

# 職務経歴書

---

## 基本情報

---

2022年09月19日現在

- ・ 生年月日: 1993/03/06
- ・ 居住地: 神奈川県
- ・ 出身地: 福井県

## 各種リンク

---

- ・ Twitter: [https://twitter.com/aoki\\_kouya](https://twitter.com/aoki_kouya)
- ・ GitHub: <https://github.com/kouya17>
- ・ Blog: <https://kouya17.com>

## 保有スキル

---

- ・ C/C++を用いた組み込みLinuxソフトの開発
- ・ GitLabを用いたCI/CD環境の構築
- ・ 仮想マシンを用いたプライベートクラウド環境の保守・監視
- ・ 音声・映像品質の評価
- ・ 外部委託の契約管理・検収

## 職務経歴詳細

---

### ロジックデザイン株式会社(2022/01 - 現在)

動画配信サービスのインフラ保守・監視を担当。

- ・ チーム規模
  - 10名ほど
- ・ 役割
  - インフラ保守、海外ベンダー対応(英語)
- ・ 使用技術
  - PHP, Java, PostgreSQL, Proxmox, Zabbix, AWS

### ブラザー工業株式会社(2017/04 - 2021/12)

カラオケ機器の新機種開発・不具合修正業務を担当。

- ・ チーム規模
  - 20人ほど
- ・ 役割
  - 要件定義、設計、実装、評価、外注管理、サービス企画提案、開発環境整備
- ・ 使用技術
  - C, C++, TypeScript, Kotlin, bash, Node.js, docker, GitLab
- ・ プロジェクト詳細
  - 要件定義フェーズ～評価フェーズまで一連の業務を経験。
  - 主に音声・映像周りに携わり、音声エフェクト部分やライブビューイング機能部分の開発を担当。
  - GitLabを用いて、リポジトリに更新がある毎に自動で静的解析を実施する環境を整備。

## 業務外活動

---

## メイカーイベントへの参加

- [Maker Faire Tokyo2022](#)(2022/09/03-2022/09/04)
  - [自作射的ゲーム等](#)を出展
- [NT名古屋2019](#)(2019/09/21-2019/09/22)
  - 所属しているサークルのメンバーと、[自作イライラ棒](#)を出展

## 意欲・興味

---

- ユーザーの情報を直接入手できる環境で働きたいと思っています。サービスリリース後も継続的にユーザーからのフィードバックを機能改善に活かせる環境を構築したいと思っています。
- ソフトウェアエンジニアですが、ソフトだけでなくハードやメカを含めた最適化に興味があります。
- 人・モノの移動が不要になる世界の構築に興味があります。

## 資格

---

- TOEIC L&R 860点 (2022/05)
- 日商簿記2級 (2022/03)
- エンベデッドシステムスペシャリスト (2018/06)

## 学歴

---

- 2017年3月 名古屋大学大学院工学研究科計算理工学専攻 修士課程 修了
- 2015年3月 名古屋大学工学部物理工学科 卒業
- 2011年3月 福井県立藤島高等学校 卒業