

職務経歴書

個人情報

key	value
birthday	1998/09/28
blog	ゆにの技術ブログ
Twitter	@YYa0928
Twitter2	@hirattchi0928
GitHub	yuya-0928
AtCoder	Shinogami_Yuni

スキル概要

開発

- Webアプリケーションのフロントエンド開発/バックエンド開発/インフラ構築ができます。
- Webアプリケーションの要件定義、設計ができます。
- Discord.pyを使ったDiscord Botの開発ができます。
- Google App Scriptを使い、Googleスプレットシートを使った情報収集や作業の自動化をするためのマクロを開発ができます。
- 既存のUnity Assetなどを利用して、VRhat、Clusterのワールド作成ができます。

キャリア/経歴 概要

時期	経歴
2020/05～現在	株式会社FANP CTO
2017/04～2021/03	学習院大学 国際社会科学部・学科
2020/10～2021/09	株式会社Dip データサイエンス・インターン
2019/07～2020/05	株式会社Infratop DMM WEBCAMPチューター
2019/07～2019/12	株式会社TRUNK データサイエンス・インターン

スキル詳細

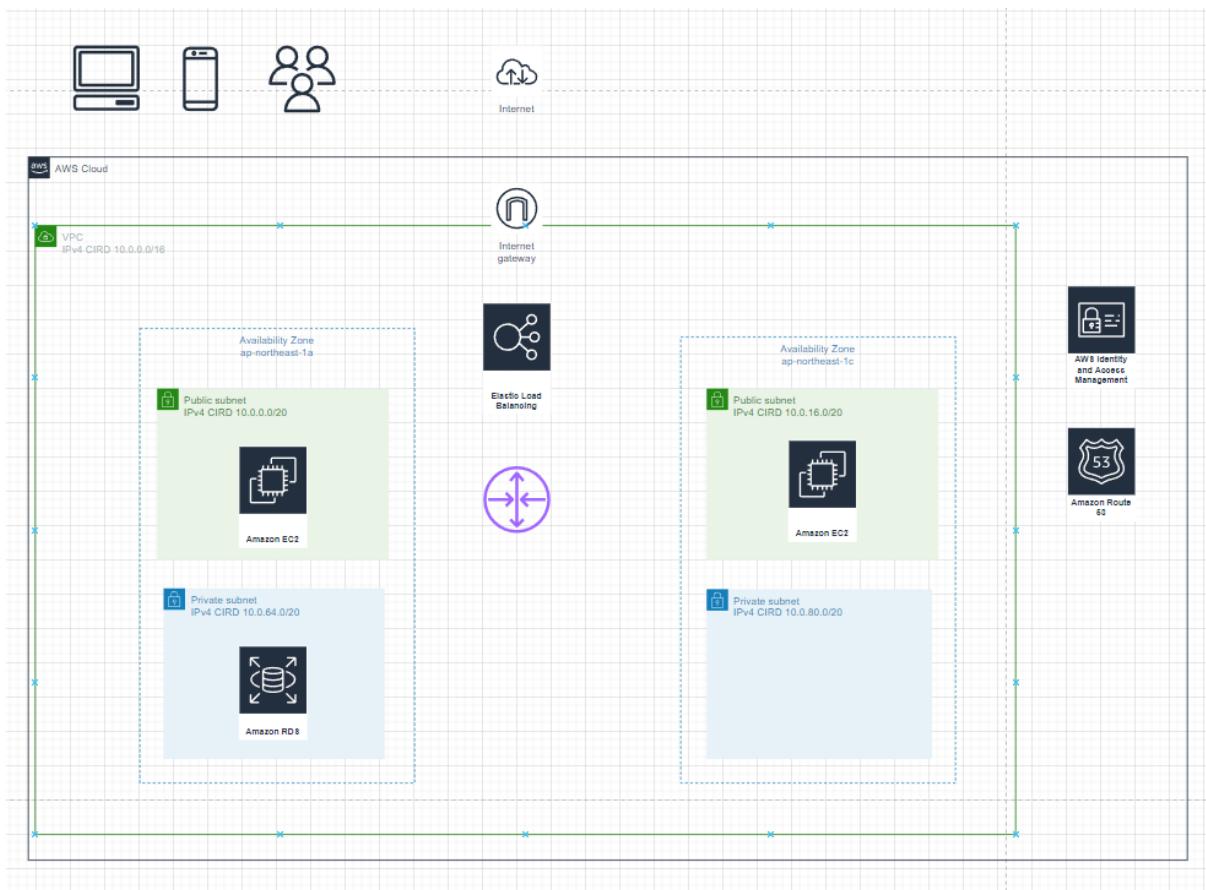
業務で利用経験のある言語・ツール

言語

- Ruby (2.7.2)
 - 業務でRuby on Rails(6.1.4.1)を使ったWebアプリケーションの開発をしています。
 - 2019/07から2年ほど使っています。
- Python(3.8.5)
 - 業務でDiscord Botを開発する際に使用しています。
 - 最近はAPIを叩く時やDiscord Bot開発をする際にしか使っていませんが、株式会社Dipの選考に応募する際、Flaskを使ったWebアプリケーションを実装した経験もあります。
- MySQL
 - 業務でデータを分析するためにクエリを作成してデータを取り出し、分析をした経験があります。
 - インターン選考際、スロークエリの特定のためにmy.confの設定をするなど、入門レベルですがパフォーマンス・チューニングに取り組んだことがあります。
- JavaScript
 - 業務でWebフロントの処理を書く際に使用したり、バックエンドの処理を書く際に使用しています。
 - React.js、Vue.js、Nuxt.jsは入門レベルですが、公式ドキュメントを読みながら少しだけ利用したことがあります。
- HTML/CSS
 - 業務でWebサイトを作成する際に使用しています。
 - デザイン通りのWebサイトを作成したり、レスポンシブ対応を考慮したコードを書くことができます。
 - Bootstrap、SCSSを利用したことがあります。
- Google App Script
 - 業務でマーケット調査をする際、データ収集の自動化やデータ整理のために使用しています。
- PHP
 - WordPressのサイト構築案件を受けていた非エンジニアの友人の手伝いをするために少しだけ触れたことがあります。
