

職務経歴書

基本情報

項目	内容
氏名	安孫子 直弘 (アビコ ナオヒロ)
生年月日	1993.7.17
出身地 / 居住地	埼玉県 / 東京都
最終学歴	早稲田大学 法学部
資格	AT普通自動車運転免許

会社経歴

年月日	経歴
2018.4.1	富士ソフト株式会社 入社
2021.6.31	富士ソフト株式会社 退社

プロジェクト経歴

2021.5/~2021.6

大手機械メーカーの生産管理システムの保守（C#）

PLと2人で連携して開発エンジニアとして

やったこと

レイアウトの修正、検索速度のチューニング

- HTML、CSSを修正し、レイアウトを整える。jQueryでページローディングのAjax処理を追加。
- 機械部品データベースを全検索した際のクエリ速度が30秒〜1分かかる程遅いので、C#のLINQを調査しましたが、あまり深い洞察を得ることはできず、DistinctをExistsに切り替えるとかでメモリ消費を抑える等の工夫をし、速度を改善した後、富士ソフト退社のタイムリミットがきてしまったので終了。今思うとLINQはSQL文を直書きするより遅いため、ViewにしてDB側に処理を任せるというのも考えるべきだったのかなと思いました。SQLは今後ももっと深く知識をつけていきたいです。

2021.3~2021.5

外務省のビザに関するWebサイトをアプリ連携させる（Java）

15人チームでエンジニアとして

やったこと

実装、バグ改修、テスト

- 大規模アプリを開発するに伴い、既存のWebサイトを連携させるという開発プロジェクト。
- 主に画像ファイル进行处理するプログラム、画像ファイルをDB、ファイルサーバ両方に保存し、APIでアプリと連携させるための処理追加とテーブルを追加する工程で発生したバグをテストし、改修。
- API連携用にテーブルを追加したため、追加したテーブルに合わせてPOSTされたデータを挿入するロジックを書きました。
- あまり大きな役割は果たしていない。

2020.6.1~2021.3

大手マスメディアの基幹システム開発（C#）

100人規模の開発チーム(6人)のPL補佐、構成管理チーム(3人)のCI/CD構築エンジニアとして

やったこと

構成管理、実装、設計、テスト

- 自社ブランドのパッケージを用いた開発でしたが、パッケージ開発は大規模かつ各企業のドメインとすり合わせることが難しく、炎上したプロジェクトへの12,13ほどある開発チームのうちの1チーム(6人ほど)に開発者兼PL補佐として参画。
- 定期券購入者の電車、バス経路情報をデータベースから反映させる処理を担当。
- 経費処理を仕様に合わせてSQLクエリを作成、検索処理を担当。
- 3人の構成管理チームへ参画。構成管理ではGit管理、DB管理、テスト環境や受入環境へのビルド・リリースを手作業で行っていたものをInfrastructure as Codeの元シェルでCI/CDを構築しました。
一通りシェルスクリプトのバッチ、Windowsバッチを作成し、半自動化したのち、誰でもリリースできるよう、Jenkins導入を試みました。
しかし、複雑な環境に柔軟に合わせることが困難と判断し、諦めてスクリプトでバッチを管理するということにしました。

2018.6.1~2020.5.31

大手機械メーカーの生産管理システム開発（C#）

20人(パートナー社員含む)のPJのプロパーとして

やったこと

テスト、インフラ構築、実装、受入、本番環境リリース

- 上司がいるプロジェクトチームで、最初はテストケースを考え、仕様書を作成し、テストを実施することで開発者としての下地となる経験を積ませてもらいました。簡単な追加機能を実装したり、メールサーバーやWebサーバー、DBサーバーの検証環境を構築、本番環境へのリリース、レガシーシステムをマイグレーションする等色々なことをしました。

個人開発

[Ocha](#) 

2023.8~2023.9

いわゆるリンクをまとめておけるプロフィールサービスです。自分が欲しいので作りました。[わたしのプロフィールはこちら](#)

