

# 履歴書

2017年 10月 06日現在

ふりがな	グエン・チュン・ギヤ			
氏名	NGUYEN TRUNG NGHIA			
生年月日	1991年 08月 24日生 (満 26歳)		※ <input checked="" type="radio"/> 男 <input type="radio"/> 女	
携帯電話番号	070-2176-2926	E-MAIL	nghianguyen248@gmail.com	
ふりがな	とうきょうといたばしくなかだい 1-15-9 えんびろんすかみいたばし 101			
現住所	東京都板橋区中台 1-15-9 エンビロニス上板橋 101			電話 ( ) —
				FAX ( ) —

年	月	学歴・職歴
		学歴
2006	09	HUS 専門高校入学(hus high school for gifted students) 学科：数学—IT
2009	06	専門高校入学 卒業
2009	09	ベトナムハノイ工科大学 HEDSPI の IT 専門 入学
2014	06	ベトナムハノイ工科大学 HEDSPI の IT 専門 卒業
		職歴
2012 ～ 2013	06 02	Sunnet Game Company (ベトナム) アルバイトとしてゲームディベロッパー
2013 ～ 2013	03 09	FPT Software Company (ベトナム) アルバイトとしてソフトウェアエンジニア
2013 ～ 2014	10 08	オルトプラスベトナム会社 (ベトナム) アルバイトとしてゲームディベロッパー
2014 ～ 現在	09	オルトプラス株式会社 (日本) ソフトウェアエンジニア

年	月	免許・資格
2011	07	日本語能力試験のN3を合格しました
2012	12	日本語能力試験のN2を合格しました
2014	04	FE(Fundamental Information Technology Engineer Examination)を合格しました
2014	05	Toeic IP スコア 500

志望の動機、特技、好きな学科など  ・「技術で人間の生活を喜ばせること」をモチベーションとして 未来の新技術を推進  ・IT時代がディープラーニングや人工知能やビッグデータ解 析などの知識が必要になるので、各スマートサービスを作るた めに、人工知能の新技術をもっと勉強したいと思う	通勤時間 約 時間 40 分	
	扶養家族(配偶者を除く) 2人	
配偶者 <input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	配偶者の扶養義務 <input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	

本人希望記入欄（特に給料、職種、勤務時間、勤務地、その他についての希望などがあれば記入）
・職種の希望：開発者として活かさせて頂きたいです。会社のプロジェクトを是非精一杯頑張り完成しますが、 機会があれば新技術も勉強したいです。

# 職務経歴書

2017年10月06日現在  
氏名：グエン・チュン・ギヤ

## ■ 職務概要

主な経験はソフト開発、コーディング、基本設計、詳細設計、ユニットテスト、システムテスト、BrSE とプロジェクト管理です。

## ■ 職務経歴概要

期間	会社名 所属部
2009年09月～現在	

## ■ 職務経歴

事業内容：ソフト開発技術者・プロジェクト管理

◇ 職務内容：

開発期間	プロジェクト名・内容	担当業務	環境・ツール・言語等	組織・役割
2009年09月～ 2014年06月	<p>大学時の開発したプロジェクト</p> <p>【プロジェクトリスト】</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・jQuery でオンライン辞書ウェブサイト</li><li>・FPT 会社で C# (.NET) と SQLServer で「映画館のチケット注文」というウェブサイト</li><li>・通信ネットワーク<ul style="list-style-type: none"><li>- 基礎知識：TCP/IP モデルの仕組み、ネットワークシステムの構成要素とそれぞれの機能</li><li>- ネットワークプログラミング：<ul style="list-style-type: none"><li>+ TCP、UDP の単純なインターフェース</li><li>+ C と SocketAPI と GTK を使って、クライアント・サーバーモデルに基づいて、チャットシステム (<a href="https://github.com/nghia11110/chat_gtk_c_socketApi">https://github.com/nghia11110/chat_gtk_c_socketApi</a>)</li><li>・ Sunnet 会社で HTML5 と Javascript で「Who Wants to Be a Millionaire」というゲーム</li><li>・ PHP と Java で学生管理システム</li><li>・ C と GTK で 英語 - ベトナム語 辞書</li><li>・ Java Swing で「Tanks」というゲーム (<a href="https://github.com/nghia11110/java_tank">https://github.com/nghia11110/java_tank</a>)</li><li>・ C 言語で KPL 言語の簡単なコンパイラ</li></ul></li></ul></li></ul>	<p>基本設計 詳細設計 コーディング テスト</p>	<p>C Java Ajax PHP (ZEND Framework,CakePHP) HTML HTML5 Javascript CSS C# (.NET) アルゴリズム データ構造 Linux Unix Redhat Centos Apache Nginx PostgreSQL MySQL SQL Server TCP UDP</p>	開発者

