

# 職務経歴概要

---

## Webシステム

- 設計・要件定義：2年
- プログラミング（フロントエンド）：3年
- プログラミング（バックエンド）：1年
- プロジェクトリーダー：1年

## 距離画像カメラを使った3Dセンシングシステム

- テスター：6ヶ月
- プログラミング：1年

## その他開発経験

- ArchiCAD GDLオブジェクトの作成：3ヶ月

# プログラミングスキル

---

## C, C++

- 後述の3Dセンシングの開発で1年、業務外での個人開発（マイコン関連）で1年ほど
- 一般的な業務の読み書きができ、クラスベースの実装や複雑でないテンプレートなども実装できる

## Java

- Web開発のバックエンドでJava8を1年ほど
- 一般的な業務の読み書きは問題なくでき、ジェネリクスや複雑でないリフレクションなども実装できる

## JavaScript, TypeScript

- Web開発のフロントエンドでJavaScriptは1年、TypeScriptは3年ほど
- JavaScriptは一般的な業務の読み書きが可能でモジュールシステム（ES Modules）を理解している
- TypeScriptは一般的な業務の読み書きに加えジェネリクスやある程度複雑な型定義も可能
- Three.jsを利用した業務用3Dプログラミングを3年経験

# その他のスキル

---

## Adobe Illustrator

- 応用的な操作が可能で広告、提案書等に用いるものを作成可能

## Adobe Photoshop

- 基本的な操作が可能で簡単な広告、提案書等に用いるものを作成可能

## Sketch UP

- 応用的な操作が可能でプラグインの導入などにも知識があり活用できる

## Blender

- 基本的な操作が可能で複雑でないモデリング、簡単なUV展開、テクスチャ作成が可能

# 資格

---

- 普通自動車第一種運転免許：2009/5
- 応用情報技術者試験合格：2016/12

# 職務経歴

---

## 応用技術株式会社（2016/5～2021/9）

---

### ArchiCADのGDLオブジェクトの作成（2016/6～2016/7）

- GDLで一定の入力に対してパラメトリックに変形、制御可能なオブジェクト（トイレ、ガレージ用門扉）を作成
- MEP Modeler用の接続ポイントを埋め込んだ3Dモデルの作成

### Field Plannerのカスタマイズ（2016/8～2017/1）

自社製品である保守業務管理支援システムの特定企業向けカスタマイズのフロントエンド、バックエンドの開発を担当しました。

- 検索画面のUI作成、検索機能、検索結果等のcsv変換機能

- Java EE / Java8 / jQuery / PostgreSQL

## 3Dウッドデッキ総合積算システム（2017/2～2018/2）

3Dでのウッドデッキの設計、図面生成、積算システムのフロントエンド開発を担当しました。また、要件定義と設計の一部を担当しました。

- ウッドデッキ上に配置するフェンスの配置操作、3Dモデル生成機能
- 要件定義（一部）
- 画面設計（一部）、機能設計（一部）
- Java8 / Three.js / TypeScript

## Autodesk University 2017へ参加（2017/11）

ラスベガスで開催された Autodesk University へ参加。

## 玄関ドア見積システム（2018/3～2018/5）

玄関ドアの見積システムの要件定義と画面設計を担当。

- 要件定義
- 画面設計, インフラ設計（一部）

## 自社IoTサービスの企画（2018/6～2018/8）

自社でIoTサービスを開発するための企画とデモ用のハードウェアの調査を担当。

- 無線モジュール（920Mhz、Bluetooth等）の調査、開発
- 企画資料作成
- SORACOMサービスの調査、利用
- C / C++

## 3Dエクステリア総合積算システム（2018/9～2019/6）

主任 へ昇格（2019/4～）。

3Dでのエクステリアの設計、図面作成、積算システムの プロジェクトリーダー を担当しました。

- 顧客対応
- 要件定義
- 基本設計、詳細設計、画面設計
- 要員計画、予算管理
- 積算システムの共通部分の開発、開発環境の改善（後述）
- Three.js / TypeScript / Java8

本システムは前述のウッドデッキ総合積算システムへの追加商材としての業務でしたが、前システムの開発環境が貧弱だったため開発環境を刷新しました。

- ソース管理：SVN -> Git, GitLab
- タスク管理：なし -> redmine、GitLab Issues
- ドキュメント管理：VSS -> Google Team Drives
- コミュニケーションツール：メーリングリスト -> Rocket.Chat
- linterを用いたコードの保守性の向上

## 所属部署の開発環境改善（2019/7～2019/8）

- 全チームで共通で利用する開発環境の提案
- AWSへのGitLab、Rocket.Chat、redmineの構築
- SVN管理のプロジェクトを順次Git管理へ移行

## 自社3Dフォーマットの改善案の検討と移行用ツールの開発（2019/9～2019/12）

メタ情報を含む3Dモデルを表現するための自社フォーマットがあったが、穴開きのモデルを表現できないなど様々な問題点があった。そのため問題点を解決した新規フォーマットの検討と旧形式のデータの移行用ツールの開発を担当。

- glTFの調査
- 移行用ツールの開発
- Three.js / TypeScript

## 育児休業に伴う引き継ぎ作業（2020/1）

長期での育児休業を取得予定だったため綿密な引き継ぎ作業をおこないました。

## 育児休業（2020/2～2021/4）

育児と勉強を頑張りました。

## 3Dエクステリア総合積算システム（2021/5～2021/10）

参加タイミングがPJの終盤だったので主にバックアップを担当しました。全ての作業をテレワークで実施。

- UI.Visionを用いたテストの半自動化
- 開発支援

## 日本コントロールシステム（2014/4～2016/2）

---

### 研修（2014/4～2014/7）

- Linuxの基本操作
- Socket通信を利用したSNS作成
- デジタル回路を用いたハードウェアの開発（マイコン不使用）

### 介護用3Dセンシング見守りシステム（2014/8～2014/12）

距離画像を用いた被介護者の体制の解析による危険予知システムの検査を担当しました。

- 結合検査

### 頭部3Dスキャン装置（2015/1～2015/9）

複数の距離画像カメラから人物の頭部の3Dモデルを高速に作成するシステムの補助ツールの開発を担当しました。

- 複数台カメラのキャリブレーション機能, 色調補正機能
- システムの筐体設計
- C++

### ダンスカラオケシステム（2015/10～2016/12）

カラオケ業界向けのダンス・エンタメシステムの高速化と営業を担当しました。

- 営業活動
- システムの高速化
- C++

### 脇見運転防止システム（2016/1～2016/2）

距離画像カメラを用いた脇見運転の防止システムの開発で使用するライブラリ等の調査を担当しました。

- ライブラリ調査, デモプログラム開発
- C++