

職務経歴書

個人情報

key	value
name	平子雄也
address	東京都豊島区巣鴨3-34-3 フラワーコーポ404
phone	090-6197-8713
email	y.hirako0928@gmail.com
birthday	1998/09/28
blog	ゆにの技術ブログ
Twitter	@YYa0928
Twitter2	@hirattchi0928
FaceBook	FaceBookプロフィール
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/インフラ構築が出来ます。
- Webアプリケーションの要件定義、設計が出来ます。
- Discord.pyを使ったDiscord Botの開発が出来ます。
- 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することができます。
- 既存のUnity Assetなどを利用して、VRhat、Clusterのワールド作成をすることができます。

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

利用している言語

- 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、Sinatra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。
- 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。
- 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を利用してい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
- 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、機能を付け加えたりすることが出来ます。

その他使用経験のあるツール

- Git
- Google Analytics
- Jupyter Notebook

職務経歴 詳細

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ぬ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

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(Ruby on Rails & JavaScript)

第625回 リングフィット集会

第625回 リングフィット集会

11:24:43
2021年11月10日

0.11km

おなか押しこみ

お手本をマネしましょう

- 足を肩幅に開く
- リングコンを左に回し グリップを腹に当てる
- リングコンを腹に押しこみ続ける

神城アオイ
第625回 リングフィット集会

オメロ・マリン
おはようございます☀️😊

Clive
おはようございます！

オメロ・マリン
ヴィクトリー

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を作成しました。コメントを取得するためのAPIとDiscord Botは既に依頼者の方が作成してくださいってましたので、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)

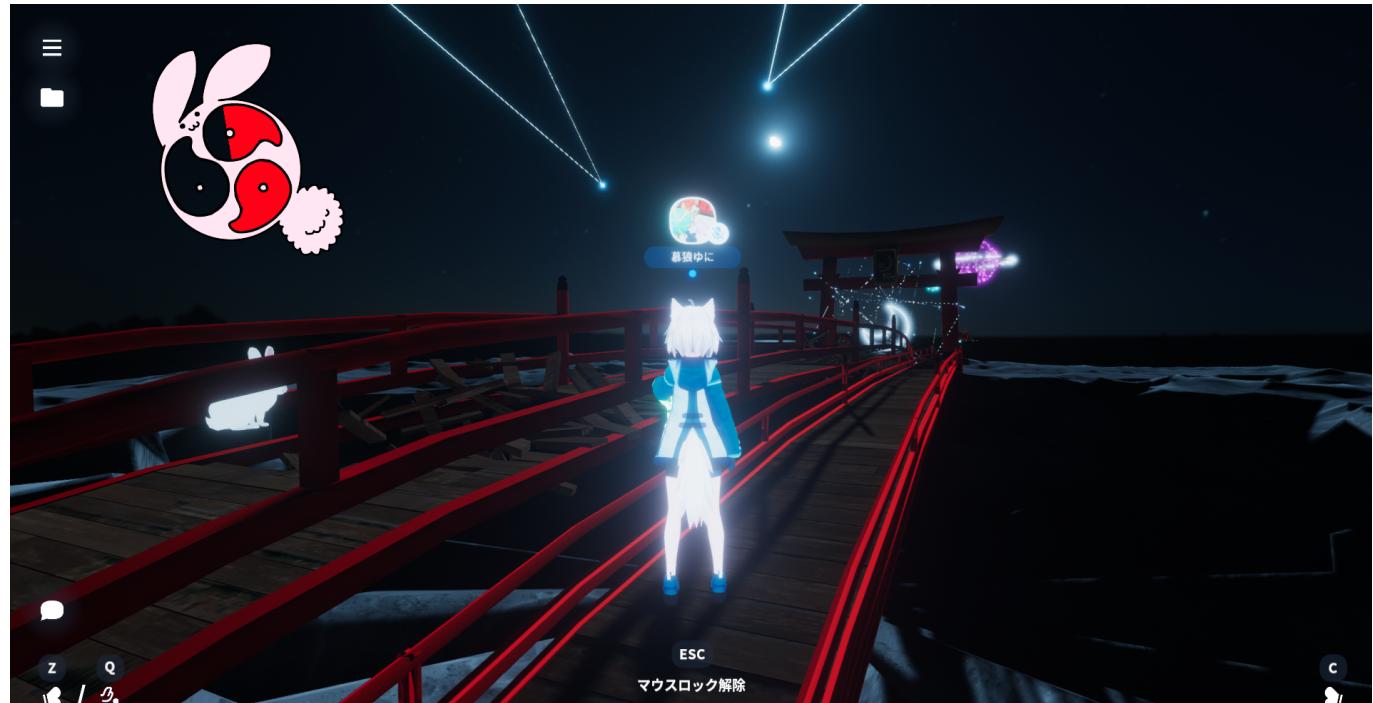
Cluster GAMEJUM 2021 in SUMMERにてUnityJapan賞を受賞しました