使用した技術

PHP / PostgreSQL / Apache / Bootstrap / Docker

学習した点

- RenderにDockerからデプロイするために初めてDockerを学びました。Apacheを含めてインフラ関係の知識を開発現場で使用する際に支障がないくらいに学習するために2, 3週間ほど費やしました。
- PHPも初めてでした。また、Webの知識を付けるためLaravel等のフレームワークは使用していません。
- セキュリティも対策しました。CSRF対策、XSS、SQLインジェクション等
- まだ実装したい機能がありまして、自動でログインしたい人のために自動ログイン機能を追加し、Cookieを用いてセキュアな実装をしたいです。

絵描き友達のポートフォリオ

2023.9~2023.10

[デモサイト](#)

使用した技術

React / TypeScript / Bulma

課題

- アニメーション(アイコンのスクロールの位置によるスタイル変化)を実装したいですが、今はまだできていません。
- 最初はNext.js、GatsbyJS、Astroを使用して開発しようと考えていましたが、フレームワークゆえの障害もあり、ReactとTypescriptのみで開発することにしました。

私の個人開発ポートフォリオ

2020~現在

<http://naopem.com/>

使用した技術

HTML5 / CSS3 / jQuery

課題

- CSSフレームワークを使用していないサイトなので、デザイン共にそろそろ刷新したいです。

Youtubeコメントを取得し検索/ソートをするWebサイト

2019~数週間程度

[Github](#)

YoutubeAPIを使用した何かを作りたいと思い、コメントを取得してくるサイトを作ってみました。

使用した技術

.NET C# / Azure / jQuery / Bootstrap / YouTubeAPI

大変だった点

- APIを使用して開発する点

英和⇄和英翻訳LINE bot

2019~数週間程度

[Github](#)

すぐに翻訳できるサイトかアプリが欲しいと思い、LINEBotを作成してみたいのもあって作成。

使用した技術

GoogleAppScript / LINE API

保有スキル

プログラミング

- C# .NET Framework
 - データベースと連携したWebアプリの一部機能を開発することができます。
 - 個人開発でもAPIを用いてWebアプリを開発することができます。
- Java
 - ソースコードを修正することができます。
 - 機能追加までは実務上やっていますが、やることはできます。
- PHP (v8.2.9)
 - データベースを用いてWebアプリを個人開発することができます。
- React (v18.0.0)
 - シンプルな静的Webサイトを作成することができます。
- Typescript (v4.4.2)
 - シンプルな静的Webサイトを作成することができます。

- jQuery
 - Ajax処理、アニメーション機能を追加することができます。
- HTML5/CSS3 (Bootstrap-v5.3.0, Bulma等)
 - 静的Webサイトを作成することができます。
 - CSSフレームワークは根本は押さえているので他のCSSフレームワークも使用できます。

データベース

- MySQL
 - 簡易的なDBを構築し、クエリを用いてCRUD処理を書くことができます。
- SQLServer
 - 簡易的に複数テーブルからデータを取ってくるサブクエリを書くことができます。
- PostgreSQL
 - 簡易的なDBを構築し、クエリを用いてCRUD処理を書くことができます。

その他

- Docker
 - Dockerfile, yamIを書いて個人開発用の環境を構築、DockerHubにプッシュすることができます。
- Sass
 - CSSフレームワークにないクラス、要素を追加することができます。
- Node.js (v16.7.13)
 - サーバーとして使用し、npmを操作することができます。
- Shell
 - シェルスクリプトを用いて、Gitブランチを統合、ビルド、リリースまでのインフラを自動化することができます。
 - ファイル中の文字列を検索してまとめたり、面倒な作業を自動化して効率化を図れるツールを作れます。
- Windows
 - Windowsコマンドを用いて、DBダンプ、バックアップ、パッチ処理を作成することができます。
- Apache
 - Webアプリのサーバーとして個人開発用に使用することができます。
- AWS
 - リリースのためにEC2起動、ログインをしていた程度です。
- チケット, Git管理
 - 現場でチーム開発をすることができます。
- 英語
 - 日常会話レベル (ビジネス会話レベルはちょっとやってみないと分かりません。)
 - ゲームでフレンドといつもテキスト、会話でコミュニケーションをしています。