 - 簡単な機能の部分であれば、WordPressライブラリのコードを改造して意図した情報を表示したり、機能を付け加えることができます。

ツール

- Git/GitHub
 - 基本的なコードの管理、Issueの管理、ブランチの管理、CLIなど利用経験あり。
- VirtualBox
 - 業務でWebアプリケーションを開発するための、仮想環境を作成するために利用したことがあります。
 - 現在はWSLを利用して開発をしているので、業務では利用していません。
- AWS
 - ALB、EC2、RDS、Route53などを使用して、SSL認証済みのWebサイトの配信環境を構築した経験があります。
 - 以下のような、基本的なEC2とRDSの構成の環境を構築できます。



- Azure
 - 知人の依頼でアプリケーションを作成するために、Microsoftの提供するドキュメントを読みながら、Ruby、Ruby on Railsが動作する環境をセットアップしたことがあります。
- GCP
 - 提供されたBigQueryの環境を利用してデータ分析をしたことがあります。
 - YouTubeDataAPIやFirebaseを利用する設定の際に利用したことがあります。
- Google Analytics
 - GAの環境作成や分析などの経験があります。

業務外で利用経験のある言語・ツール

言語

- C++(9.3.0)
 - 競技プログラミングをする際に使用しています。
- C# (Unity)
 - 趣味でUnityを使ったVRアプリケーションの開発を練習しています。
 - [UnityちゃんになれるVRアプリ](#)
 - [一日で作った玉入れアプリ](#)
- Golang
 - 現在学習中。Goを使ったWebアプリケーション開発に興味があり、echoフレームワークのハンズオンを実施しました。
 - Pythonを使ってDiscord Botを作るためのライブラリ、Discord.pyの開発者によるサポートが終了するため、DiscordGoでBotを作り直すことを検討中
- Rust
 - DiscordがGoの実装をRustに切り替えていたり、Rubyを利用してることでおなじみのクックパッドが社内でRustを使い始めている聞いたことをきっかけに興味を持ち、公式ドキュメントのハンズオンを実施しました。
 - Pythonを使ってDiscord Botを作るためのライブラリ、Discord.pyの開発者によるサポートが終了するため、Serenity(Rust)でBotを作り直すことを検討中

ツール

- 各種LinuxOS(RaspberryOS, Ubuntu, Kali Linux)
 - いくつかのLinuxOSに触れたことがあります。
 - 普段はWLS(Ubuntu)を利用して開発をしています。
 - セキュリティの学習のために、Kali Linuxに標準で入っているMetasploit Frameworkを利用したことがあります。
- Firebase
 - Firebase x Vue.jsのハンズオンとして、簡単なログイン認証の作成をする際に触れたことがあります。