	<ul style="list-style-type: none"> <li>卒業研究論文テーマ : Wireless Sensor Network</li> <li>Java で NS2 シミュレーションを開発</li> <li>(<a href="https://github.com/nghia1110/GR">https://github.com/nghia1110/GR</a>)</li> </ul> <p><b>【業務内容】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>基本設計/詳細設計/コーディング/テスト</li> </ul> <p><b>【実績・取り組みなど】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>コンピュータ科学の知識を勉強になった</li> <li>ソフトウェア開発の知識を勉強になった</li> <li>チームワーク、コミュニケーション、プレゼンテーション、リーダースキルを勉強になった</li> <li>英語と日本語技術文書が読めるようになった</li> <li>教育成績 : CPA : 3.29/4.0</li> </ul> <p>ハノイ工科大学のトップいい成績がある学生の資格。優生に対する奨学金を貰った</p>			
2014 年 09 月 ～ 2016 年 02 月	<p>25 人チームで 10 万 DAU、100 台 web サーバー、42 台 DB サーバーのソーシャルゲーム開発・運営</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームはアニメに基づいて、毎週はイベントとガチャを作る</li> </ul> <p><b>【業務内容】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>計画者、デザイナー、...からのゲームの仕様書を着手 =&gt; 自分が基本設計・詳細設計・コーディング・テストを全て担当する</li> <li>ユーザーからの問い合わせを対応</li> <li>新アイデアを出して、実装完了までやる</li> <li>チーム内コミュニケーション</li> </ul> <p><b>【技術】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自社開発フレームワークを使って php 言語で css,html, javascript と共にプログラミング <ul style="list-style-type: none"> <li>- PHP : MVVM モデル</li> <li>- JavaScript : object oriented Javascript、jQuery</li> <li>- CSS : SASS ツールで css 生成</li> <li>- unity3D バトル : api でサーバーからクライアントに json データを伝えて、3D バトル表示</li> </ul> </li> </ul>	基本設計 詳細設計 コーディング テスト	PHP Javascript HTML CSS(SASS) Linux Apache Unity Varnish Munin CDN Mysql NoSql(Redis) Git Vim Amazon EC2 APC cache Chatwork	ソフトウェアエンジニア

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- varnish で web サーバのロードバランシングを管理</li> <li>- CDN で静的なファイル (css、js、画像) をキャッシュ</li>   <li>・データベースを操作するため、mysql と redis を使う</li> <li>- mysql :           <ul style="list-style-type: none"> <li>+ データベースのバックアップと負荷下げるため、master と slave を分ける</li> <li>+ アクセス数を抑えるため、APC キャッシュを使う</li> <li>+ 容量が大きいデータを管理するため、partition/sharding 使う</li> </ul> </li> <li>- redis : ランキングをリアルタイム更新できるため、zrange タイプでポイントを保存する</li>   <li>・仕事の時、Git と vim を使う</li> <li>・システムの構造：開発環境、ステージング環境、本番環境を分ける。開発とステージング環境は Amazon EC2、本番環境は物理サーバー使う</li> </ul> <p><b>【実績・取り組みなど】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・大規模システム構成知識を勉強になった</li> <li>・大きいチームで働き方を勉強になった</li> <li>・ソーシャルゲームの知識を勉強になった</li> <li>・日本人と働き方を勉強になった</li> </ul>			
2016 年 03 月 ～ 2016 年 09 月	<p><b>【プロジェクト概要】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・会社員と彼らの卒業した大学の学生を繋がつて、新卒採用活動を進めるサービス</li> </ul> <p><b>【業務内容】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ベトナム側のエンジニアと連携して、システムを構成</li> <li>・Redmine でタスク管理：           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 要求着手 =&gt; 要件定義 =&gt; タスクを分けて、redmine 化 =&gt; 開発者に渡す</li> <li>- 運用際に、不適切な機能やバグ等を見ついたら、改善・修正方法を考えて、タスク化する</li> </ul> </li> </ul>	基本設計  詳細設計  プロジェクト  管理	PHP (cakePHP) Javascript (jQuery) HTML CSS RESTful API Postman Amazon S3(画像、静的ファイル保存) Nginx(web サーバのロードバランシング管理) Git Vim Mysql Linux Apache Jenkins	ブリッジ SE・プロジェクト管理 (8人)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メンバーとお客様とコミュニケーション：           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 每日の開発の進捗をお客様と報告する</li> <li>- ほう・れん・そう方法でコミュニケーション</li> </ul> </li> <li>・開発側のソースコードの品質をチェック：           <ul style="list-style-type: none"> <li>- ソースコードの最後レビュー</li> <li>- 開発の git のブランチをマスターブランチにマージ</li> </ul> </li> </ul> <p><b>【実績・取り組みなど】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・お客様の要件定義から分析して基本設計・詳細設計を作成した</li> <li>・開発チームを立って、プロジェクトを管理した</li> </ul>			
2016年10月 ～ 現在	<p>8人のチームでソーシャルゲーム開発・運営</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームはアニメに基づいて、毎週はイベントとガチャを作る</li> </ul> <p><b>【業務内容】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各メンバーとコミュニケーションをして、日本人のメンバー（プランナー、デザイナー、デバッガー）とベトナム人のメンバー（開発者）を繋がる</li> <li>・開発者のソースコードの品質チェック</li> <li>・Redmineで開発側のタスク、仕事の進捗管理</li> <li>・直接新機能を開発、デバッグに参加</li> <li>・既存の繰り返す作業を自動化にして、コスト削減</li> <li>・ユーザーからの問い合わせを対応</li> </ul> <p><b>【実績・取り組みなど】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・運用プロジェクトのコストダウン提案できた</li> <li>・開発チームの管理方法を理解した</li> <li>・ソーシャルゲームの知識も勉強になった</li> <li>・良い結果を出せた為、会社の MVP 賞を貰った</li> </ul>	コーディング 進捗管理 テスト サポート	PHP(Ethna) Javascript Smarty Linux Mysql Zabbix(負荷監視) Memcached(キャッシュ、session管理) SVN winSCP MobaXterm Chatwork Linux Apache Nginx Redmine	開発チームのリーダー(4人)