アピールポイント

富士ソフトでは主にC#, SQLServerのWebアプリをエンジニアとして開発していましたが、正直なところ、パートナーと同等のレベルで実装をさせてもらうことができずにいたので、個人開発をして技術を身に着けました。

そのため、自学自習をして自走し、やりきることができます。バックエンドとフロントエンドどちらも知見はありますが、どちらかと言えばバックエンドの方が得意です。

また、実務ではSREと言えるかは分かりませんが、構成管理というチームでCI/CDをシェルスクリプトで構築しました。

手動でブランチを統合、ビルド、リリースしていた前任者から引継ぎ、Infrastructure as Codeで半自動化しました。

したがって、DevOps開発の下地経験があります。Jenkinsの導入も自ら動きましたが、結局これは頓挫しました。一番主体性を発揮した経験がCI/CD構築でした。

いつかはJenkinsに限らず、k8s等OSSを用いたDevOps開発をしたいという熱い考えがあります。

これからやりたいこと

DevOpsでのアジャイル開発、スクラム開発がしたいです。

富士ソフトのようなハードワークな開発現場を経験し、ミッションに共感できる開発現場とDevOpsに理解がある組織で開発インフラが自動化されたエンジニアの快適空間を作りたいという思いがあります。

こういうふうに書いてしまうとSREをやりたいのかと思われると思いますが、DevOpsの環境で働きたいからDevOpsを牽引するSREをしたいのであって、DevOpsがある組織で基本は開発エンジニアをしたいです。

エンジニアファーストな企業で、ボトムアップな開発がしたいです。

会社を辞めてから2年の空白期間があったことについて

辞めた理由

そもそも富士ソフトを退社した理由は会社が目指している方向性と私が目指している方向性が違うということが主な理由です。

具体的には会社の求めていることとしてなるべく多くの大きなプロジェクトを渡り歩いて売り上げ数値を出すということが個人に求められています。

また、必ずしも全ての社員がというわけではありませんが、開発スキルは個人には求められず、ある程度の技術者は外部に求めることで、新卒入社した自社社員はプロジェクト管理をする人材を育てることが主な方向性でした。

私としては会社の制約をなるべく柔軟にもらい、新しい情報やスキルをどんどん取り入れていくことが望ましいという考えのため、方向性の違いで会社を辞めるに至りました。

転職活動をする前に辞めた理由

富士ソフトに勤めている間ですと、技術の代わりに時間を投資していくことが求められていたため、個人ではなかなかスキルを上達させることが難しいと判断し、会社を辞めてからスキルを付けようと思い、退社の後に次の会社を探すという判断で退社しました。

活動を停止していたことについて

具体的に申し上げますと、何ら診療や病等の問題はなくて、私の個人的な性格として、何かしらにハマると没頭して上位層のレベルになるまでは気が済まないという性質があります。

活動としてはプログラマーのような生活を送っておりました。動画もいくつか投稿しており、大会で賞金を獲得するというような具合です。

そして、Githubでも履歴が見れると思いますが、その生活にも十分に満足し、2023/8 から、開発者としてもこういった具合でスキルを身に付けています。

好きなこと

- 個人開発が好きです。

これからもまだまだ作りたいものがたくさんあります。Webで個人開発をしてユーザーもそれなりにいるようなサービスを自作している人はとてもリスペクトしています。簡単な自動化ツール等、開発に便利な物を作っているような人も開発者としてとても好奇心とリスペクトの念が湧きます。

- オンラインマルチプレイヤーゲームも好きです。

FallGuysはプロレベルにまでやり、動画をアップロードしていました。賞金付き大会も出てました。

- 本を読むのも好きです。

一時期は4か月で10冊以上技術書を買ってました。Effective DevOpsは読んで感動しています。他にもカイゼンジャーニー、アジャイルサムライ、Team Geek、SOFT SKILLS、達人プログラマーは たまに読むではモデルを形成し、開発体験、キャリア体験に落としたいと思う本です。

ソーシャルメディア

- [Github](#)
- [Twitter](#)
- [Zenn](#)
- [Qiita](#)