[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すが、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/lTIziYFCp4>

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

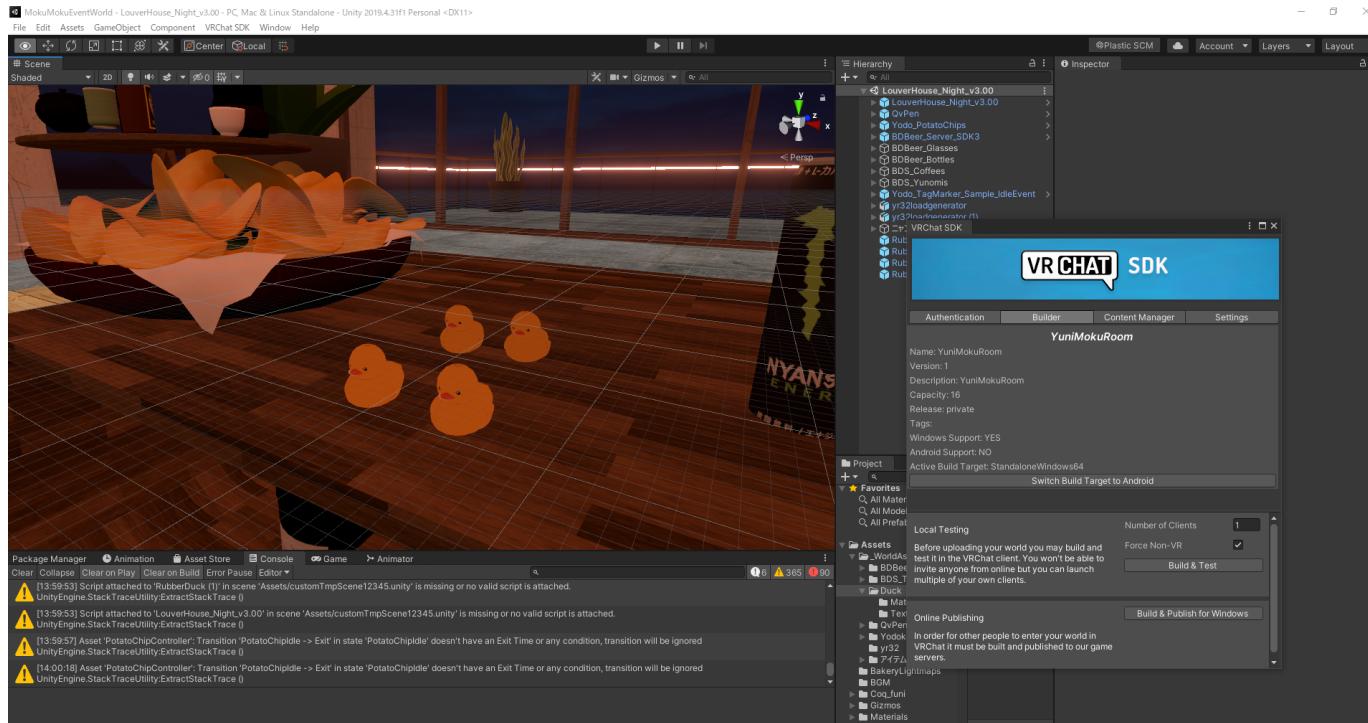


[clusterワールド起動リンクはこちら](#)

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。代表と話し合いをしてどのようなサービスにするかについて話し合いをして、要件を決定し、そのためにどのような技術やライブラリを使うかに関しても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。自分が分からることは自分で調べ、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関わらず、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を使って簡単な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出来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つてみたいといった好奇心がありますが、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出来ます。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、機能がどのようにユーザーに利用されているかどうかについて、技術を活用して定量的に分析し、ユーザーにとってどのような機能があると理想的かを考えることが出来ます。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。