一環として、C/S間のデータ送受信(CSVファイル、ISDN)時に、ファイルをLZH方式で圧縮・展開する機能を追加する事を提案し、同機能については、設計から実装、テストまでを一貫して担当し、当面の課題を解決する事が出来ましたが、同一会員が同日に複数店舗を利用した際のデータ不整合等、システムの不具合に対する根本的な解決には至らず、要件定義等の上流工程の大切さを改めて認識する事が出来ました。

### 1999年7月～10月 大手ガス供給企業向け 不動産管理システム(リブレース)

---

ホスト系からオープン系へのリブレースに伴うプロジェクト。

規模: 5名(自社5名)

役割: メンバ

#### 担当フェーズ

実装、単体～結合テスト

#### システム環境

形態: C/Sシステム

クライアントOS: Windows98

サーバOS: WindowsNT3.51

DB: SQLServer6.5

#### 開発環境

クライアントOS:Windows98

言語: VB5.0

IDE: Visual Studio5.0

ドキュメント作成:Word97、Excel97

#### ポイント

システム、開発環境共に初めてのGUI環境であり、バッチ処理とは異なる、イベント駆動型の実装手法の大変さを学び、UnixよりWindows、CよりVBが簡単である等の先入観を払拭する事が出来ました。また、IDE環境を用いたシステム開発は、使用する為の学習コストが掛かるデメリットを上回る開発工数削減等のメリットを得られる事も実感し、目的に応じて開発環境を選択する事の大切さを学ぶ事が出来ました。

### 1999年1月～6月 自動車部品製造メーカ向け 生産管理システム

---

#### 在庫管理情報サブシステム(リブレース)

概要: ホスト系からオープン系への基幹システムリブレースに伴うプロジェクト。

規模: 8名(自社7名、協力会社1名)

役割: メンバ

## 担当フェーズ

実装、単体～結合テスト

## システム環境

形態: C/Sシステム

クライアントOS: Windows95

サーバOS: Solaris2.6

DB: Oracle8

## 開発環境

クライアントOS: Windows95

言語: C(ProC)

IDE: なし

ドキュメント作成: Excel97

その他: TeraTerm

## ポイント

C言語、特にポインタを意識した開発を通して、コンピュータ上でプログラムがどの様に動くのかをイメージ出来るようになった事で、その後のシステム開発や、二種試験合格等に大いに役立ちました。

## 1998年6月～12月 大手製造業メーカ向け 在庫管理システム

---

### 帳票出力サブシステム

ホスト系からオープン系への基幹システムリプレースに伴うプロジェクト

規模: 8名(自社4名、協力会社4名)

役割: メンバ

## 担当フェーズ

実装、単体～結合テスト、開発用Oracle環境構築(Solaris2.6、Oracle7.3)

## システム環境

形態: バッチ処理

サーバOS: Solaris2.6

DB: Oracle7.3

## 開発環境

クライアントOS: Windows98

言語: SQR(帳票出力言語)

IDE: なし

ドキュメント作成: Excel97

その他: TeraTerm

## ポイント

初めての業務経験を通して、コーディング規約を遵守する事、体裁を踏まえた各種ドキュメント作成、ルールに準拠した報連相の大切さ等、社会人としての基本を多く学ぶ事が出来ました。また、チームで使用する開発DB環境をUnix上にCLIで構築した経験は、GUIベースのOSにてメールやブラウザ、文書作成レベルの利用経験しか無かった私にとって、大きな財産となりました。