

職務経歴書

PR

大学在学中にプログラミングに興味を持ち、KotlinでのAndroidアプリ開発を通じて、エンジニアとしてのキャリアをスタートしました。その後、都内の受託開発企業で半年間のアルバイトを経て、AIチャットボットを提供するベンチャー企業の受託開発部門に参画し、Androidのビジネスチャットアプリ開発に従事しました。現在はFlutterを用いて、建設業向けの施工管理サービスのアプリ開発に携わっています。

FlutterとAndroidのモバイルアプリ開発を得意としており、詳細設計からリリース・運用保守の工程までの業務フローを経験し、既存機能の改修および新規機能開発の経験があります。

未経験の技術に対しても、キャッチアップしながら業務を進めることが可能です。例として、施工管理サービスのアプリ開発ではFlutter・GraphQL・iOSが未経験だったため、プロジェクト参画から1ヶ月以内に基礎を理解し、タスクを遂行できるようになりました。また、ビジネスチャットアプリの開発でUIテストの自動化について、自身で公式ドキュメント等を調べながら実装しました。

これらの経験やスキルにより、モバイルアプリ開発にて未経験の分野やツールを習得しながら、既存機能の改修および新規機能の開発まで対応できます。

スキルセット

言語

Dart | Android Java | Java

フレームワーク・ライブラリ

Flutter | Spring Boot

RDB/NoSQL

SQLite | Realm | Oracle DB | Firestore | GraphQL

クラウド

Firebase(Firestore, Storage, Authentication)

主な業務経歴

建設業向け施工管理サービスのモバイルアプリ開発(2022/12 - 現在)

【プロジェクト概要】

建設業向け施工管理サービスのモバイルアプリの新規機能開発、運用保守。

【チーム情報】

Flutter2名、バックエンド&フロントエンド2名、デザイナー1名、ディレクター1名（全6名）

【担当役割】

アプリ開発（Flutter）

【使用した技術・ツール】

Flutter | Provider | Hive | Android Studio | Xcode | GraphQL | GitHub | Figma | Slack | Notion | Zenhub

【担当業務】

- ・ 既存機能の不具合改修および仕様変更の実装およびリリース。
- ・ Material3に対応したUIリニューアルの対応。
- ・ エンドユーザへの説明資料などのドキュメント作成。
- ・ 統合テストの項目作成および実施。

学んだこと

- ・ Flutterの基本的な実装方法の理解し、1人でタスクの遂行ができるようになった。
- ・ Android・iOSアプリのリリース手順を理解した。
- ・ UI/UXデザインの基礎を書籍で学習し、デザインの改善案やアイデア出しができるようになった。
- ・ 顧客への説明資料作成や不具合報告の対応を通じて、ステークホルダーに分かりやすく技術的な情報を伝える能力が向上し、顧客との円滑なコミュニケーションが取れるようになった。
- ・ PMが途中からプロジェクトを抜けたため、積極的にメンバーとコミュニケーションを取り、進捗管理、リソース管理、問題解決などを行ったことで、プロジェクトマネジメントスキルが向上した。

苦勞したこと

- ・ iOSアプリの開発は未経験だったため、iOS特有のリリース作業や環境によるビルドエラーの解消等の理解に時間がかかった。

自動車運転免許管理システムの開発支援 (2022/03 - 2022/06)

【プロジェクト概要】

自動車運転免許管理システムの大規模なバグ改修。

【チーム情報】

フロントエンド40名以上、バックエンド40名以上、ディレクター約10名（全100名以上）

【担当役割】

バックエンド

【使用した技術・ツール】

Java(Spring Boot) | Oracle DB | JBoss | JaCoCo | GitLab | Subversion | Microsoft Teams | Redmine

【担当業務】

- ・ システム有識者が作成した詳細設計書を基に、検索・登録処理等のAPIのバグを修正。
- ・ バグ修正箇所の単体・結合テストのテスト仕様書作成およびテストを実施。手動でEclipseのデバッグモードを用いて手動で行なった。JaCoCoでカバレッジを取得、エビデンスとしてサーバーログと修正箇所のスクリーンショット等をExcelに記録した。

工夫したこと

- ・ プロジェクトの進行が遅れていたため、自分のタスクを早く終え、チームメンバーのタスクを積極的に支援するよう努めた。
- ・ 詳細設計の不備を早期に発見および改修し、余計なバグ発生を未然に防止した。
- ・ 単体テストを事前学習し、テスト全体の流れとテスト手法を早く理解することで、スムーズにテストの作成・実施を行うことができた。