## ■ 最近の仕事以外の活動

- ・毎日、技術ブログ、本を読む
- ・特に javascript(ES6、ES7)と nodejs に興味があるので、よく勉強している
- ・サイドプロジェクト：
  - MEAN stack (MongoDB, Express.js, AngularJS, Node.js) でリアルタイムチャットアプリ  
([https://github.com/nghia11110/angular\\_chat](https://github.com/nghia11110/angular_chat))
  - Meteor フレームワークと mongodb でリアルタイムブログシステム  
(<https://github.com/nghia11110/microscope>)
- ・最近のトレンド技術もよく研究している：アルゴリズム、Functional reactive programming、Continuous Integration (CI)、人工知能、ビッグデータ、Docker、…

## ■ テクニカルスキル

- ・プログラミング言語：PHP、Java、C/C#、Javascript、…
- ・データベース：Sqlite、MySQL、Postgress、SQL server、NoSQL (MongoDB、redis)、…
- ・アルゴリズム：DFS、BFS、backtracking、dynamic programming、…
- ・フレームワークまたはライブラリ：PHP フレームワーク (CakePHP、ZEND Framework、MVVM モデル)、Javascript フレームワーク (jQuery、AngularJS、nodejs、Express.js)、…
- ・ツール：Git、Redmine、SVN、Chatwork、Postman、Nginx、Apache、Varnish、CDN、AWS、…
- ・システムデザイン：SOLID 規則、ウォーターフォールモデル、…

## ■ 将来の目標

- ・29歳：テクニカルリーダーになって、新しい技術を早く把握できる
- ・32歳：CTO になって、開発者を技術サポートする
- ・35歳：自分のサービスを所有して、会社を作つて、社長になる

## ■ 自己PR

私のモチベーションは「技術で人間の生活を喜ばせること」です。便利な生活のためのシステムを作りたいので、大学時代にコンピューター科学を専攻し、ソフトウェア開発に関して色々な専門講座を学びました。各講座を勉強だけじゃなくて、自分で面白いソフトウェアを考えたり、実装してみたり、楽しみに学びました。今まで、各プロジェクトに参加頂いたことで、新技術を取得するだけではなくて、開発プロセスを実験し、仕事のチームワークも重視に成長できました。今後、これまでの上流工程経験や自分のモチベーションを生かして、ユーザーに近い立場で、常に便利な生活のためのシステム・アプリ開発を行い、未来の技術で挑戦的なシステム発展に貢献したいと考えております。

以上です。それでは、どうぞよろしくお願ひいたします。