

# 職務経歴書

2024年 2月 9日

岩佐 海彦

## ◆職務要約

現在ゲームエイトではPLAYZY (playzy.jp) とマイゲームエイト (mygame8.jp) というプロダクトのエンジニア側のマネージャー・シニアエンジニアとして開発しています。主要な技術スタックとしてはRuby on Rails、Next.js(React.js)、AWS、Terraform、Github Actionsです。どちらもフルスタックエンジニアとしてプロダクトの立ち上げを行い、現在に至ります。前職ファイブニーズではLaravel、Vue.js、AWSを用いるフルスタックエンジニアとして開発をしていました。

マネージャーとしてメンバーマネジメントや採用も行いますが、少人数で開発を行っているため、私自身がシニアエンジニアとして実装を最も先導する形でプロダクトに携わっています。要件定義に関してはビジネスオーナーから企画、仕様が決まった形で受け取るのではなく、多くの場合はアイデアだけを受け取る状態からヒアリングが始まり、具体的な仕様やリリースのフェーズ分け、期日設定を行っています。その後の基本設計、詳細設計、開発、テスト、障害対応というプロセスについても分け隔てることなく、一貫してプロダクトに携わっています。

## ◆資格・スキル

AWSソリューションアーキテクト アソシエイト 2021年5月取得

TOEIC公開テスト 865点 2019年10月取得

普通自動車第一種運転免許 2010年4月取得

## ◆活かせる経験・技術・知識

言語 Python、Ruby、PHP、JavaScript、TypeScript

CI/CD Github Actions、CircleCI、AWS CodeBuild

IaC Terraform、Terragrunt、AWS SDK、Serverless Framework、SST

フレームワーク Ruby on Rails、React.js、Next.js、Laravel、Vue.js、Nuxt.js、Playwright、Selenium、Google App Script

クラウドインフラ AWS (EC2, ECR, ECS, RDS, Lightsail, App Runner, S3, KMS, Route53, ALB, Cloudfront, Lambda, CodeDeploy, IAM, VPC)、GCP (Firebase Authentication)

## ◆職務経歴

株式会社ゲームエイト

2021年9月 ～ 在籍中

期間	業務内容
2022年 8月 ～	PLAYZY (playzy.jp)

現在	<p>インフルエンサー（Vtuber）が参加できるコンペ企画を催しています。インフルエンサーがファンと一緒にゲームを楽しむ機会を提供する形で、ゲームパブリッシャーからゲームの広告として案件を受注するプロダクトです。</p> <p>Next.js、Ruby on Rails、AWS、Terraform、Github Actionsで構成されています。私は技術選定と立ち上げを行い、現在までフルスタックに開発しています。ロールは開発グループのマネージャーであり、期間中は最大で正社員2名、業務委託5名のメンバーマネジメントを行っていました。PO、企画担当と共に施策のアイデア出しから仕様決め、実装までを一貫して行っています。</p> <p>直近のプロジェクトではPMも兼務しつつ、各Vtuberへの報酬を支払うシステムを構築しました。プレスリリースはこちらです。</p> <p><a href="https://panora.tokyo/archives/71922">https://panora.tokyo/archives/71922</a></p> <p>支払い用のSaaSや反社会的勢力チェック用のSaaS、契約のSaaS、マイナンバー管理SaaSの見繕いから、経理との計上方法の相談、管理部や弁護士との相談を含めリリースに向けて様々な対応を行いました。</p>
2022年 4月 ～ 現在	<p>マイゲームエイト（mygame8.jp）</p> <p>海外事業部の開発部マネージャーから、新規事業担当の開発部マネージャーに担当が変わりました。</p> <p>現在ゲームエイトの主要メディアgame8.jpは社内で雇用したライターが執筆するのに対し、マイゲームエイトはソーシャルメディア型で誰もが、好きなゲームの、好きなトピックを書けるプラットフォームです。</p> <p>海外版（mygame8.co）も同時にリリースしており、多言語対応をしています。</p> <p>Next.js、Ruby on Rails、AWS、Terraform、CircleCI、Github Actions、Playwright（E2E）で構成されています。</p> <p>私は技術選定と立ち上げを行い、フルスタックに開発しています。ロールは開発グループのマネージャーであり、1名の業務委託メンバーのマネジメントを行っています。</p> <p>立ち上げから1年弱はフルコミットしていましたが、ここ半年は主機能の開発は業務委託メンバーの仕様定義・レビューをするにとどまり、生産性や品質のブレが起きないように非機能要件の開発のみ必要に応じて行っています。</p> <p>この期間にて開発部全体の採用活動も担当し、3名ほどの正社員採用を行いました。</p>
2021年 9月 ～ 2022年 3月	<p>決済系新規事業（非公開のままクローズ）</p> <p>シニアエンジニア、海外事業部の開発部側のマネージャーとして入社しましたが、国内に新規事業の機会が生まれたタイミングであったため、同時に開発のメンバーとして新規事業に取り組みました。</p> <p>Rails、React.js、CircleCI、Terraform、AWSで構成されています。</p> <p>Stripeなど決済SaaSの組み込みを行っていました。</p> <p>この期間にて開発部全体の採用活動も担当し、2名ほどの正社員採用を行いました。</p>

