

職務経歴

職務経歴

1社目

2023年1月～6月 / 業務支援システム	開発環境	規模
【プロジェクト概要】 業務支援用のソフトウェア開発 【担当フェーズ】 受け入れテスト 【業務内容】 受け入れテスト・軽微なバグの修正	【言語】 Vue.js 【バージョン管理】 Git/GitLab	30名程

2社目

2022年4月～2022年8月 / アカウント管理	使用ツール	規模
【プロジェクト概要】 情報管理のサポート 【業務内容】 顧客情報の管理	Windows	4名

2021年12月～2022年1月 / NW構築授業	使用ツール	規模
【プロジェクト概要】 ネットワークの構築 【担当フェーズ】 ・ルーターのキッティング・設置 ・マニュアル作成	Windows Word Excel	3名

活かせる能力

基本的なアルゴリズム・データ構造への理解
動的・静的型付け両方の言語への理解
OOPを意識した実装
Ubuntu環境下でのプロジェクト開発
Linuxコマンドの操作
VPS環境の構築
フロントエンドの基本的な知識
Git/GitHub/GitLabを用いた開発

スキル

バックエンド	Python/Java
フロントエンド	HTML/CSS/Bootstrap/JavaScript/TypeScript
設計ツール	PlantUML
開発ツール	Git/GitHub/GitLab

自己PR

私の強みは、取り組んだ業務の文書化を通じて業務の大幅な効率化ができることです。過去に取り組んだ業務の中でアカウント情報の年次更新という業務がありました。この業務は始まったばかりのプロジェクトに伴うもので、必要な作業がしっかりと定まっていない状態でした。この時に私が取り組んだことは、上司・顧客とのやり取りの中で必要な作業の文書化・手順化を行い次年度以降、手順書をもとに作業が行える状態にしたことでした。また、その他の強みとして学習を長期的に継続して行えることです。現在週20～30H程度の学習を7ヶ月行っています。これらの強みを活かし、御社に貢献していきたいと考えております。

学習経歴

2024年1月 - 4月 データ構造/アルゴリズム/OOPの学習	スキル
データ構造 木構造 ラムダ関数 ソフトウェアテスト OOP コーディング問題を通して上記分野を学習しました。解いた問題数は275問です。 詳細: https://recursionist.io/users/Hidechika	Java
2024年5月 - 現在 バックエンドの学習	スキル
OS Ubuntu環境の構築 VPSの使用 Linuxの操作 TCP/UDP通信 上記項目をプロジェクトとして作成することにより学習しています。取り組んだプロジェクトはアウトプットとしてGitHubへあげています。なお、主なプロジェクトの概要は後述の「取り組んだプロジェクト」の項目に記載しております。 GitHubアカウント: https://github.com/mthd0918	Python Linux VPS
2024年7月 チーム開発	スキル
チーム開発を通したGit/Githubの使用 OOP実践 PlantUML Tic-Tac-Toeというゲームをチームで開発しました。Git/GitHubを用いて進めたためチーム開発に必要な経験ができたと考えています。詳細は後述の「チーム開発」の項目に記載しております。	TypeScript HTML/CSS/Bootstrap
2024年5月 - 現在 その他(フロントエンド/Git)	スキル
Git HTML/CSS DOM操作	JavaScript HTML/CSS/Bootstrap

取り組んだプロジェクト

Static Web Server	使用言語/OS/ツール
<p>自己紹介用のウェブサイトを作成しました。各プロジェクト用のHTMLを動的にレンダリングしています。そのため、jsonファイルへ要素を追加するだけで、サイトの更新が行えます。</p> <p>サイトURL http://my-website.domain-online.site/</p>	<p>AWS/EC2 HTML/CSS/Bootstrap</p>

Video Compressor	使用言語/OS/ツール
<p>クライアントがアップロードしたいビデオファイルと処理をしたい内容(圧縮/解像度の変更/アスペクト比の変更/音声データへの変更/GIFファイルの作成)を指定するとサーバー側でビデオファイルが処理されるプログラムです。</p> <p>URL https://github.com/mthd0918/video_compressor_service_Recursion</p>	<p>Python Ubuntu</p>

チーム開発

Tic-Tac-Toe	使用言語/ツール/フレームワーク
<p>Tic-Tac-Toeという○×ゲームをチームで開発しました。3×3マスのモードと9×9のモードがあり、CPU対戦も可能です。OOPの考え方をを用いることにより機能の拡張がしやすくなっています。これにより、9×9の複雑な実装が可能になっています。</p> <p>URL https://github.com/Test-Team-B/work-space</p>	<p>HTML/CSS/Bootstrap TypeScript PlantUML</p>