職務経歴 詳細

(現職) 株式会社FANP 2020/05~

職務：共同創業者 CTO

会社の立ち上げに関わり、一人目のエンジニアとしてサービス開発を担当しています。

- Ruby on Railsを使ったWebサービスの開発（フロントエンド・バックエンド）
 - <https://www.kami-nari.jp/>
- Discord.pyを使ったDiscord Botの開発（サービス運用に使用）
- Google App Scriptを使った業務効率化の実現
 - YouTubeDataAPI、TwitchAPIを利用した市場調査
- AWS EC2インスタンス上にデータ分析環境の構築（Redash）
- Webアプリケーションのインフラ設計構築（AWS）
- Discord BOTのインフラ環境構築（Heroku）
- アプリケーションの要件定義、設計、運用、保守

株式会社Dip 2020/10~2021/09

職務：データサイエンス・分析（インターン）

データサイエンスインターンとして、営業担当者の業務効率化を目的としたデータ分析を行いました。

- R を使った営業担当者の行動データ分析
- データの分析方法を考察・提案

株式会社Infratop 2019/07~2020/05

職務：DMM WEBCAMPチューター（インターン）

DMM WEBCAMPのチューターとして、Rubyを用いたWebアプリケーションの開発方法を受講生の方々に教えていました。

- 受講生の方がエラーなど学習中に分からないことなどが起きた際にエラー原因の特定とアドバイス
- 受講生の個人学習のサポート
- 受講生のチーム開発のサポート

株式会社TRUNK 2019/07~2019/12

職務：データサイエンス・分析（インターン）

データサイエンスインターンとして、自社サービスの利用者情報の分析や、新機能やサイトの変更がサービス利用者のニーズに合っているかどうか、どのような機能のニーズがあるのかなど分析をしました。

- MySQLを使ったデータ分析
- Python、LightGBMを使った自然言語処理プログラムの作成



(業務外)個人開発・チーム開発の成果物

リングフィット集会コメントビューアー (Ruby on Rails & JavaScript)

[YouTube動画へのリンク](#)

Ruby on RailsとJavaScriptを使用して、動画のLive配信中にDiscordの特定チャンネルから取得したコメントを表示するコメントビューアーを作成しました。コメントを取得するためのAPIとDiscord Botはすでに依頼者の方が作成してくださいっていきましたので、コメントを表示するためのクライアントアプリの作成をしました。

Clusterゲームワールドのギミック作成（Unity & Cluster Creator Kit）

Cluster GAMEJUM 2021 in SUMMERにてUnityJapan賞を受賞しました

[Cluster GAMEJUM 2021 in SUMMER 大賞受賞作品一覧ページ](#)

ゆにが参加したチームがUnity Japan賞を受賞しましたー！

初めてのClusterゲームジャムだったので、チームで大きな賞をいただけたのがすごく嬉しい！！！ <https://t.co/lTlziYFCp4>

— 慕狼ゆに@(毎週金曜)VRCエンジニア作業飲み集会 (@YYa0928) [August 22, 2021](#)