学んだこと

- ・ 実務でのバックエンド開発は本プロジェクトが初。Webアプリ開発でフレームワーク(Spring Boot)を用いたMVCモデルの実装方法について知見を得た。
- ・ 単体テストと結合テストも初経験で、テスト項目書を作成する過程で同値分割や境界値分析の概念に触れたことにより、テストを意識してバグが出ないように考えながら実装できるようになった。

苦勞したこと

- ・ 大規模なプロジェクトが初経験で、ウォーターフォール式の開発手法やExcelファイルで全てを管理する手法に慣れるのに苦勞した。その経験を通じて設計や記録をマメに残す習慣が身に付いた。

ビジネスチャットのモバイルアプリ開発およびUIリニューアル (2020/07 - 2021/09)

【プロジェクト概要】

ビジネスチャットのモバイルアプリのUIリニューアル、新規機能実装、UIテストの自動化。

【チーム情報】

Android3名、iOS3名、バックエンド、ディレクター1名（全8名）

【担当役割】

アプリ開発（Android）

【使用した技術・ツール】

Android Java | Android Studio | SQLite | SkyWay | Espresso | Bitbucket | Sketch | Slack | Backlog | Redmine

【担当業務】

- ・ Androidアプリを新規UIデザインにリニューアル。デザイナーが作成したデザインデータ(Sketch)を基に、アプリ全体のUIの実装を行なった。
- ・ 個人間・複数人の通話機能の開発。SkyWayという音声・ビデオ通話のSDKを用いて実装。
- ・ UIテストの自動化。テストフレームワークのEspressoを用いて、自動でUIの操作・判定を行うように実装。
- ・ モバイルアプリの新規画面遷移図を作成。アプリ画面のスクリーンショットを用いてExcelで作成した。

学んだこと

- ・ 本プロジェクトで初めてチケット管理ツール(Backlog)を使用し、プロジェクトの一般的なタスク管理の方法を理解した。
- ・ バックエンドエンジニアにレスポンスデータの値変更を依頼したり、iOSエンジニアと機能の実装を綿密に確認し合うなど、自分の担当分野以外のメンバーとコミュニケーションを逐次行なった。
- ・ 本プロジェクトで初めてコードレビューのレビュー側を経験した。自分以外のコードをレビューすることで効率的なコーディングや、理解しやすい変数・メソッドの命名等を知ることができた。

苦勞したこと

- ・ 本プロジェクトではRxJavaやRetrofitなどAndroidの主流なライブラリは使用されていなかった。Androidの標準APIや機能を使用しているため、複雑になりやすいAPIコールや画像取得周りの処理をシンプルに実装できるように努めていた。
- ・ UIテストの自動化について経験のあるメンバーがいなかったため、自身で公式ドキュメントなどで調べながら実装していった。ここで技術のキャッチアップ力がより向上した。

MAU500万人以上のラジオストリーミングのモバイルアプリ開発・運用保守 (2020/01 - 2020/05)

【プロジェクト概要】

ラジオストリーミングのモバイルアプリの新規機能実装、運用保守。

【チーム情報】

Android5名、iOS6名（全11名）

【担当役割】

アプリ開発（Android）

【使用した技術・ツール】

Android Java | Android Studio | Realm | GitLab | Adobe XD | Microsoft Teams | Mattermost

【担当業務】

- アプリ全体のバグ改修。初のエンジニア業務であったため、最初の1ヶ月はAndroid Java、Realm、Git、Adobe XDの基礎を覚えて、簡単なUI表示バグからビジネスロジックのバグ修正に対応した。
- 利用規約の同意機能、ラジオのジャンル検索機能など、簡易な新規機能の追加。

学んだこと

- 初めてエンジニアとして業務に従事したことで、独学では学べなかったAndroidの基礎技術、実務レベルのコーディングの方法、大量のコードから処理の流れを理解し、バグを発見する力とコツを身に付けた。
- チーム開発でのGitの運用方法（git-flow、ブランチ作成、マージリクエスト、コミット）を経験した。
- 「タスクの認識合わせ」「背景・意図・コード等を質問時に共有する」等のチーム開発のコミュニケーションを覚えた。