

職務経歴書

2021/03/17 現在
氏名 大橋芳生

職務概要

大学を卒業後、情報通信系開発会社に入社。一貫して物流業界の業務システム開発に携わる。1社目ではシステムエンジニアとしてプログラム基本設計から設計、開発を担当。2社目ではゼロからのスクラッチ開発を経験するため、ベンチャー企業に2年ほど在籍。企画、設計から開発業務、ときにはIT講師として幅広い経験を積む。現在は個人事業主として独立をし、先進的なマイクロサービスで多彩な言語の開発業務を経験。

職務経歴

個人事業主として活動

(勤務期間: 2019/04 ~ 現在)

事業内容: インターネットサービス開発・運営

| 期間 | 担当業務 | 開発環境等 | 役割/規模 |
|-------------------------|---|---|----------|
| 2020/11 ~ 現在 | DCM社/CtoC DIY商品販売ECサイト開発 DIY商品のEC販売サイトの新規開発 範囲: 機能検討、設計、コーディング、レビュー 詳細: React, TypeScript によるフロントエンド機能開発 Atomic Designを使用したエコシステムの構築 Cypressを利用したE2Eテスト環境の構築 GitHub Actionsを利用しE2E自動テスト環境の構築 | Golang(echo) React(TypeScript) Redux, styled-components, Cypress, Jest GitHub Actions | メンバー/15名 |
| 2019/10 ~ 2020/10 | (株)OPTiM/手術ロボットリアルタイム監視ダッシュボード開発 マイクロサービスアーキテクチャで構成。医療機器(IoT)からPOSTされるレコードをPubSubAPIでDBに保存をし、保存されたデータをリアルタイムにダッシュボードに表示させ、医療従事者に医療現場のログを可視化する価値を提供するシステム開発。 範囲: 機能検討(インセプションデッキ作成・検討)、設計、コーディング、レビュー API: アプリの認証部分(OAuth2)を担当。Spring Cloud Gatewayを使用し、認証情報をGatewayに管理をさせ、フロントとFBBと通信を行うように処理をしました。実装方針としてはなるべくSpringの機能を最大限活用 (Springはエコシステム上最適と判断し選択) Front: Atomic Designの思想でコンポーネント開発。BFF、OAuth2認証、WebSocket, SSEでのリアルタイムデータ表示、Three.jsでロボットリアルタイムモデル再生といった先進的な技術挑戦を経験。 詳細な技術解決内容は こちら に記載しております (https://job-draft.jp/users/45995#resume-header) | Java11 Golang, OpenAPI SpringWebFlux, SpringBoot, SpringCloudGateway, JOOQ Vue.js, Jest, Atomic Design GitLab CI/CD | メンバー/11名 |

| | | | |
|-------------------------|---|--|-------|
| 2019/04 ~ 2019/09 | GMO社/蓄電システム顧客管理Webアプリ 既存システムの改修案件に携わる。蓄電システムのWeb管理アプリのPM兼開発者として要件定義-結合フェーズまで担当 範囲: 顧客機能提案、設計、コーディング、レビュー 詳細: SpringBootを使用したサーバーサイドAPI改修 フロントの画面開発 バッチ処理の改修 (Shell Script) 既存システムDBにFlywayを導入 ・ 空き時間に改善した内容 チームにIntelliJ IDEA導入, ローカル開発DB構築にDockerの導入, Seleniumを使用した自動テストの導入 | Java8, SpringBoot, Thymeleaf, MyBatis jQuery, Selenium Docker, Flyway | PM/4人 |
|-------------------------|---|--|-------|

株式会社クロノス

(勤務期間: 2017/04 ~ 2019/03)