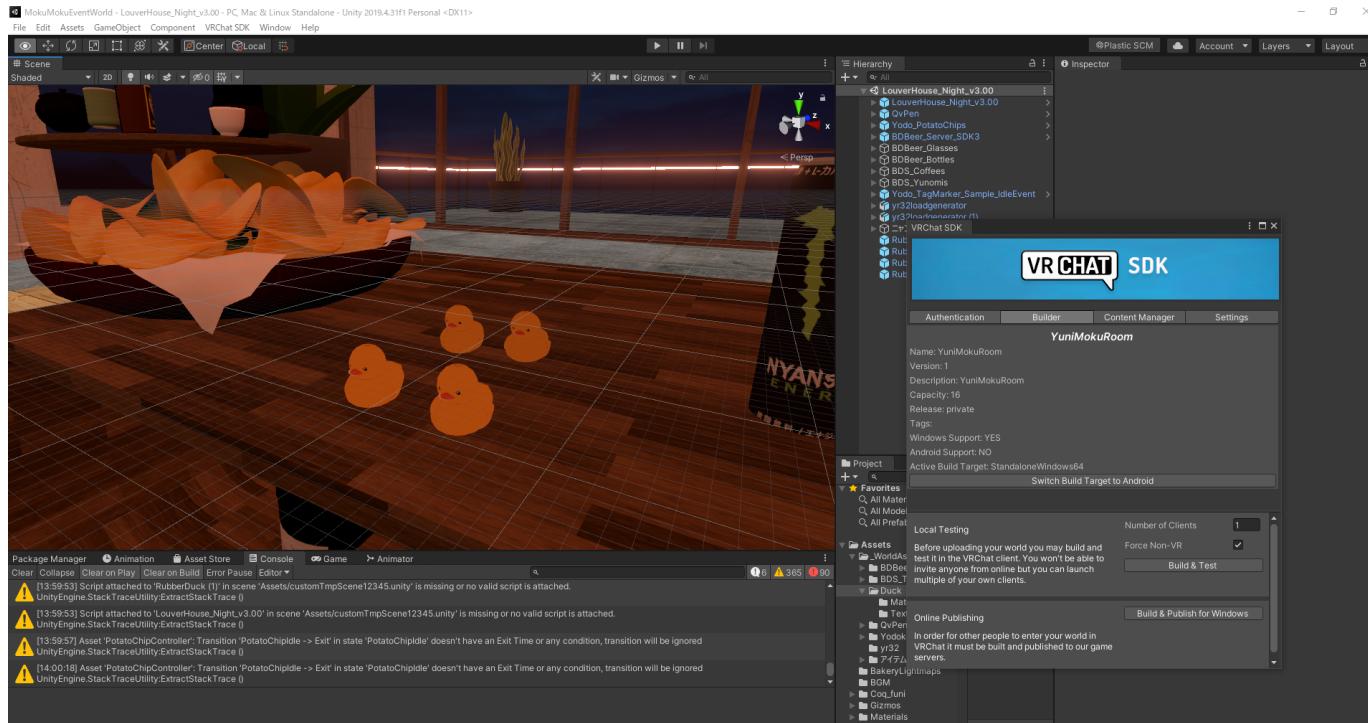


[clusterワールド起動リンクはこちら](#)

Cluster GAMEJUMにチームで参加し、ゲームギミックの実装をしました。左上のパワーゲージに関する機能の実装をおこないました。

作成したゲームワールドを高く評価していただき、UnityJapan賞をいただくことができました。

イベント開催用のワールド作成 (Unity & VRChatSDK)



[VRChatワールド起動リンクはこちら](#)

毎週金曜日に開催するイベントのワールド作成をしました。VRChat上でエンジニアが集まり、技術的な話で盛り上がることのできる集会を開催しています。

イベント用のDiscordサーバーやGitHubリポジトリを作成するなどをしてコミュニティ作りに取り組んでいます。

自己PR

強み：自走力 好奇心

現在私はスタートアップの一人目エンジニアとして創業に関わり、アプリケーションの開発と運用を行っています。どのようなサービスにするかについて代表と話し合いをして要件を決定し、それを実現するためにどのような技術やライブラリを使うかすべて自分自身で調べて実装作業を進めています。基本的には過去の趣味開発や業務で利用したことのある技術を使用して開発を進めていますが、もし自分が今まで触ったことのない技術を使う必要があるのであれば、ドキュメントや先行事例を探して実装方法を学び、それを業務のアプリケーションに活かしていくこともあります。わからないことは自分で調べ、学ぶ必要があるのであれば自分から手を動かして学ぶ自走力があります。

また、業務で必要か不必要かにかかわらず、興味をもった技術領域や言語に常日頃から積極的に触れ、技術に関する知識の習得にプライベートでも時間を使っています。直近ではWebアプリケーションのセキュリティに関する知識に興味が湧いているためセキュリティ関連の技術に関する書籍を進めたり、VRアプリケーションを作成するためにUnityと使って簡単なC#のプログラムを書くなど、Web領域やWeb領域以外など幅広い分野の技術に触っています。

パーソナリティ：チャレンジング 社交的

どれだけ規模が大きく、難しそうな課題に対しても、常に対象を細かく分解して考えて取り組むようにしています。どういった経験や課題も常に自分の糧になると見え、自分にとって身の丈に合わないと感じた課題に対しても積極的に挑戦していくことのできるバイタリティを持っています。また、そういった課題に対して挑戦していくときには、必ずチームで協力をするということを意識しています。大きな課題に取り組む際には一人の力ではできることが少なくとも、他者と関わることで自分の不得意を補ったり、誰かの不得意を自分が補うことで大きな課題にチャレンジができるということを業務経験の中で実感しています。そのため、何かに取り組むときには独りよがりにならず、必ず誰かに相談したり協力を仰いでチームを作るということを意識しています。こうした経験を通して、自分自身の成長や協力してくれた仲間への成長に貢献することができるような人間になりたいと思っています。

