

職務経歴書

目次

id	title
1	個人情報
2	スキル概要
3	キャリア/経歴 概要
4	スキル詳細
5	キャリア/経歴 詳細
6	個人開発やチーム開発の成果物
7	自己 PR
8	興味・関心のある領域

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
2022/04~現在	株式会社クラスター ソフトウェアエンジニア（インターン）
2020/05~2022/03	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

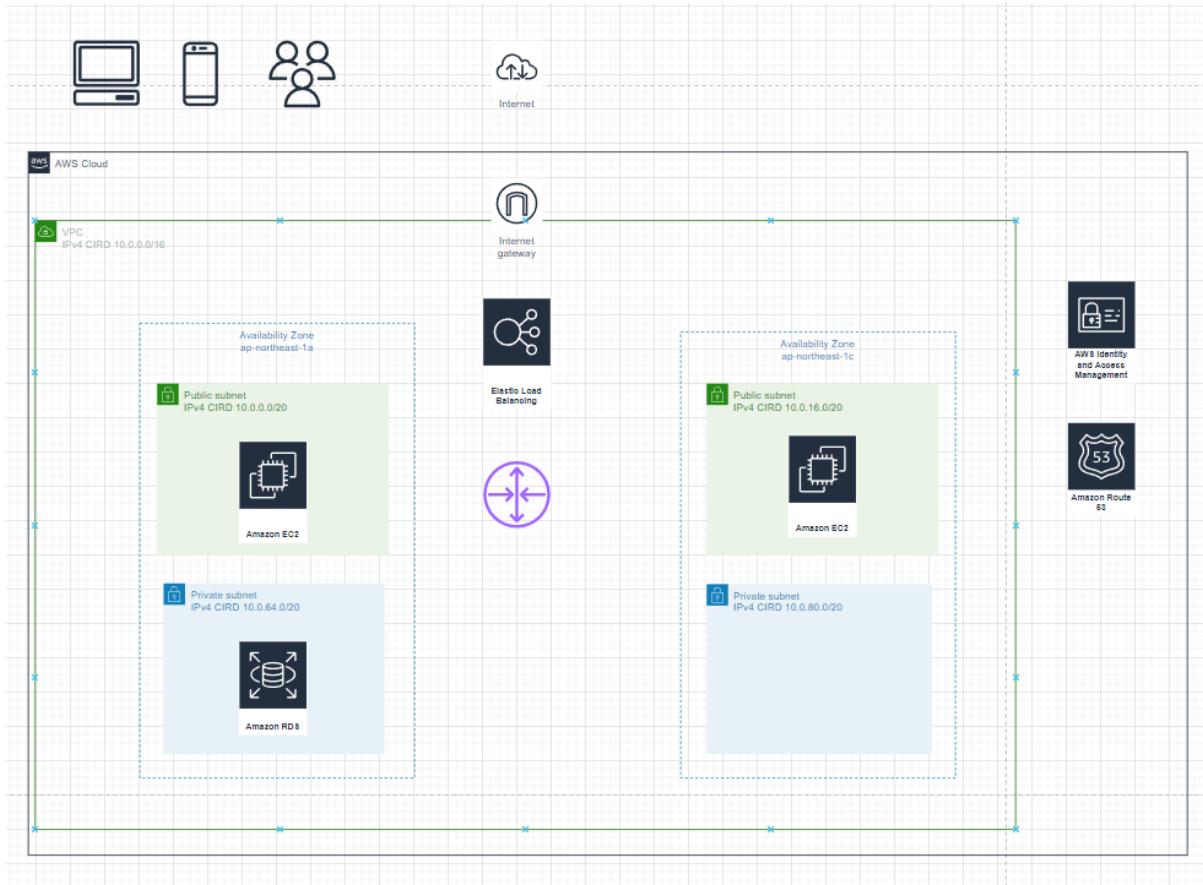
言語

- HTML/CSS
- JavaScript
- Typescript
 - 業務で React x Typescript を使った Web アプリケーションの開発をしています。
- 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。
 - YouTubeDataAPI や、その他のサービスの API から情報収集をするためのプログラムを Python を使って書いた経験があります
 - 株式会社 Dip の選考に応募する際、Flask を使った機械学習の Web アプリケーションを実装した経験もあります。
- PHP
 - WordPress のサイト構築案件を取り組んだことがあります。

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。
- Google Analytics
 - GA の環境作成や分析などの経験があります。
- AWS、Azure、GCP

- ひととおりのクラウドサービスを利用した経験があります。
- 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。



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 ちゃんになる VR アプリ](#)
 - [一日で作った玉入れアプリ](#)
- Golang
 - [Cluster](#)が開発に Golang を使用しているということを聞いて、使いこなせるようになりたいと思ったことがきっかけで利用しています。
 - 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

ツール

- Unity
 - VRChat で、自身が主催をしているイベント用のワールド作成をしました。
 - VRChat や Cluster にアバターをアップロードする際に利用しています。アバターの改変作業などにも利用しています。
- Blender
 - アバターについている髪飾りや、AFK アイコンのモデリングする際に利用しました。
- 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。
 - 自宅に 4 台のサーバーがあって、Ubuntu を動かしています。

とりあえず、いただいた3台のサーバー全てでubuntuが動いてる状態にしておいたー！
一台余ったやつも、何かしらに活用して遊ぶ予定..... pic.twitter.com/HZR9ii1m0W