事業内容: AIソリューション、Web・モバイルアプリ開発、IT研修

| 期間 | 担当業務（プロジェクト内容） | 開発環境等 | 役割/規模 |
|-------------------------|---|---|---------|
| 2018/06 ~ 2019/03 | DMM社/パチンコ・パチスロ情報統合アプリ開発 公共賭博の店舗情報などを公開するスマホアプリのAndroid、iOSアプリの改修案件を担当いたしました。改修内容としては、単純にアプリの画面開発だけでなく、新機能の追加の際に必要なAPI項目の洗出〜作成依頼、アプリ側の通信〜画面表示までを担当 範囲: 画面設計、設計、コーディング、レビュー 詳細: 既存アプリのバグ改修や新規機能の追加業務を担当 APIチームへ開発に必要なJSONスキーマの連携 チーム内で振り返り手法のKPTを利用し、開発効率の向上 アプリ開発者からAPIチームへの連絡手段が限られる => 別チームにも気軽に連携できるように工夫 | Java(Android) Kotlin Objective-C ButterKnife, PopInfo(通知ライブラリ) GitLab | メンバー/3人 |
| 2018/01 ~ 2018/04 | 自社サービス/社員モチベーション管理Webアプリ ゼロからの開発となりサービスの立ち上げを担当 社員のモチベーションを外部GmailやSlack、その他チャットツールを利用し社員のモチベーションをWatsonAPIにより判定させるWebアプリケーション 範囲: 画面設計、設計、コーディング、レビュー 詳細: Kotlin(Spring), Vue.jsでのSPA開発 SlackAPIとの認証処理 フロントからバックエンドにかけてCSVでのユーザ登録機能の作成 | Kotlin(Spring) Gradle MySQL, DOMA2 WatsonAPI, SlackAPI, ChatworkAPI AWS EC2, Docker, docker-compose | メンバー/4人 |
| 2017/09 ~ 2018/01 | 情報銀行PoCプロジェクト、旅行提案型Androidアプリ開発 情報銀行としての役割を試験的に検証するためのPoC案件 登録者が詳細な個人情報以外の性格情報等を入力し、入力代わりにオペレータが観光地の旅行プランを提案するAndroidアプリ | Apex(Java) Salesforce, Heroku, Heroku Connect, SpringBoot Java(Android) | メンバー/5人 |

| | | | |
|-------------------------|---|------------------------------------|---------|
| | 範囲: バックエンド設計、設計、コーディング、レビュー 詳細: Salesforceの基本設定、SalesforceのHeroku ConnectでのDB連携 Heroku Connect側のAPI設計 | | |
| 2017/04 ~ 2017/08 | 官公庁/オリンピックマスコット募集サイト開発 ゼロからの開発となりサービスの立ち上げを担当 東京オリンピックのマスコットを募集するためのサイト 範囲: 基本設計, 詳細設計、コーディング、レビュー 詳細: Salesforceのサイト公開機能を利用し公開ページを作成 登録者に向けて仮登録機能、本登録機能、メール送信機能を提供 仮登録時に有効期限を1時間としたtoken付きURLの発行 複数画像の同時登録機能の提供 | Salesforce Site, Apex, Visualforce | メンバー/5人 |

トリオシステムプランズ株式会社

(勤務期間: 2016/04 ~ 2017/03)

事業内容: 製造、流通業、医療のシステム開発事業

| 期間 | 担当業務（プロジェクト内容） | 開発環境等 | 役割/規模 |
|-------------------------|--|---|---------|
| 2016/04 ~ 2017/03 | YONEX/物流システム開発 海外流通のあるスポーツメーカーの内部システムの改修案件に携わる 範囲: 設計、コーディング 詳細: SpringBootフレームワーク上でAPIの追加 関税、国別通貨別の料金計算 商品受注、料金計算を行う画面開発 | Salesforce Java8, SpringBoot thymeleaf, JPA jQuery, JavaScript | メンバー/5人 |