特徴：エンジニアの視点からもプロダクトオーナーの視点からも事業やプロダクトを見るすることができます

エンジニアとして技術を探求したり、挑戦的なシステムやアプリケーションを作ってみたいといった好奇心はありますが、それと同時にそういうシステムの収益性や本当に必要とされている物になっているかどうかなどを一步引いた視点から冷静に考えることができます。大学では統計学を専攻して学んでいたため、実際にそれが必要とされているかどうか、機能がどのように利用されるのかを考え、ユーザーにとってどのような機能が必要か考えることができます。新機能を考えたり、新しいアプリのアイディアを考える際には、「このアイディア&開発が面白そう！」と考えることは当然ありますが、それと同時に「それが実際に使われるものなのか？&必要とされるものなのか？」を意識的に考えるようになっています。

今後挑戦したい領域

VRアプリやVRSNSに関連するバックエンドの開発に挑戦してみたい

ネイティブアプリの開発に挑戦してみたい

利用者が多いサービスに関わり、システムの最適化や機能追加に挑戦してみたい

(上の)挑戦したい領域について、文章が思い浮かばない&考えがまとまらないので軽くブレスト

どういった仕事がしたいか・おもしろいと思うか

- Webアプリのバックエンドも触ってて楽しい。機能開発が楽しい。おもしろい機能やサービスが作れるとテンションが上がる。
- 自分の好きなコンテンツに関連のある領域の開発にチャレンジしてみたい。VRSNSのバックエンド領域やVRアプリを作るのが面白そう。
- VRはこれから世の中を変えるコンテンツやデバイスが少しずつ生まれていくと思っているので、その領域に関わっていきたい。
- VRコンテンツというより、VRSNSがこれからユーザー数もコミュニティもゆっくり広がっていくのではないかと思っている。(あとは何処がちゃんと市場を作ったりお金が回る仕組みを作るかの勝負になりそうだと思っている。)
- 自分の好きなコンテンツに関連のある領域の開発にチャレンジしてみたい。VRSNSのバックエンド領域やVRアプリを作るのが面白そう

自分が興味のある技術領域について

- 自分の技術力や、開発できるモノをどんどん増やしていきたい。フロントエンドよりも、バックエンド領域の方が触っていて楽しい。
- バックエンド領域は、Webアプリを作る際にもネイティブアプリを作る際にも、ある程度似ている考え方や概念がたびたび出てくるのでちゃんと勉強していくけば作れるモノや触れる領域が広がっていることを実感することができるで楽しい。
- フロントエンド領域は、トレンド性が高くて知識の転用と応用が効きにくいイメージを持っている。Webのフロントエンドを書く時と、ネイティブアプリのフロントエンドを書く時では、UIの考え方方が違うという印象がある。デザイナーになりたいわけではないので、バックエンドの方に時間を書けた方が、自分の作れるモノが増えるのでそちらに時間をかけたいと思っている。もちろんフロント分野を軽んじているわけではなく、UIやUX、デザイン領域もかなり深い分野だと認識しており、バックエンドを深めることとは両立ができないと思っている。(自分がアプリを作る時に困らないぐらいのデザイン知識と技術があればそれで良いと思っている)
- 技術の幅を広げるのであれば、バックエンド方面・アプリケーション層～トランスポート層といった低めのレイヤーに向かって掘り下げる形で自分の触れる範囲を増やしていきたい。

どういった仕事に関わりたいか?

- 世の中を技術でおもしろくしていく仕事をすることが一番の理想だとおもっている。
- 業務システムよりも、toCのアプリケーションやサービスがワクワクすると感じている。(業務システムの開発に関わったことがないので、もしかしたら業務システム開発のおもしろさを知らないだけかもしれない)

どういった仕事や環境には関わりたくないのか？

(貰った給与以上の働きはしたくないと自分が思うような環境、機会があれば転職を考えてしまうような環境)

- 技術や能力の成長を良しとせず、それを妨げるような環境。（環境によって成長できないということは当然ないと思うけれど、少なくとも自分にとって成長になるような環境である方が好ましいと思っている）
- 作っていて罪悪感が生まれるようなアプリやシステム。誰かが不幸になったり、それを使うこと事態がユーザーにとって損だったり非効率であり、それを改善することなく維持することに技術者の能力が消費される環境。
- 現状を改善するために新しい挑戦ができない環境。
- （めちゃくちゃ難しいということは十分承知の上で）世の中に必要とされるサービスや技術を生み出すことができない環境。