株式会社ファイブニース

2019年2月 ～ 2021年8月

期間	業務内容
----	------

2019年 2月 ～	社内基幹システム（店頭出張買取・EC販売・在庫管理）のフルリプレイスと、その後の開発・保守運用
2021年 8月	<p>社内基幹システムのフルリプレイスと、その後の開発に主に従事しました。</p> <p>社員が用いる店頭出張買取・EC販売連携・在庫管理を管理するシステムであり、後期には上場準備によるガバナンスの強化に取り組みました。</p> <p>Laravel、Vue.js、AWSで構成されています。一部Serverless Frameworkを使い、ECSからLambdaを使うサーバレス構成にリプレイスしました。</p> <p>ロールとしては社長、部長からのアイデアを受け取り、全て一人で仕様検討から実装までを担当していました。</p> <p>私一人だけが開発者である時期もあり、採用活動に取り組みエンジニアを1名採用しマネジメントしていました。また、社用PCやタブレットの選定やセットアップといった、情シスといえる業務なども幅広く行いました。</p>

## フリーランス

2018年4月 ～ 2019年1月

期間	業務内容
2018年 4月 ～ 2019年 1月	<p>各企業からの依頼受注</p> <p>フリーランスとして各中小企業様から様々な依頼を受注し、納品していました。例として</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・業務で使っているVBAの改修、機能追加</li> <li>・RPAを実行するexeファイルの作成</li> <li>・スクレイピングを行いデータ整形をして納品</li> <li>・スキャンデータにOCR処理を施してデータ抽出</li> </ul> <p>AWSのマシンパワーを活かしてマルチコアで処理を一気に行うなど、クライアント様の独力ではかなえられない質・スピードで提供する方法を常に模索していました。</p>

## 野村證券株式会社

2014年4月 ～ 2018年3月

期間	業務内容
2014年 4月 ～ 2018年 3月	<p>資産運用コンサルティング</p> <p>業務内容新卒で総合職として入社し、富山支店ファイナンシャル・コンサルティング課にて富裕層の資産運用コンサルティングに従事しました。個人と法人の新規開拓営業を行い、株式・債券・投資信託・仕組債・保険・航空機リースを販売していました。</p> <p>インストラクターとして新卒社員の育成にも1年間従事しました。本社での表彰など、いくつかコンペティションで入賞することができました。証券外務員1種、2級ファイナンシャルプランニング技能士の資格を保有していました。</p> <p>VBAを用いて支店全体の業績資料の生成の自動化や、架電営業の自動化など業務の効率化を行っていました。</p>

## ◆自己PR

---

Githubのアカウントはこちらです。OSSでの活動や、各ソーシャルリンクが掲載されています。  
<https://github.com/umihico>