保有資格

- Oracle Java Silver SE 8
- 日商簿記検定3級
- 色彩検定2級

スキル

| 種類 | 言語環境 | 期間 | レベル |
|----|---------------|-----|-------------|
| 言語 | Java8, Java11 | ★4年 | メンバーに指導ができる |
| | Kotlin | ★1年 | 業務で即戦力になれる |
| | JavaScript | ★2年 | 業務で即戦力になれる |
| | TypeScript | ★2年 | 業務で即戦力になれる |
| | Golang | ★1年 | 業務で即戦力になれる |
| | | | |

| | | | |
|---------|----------------------|-----|--|
| DB | MySQL | ★2年 | 構築からチューニングまで対応できる |
| | PostgreSQL | ★1年 | 知識がある |
| フレームワーク | Spring Boot | ★3年 | メンバーに指導ができる |
| | Spring MVC | ★1年 | メンバーに指導ができる |
| | Spring WebFlux | ★1年 | メンバーに指導ができる |
| | Spring Security | ★1年 | 使用経験がある |
| | Spring Cloud Gateway | ★1年 | メンバーに指導ができる |
| | Golang echo | ★1年 | 使用経験がある |
| | Golang gin | ★1年 | 使用経験がある |
| | Vue.js | ★2年 | メンバーに指導ができる |
| | React.js | ★2年 | メンバーに指導ができる |
| | Gatsby.js | 1年 | 個人開発 Gatsby Theme開発 (https://github.com/yoshiki-0428/gatsby-all-pack-theme-starter) |
| | Next.js | 1年 | 個人開発 みんなのサブスク (https://review.subsc.cc) |
| | frourio | 半年 | 個人開発で使用 |
| CI/CD | GitHub Actions | ★1年 | 使用経験がある |
| | Circle CI | ★1年 | 使用経験がある |
| | GitLab CI | ★1年 | 使用経験がある |

※ 業務経験あり：★

自己PR

バックエンドからフロントエンドまで幅広く設計ができるWebアプリエンジニアです。具体的な言語はGo, Java, Vue.js, TypeScriptを使用し、各言語特性を理解しマイクロサービスなアーキテクチャでのアプリ設計が可能です。バックエンド、OAuth2の認証部分の実装や、DBのSQLチューニング、BFFの構築をしフロントに連携して開発ができます。また、Spring5のWebFluxをコントロールし、PubSubAPIを通じたリアルタイムイベントの実装も担当いたしました。フロントエンド、AtomicDesignでのコンポーネント思想、通信部分と表現部分を分離して開発することの重要性を理解しております。また、Three.jsのWebGLとSSE（リアルタイムイベント）を使用したロボットモデルのリアルタイムモデル再生といった先進的な技術的挑戦も業務で担当いたしました。アプリレイヤーだけでなく、各アプリのDockerイメージ化や、簡易スクリプトをk8s上でCronJob化するなど、アプリレイヤーからインフラ層へ繋げるスキルも持ち合わせております。

課外活動

技術記事投稿

- GitHub: <https://github.com/yoshiki-0428>
- Qiita: <https://qiita.com/yoshiki-0428>

- Blog: <https://tech-blog.yoshikiohashi.dev>
- Zenn: https://zenn.dev/yoshiki_0428

個人開発

- みんなのサブスクメディアサイト企画・開発・運用(<https://review.subsc.cc/>)
- Gatsby Theme開発(<https://github.com/yoshiki-0428/gatsby-all-pack-theme-starter>)
- ブログ開発(<https://github.com/yoshiki-0428/engineer-blog>)
- 3Dモデルを活かしたポートフォリオ作成(https://github.com/yoshiki-0428/vue_self_introdude)

副業

- 本の要約を各人で投稿できるCtoC Webサービスの開発
 - フォロワー2万人ほどいるマーケター、デザイナーと協力し現在開発中
- Web上でファイル編集・デザイン編集ができるWebツールの開発
 - 時給4,000円ほどで契約し4ヶ月ほどフロントエンドエンジニアとして尽力

興味・意欲

- チームで小さく早くリリースを行い、ユーザフィードバックを受けながら改善のサイクルを行う開発スタイルを好みます
- ユーザファーストでユーザインタビュー、インセプションデッキを行ってからプロダクト開発をするのが得意です
- 比較的バックエンドの実装が得意ですが、フロントエンドの実装も同等に可能です。インフラ構築経験がないため弱みと認識しています
- 一部テスト用CIを回したり、アプリレベルのDockerイメージビルドの構築が可能です
- リモートワークにおけるコミュニケーションの解決策としてペアプロ・モブプロを行い、ビジネスロジックの共有・チーム間の技術の継承を可能な限り行っています