— 慕狼ゆに@VRCエンジニア作業飲み集会🍺 (@YYa0928) February 5, 2022

- Firebase
 - Firebase x Vue.js のハンズオンとして、ログイン認証の作成をする際に利用した経験があります。



キャリア/経歴 詳細

株式会社クラスター 2022/04~現在

職務：ソフトウェアエンジニア（インターン）

ソフトウェアエンジニアインターンとして、Cluster.mu の開発や社内ツールの開発を行なっています。

- React, Typescript を使ったフロントエンド開発

株式会社 FANP 2020/05~2022/03

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 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



個人開発やチーム開発の成果物

1. リングフィット集会コメントビューアー (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

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

0.11km

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。

2. 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/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

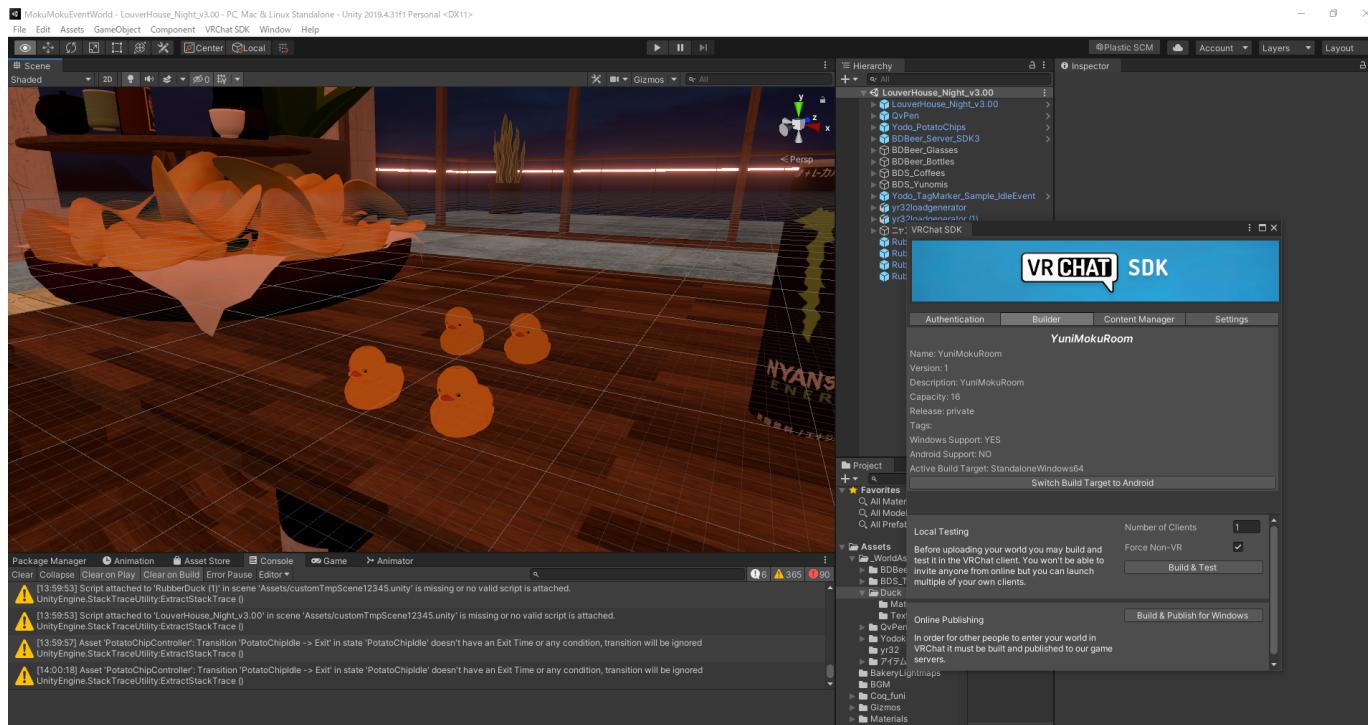


cluster ワールド起動リンクはこちら

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。

3. 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。現時点（2022 年 2 月 21 日）では計 6 回イベントを開催しており、開催するごとに 17 人～ 25 人ぐらいの方にお越しいただいております。今後は、コミュニティがもっと盛り上がるような企画を作って、コミュニティを大きくしていきたいと考えています。

第5回も沢山のお友達が遊びに来たよー！

最近TLを賑わせているOSC for Avatersの話題がめちゃくちゃ盛り上がってた！！！

特定技術がテーマのLTイベントみたいなのもやってみたいにやーー！ #VRCエンジニア作業飲み集会
pic.twitter.com/fP8Z7UwK3a

— 慕狼ゆに@VRCエンジニア作業飲み集会🍺 (@YYa0928) February 19, 2022

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得意を補ったり、誰かの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。そ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ことがあります

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歩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しています。

興味・関心のある領域

- VR アプリや VRSNS の開発など、VR 領域の開発に関心があります。自分の好きな VR 領域に関わることのできるエンジニアになりたいと考えています。
- Web 開発、アプリケーション開発の経験を通して、バックエンド領域の技術を深掘っていきたいと考えています。
- ネイティブアプリの実装や、利用者の多いサービスの機能追加をしたりパフォーマンス・チューニングなどにも興味があります。