

# スキルシート

氏名 : Y.N

## 【職務経歴 概要】

2003年よりインフラ構築に従事し、2009年からWebシステム開発にスキルチェンジ。以降は主にRuby on RailsやJavaScriptを用いた開発に携わり、直近7年ではフロントエンドを中心に活動し、業務ではUI実装、要件定義支援など幅広く担当してきました。

現在はAI協働によるプロトタイピングを通じて、実務を想定したフルスタック開発（Rails API設計/実装、およびReact/TypeScriptを用いたモダンフロントエンド）の習得を継続中です。

## 【スキルセット】

主に実務で使用した技術

カテゴリ	技術・ツール名	補足内容	経験年数（目安）
言語・マークアップ	JavaScript (ES5～)	jQuery、Node.js含む	約8年
	HTML/CSS	JSPテンプレート含む	約7年
	Ruby	Ruby on Rails開発経験あり	約3年
	PHP	独自フレームワーク使用経験あり	約1年
	Perl	ツール開発で使用	約1年
	Bash	サーバ制御スクリプトのリファクタ経験あり	約1年
	SQL	MySQL / PostgreSQL	約3年
フレームワーク・ライブラリ	Ruby on Rails	v4.1 / 5.1	約3年
	jQuery	v1.11	約7年
	Node.js	ツール開発に使用	約3年
	CommunityEngine	SNS機能のRailsプラグイン	約1年
	React + TypeScript	個人学習中	学習開始：2025年5月～
インフラ・ミドルウェア	Red Hat Enterprise Linux / CentOS		約3年
	Vagrant	仮想環境構築	約2年
	Cisco IOS / Catalyst	スイッチ設定	約1年
	PostGIS / 国土数値情報	GISデータ処理経験	約1年
ツール・その他技術	Git / GitLab / GitHub		9年以上
	Redmine	進捗管理	約7年
	Eclipse	IDE	約7年
	IntelliJ IDEA	IDE	約7年
	Figma	UI設計補助	約2年
	Adobe XD	UI設計補助	約5年
	Google Analytics API	設定ツール開発で使用	約2年
補助的に扱った技術	RSpec / Capybara	Railsのテストフレームワーク	約1年
	Java	バックエンド環境理解のため	約7年（間接経験）
	Seasar2		
	Tomcat		
	SQL (Oracle)		

## 【開発スタイル・特記事項】

- スクラム／アジャイル開発経験あり
- 開発効率化ツール（ログ解析・差分抽出等）の自作実績多数
- フルリモート勤務でのチーム開発（2014年～2017年、2020年～現在）

## 【職務経歴内容の詳細】

No.1

社名	株式会社 A						
資本金		事業内容		人材マッチングサービス事業			
従業員数		契約類型	準委任契約		職種 Web フロントエンジニア		
在籍期間	2018年7月～2025年6月（7年在籍）						
業務内容	<p><b>【プロジェクト概要】</b>            採用管理システム(ATS)の開発  <b>【担当フェーズ】</b>            フロントエンドの設計、及びコーディング  <b>【業務内容】</b>            1. 上流工程のサポート (要求ヒアリング、要件定義、仕様策定)            2. フロントエンドの設計            3. フロントエンドのコーディング (JavaScript、HTML / JSP、CSS)            4. 開発進捗管理            5. QA テスト進行管理  <b>【業務に関する補足】</b>            1. 業務改善を開発主体のチームと協力して推進            • JavaScript の開発手法をプロジェクト内で統一することを推進            (手続き型の処理を列挙するスタイルから MVC モデル的な構造を持つスタイルへの移行を進めた)            • 技術的負債の逐次解消            (既存バグが発覚した際には、工数の許す限り積極的に改修を行いリリース)            2. 作業効率化ツールなどの開発/保守            ATS 利用顧客向けの Web 制作を担当する部署に対して Node.js を使用したツールを企画・開発・運用まで一貫して担当 (以下、主な例)            • Live コーディングと資材出力を支援するツール            (手作業によるコーディング作業を自動化し、作業効率を大幅に向上)            • Web 画面修正前後を比較し差分をレポートするツール            (画面修正の目視確認作業を自動化し、見落としリスクを軽減)            • Google Analytics API をハンドルし各種設定するツール            (設定作業の自動化)  <b>【補足】</b>            月次のエンハンス開発と年に一度の大型エンハンス開発というサイクルの中で、様々な要求を実現するため開発主体のチーム/QA チームとも協力しながら納期を遵守し、安定稼働するシステムを作っていました。2023 年度の大型エンハンス開発ではかなり厳しい要求納期をクリアしたこともあり、リリース後には顧客から慰労会も開催いただき、成果が高く評価されましたと実感しました。</p>						
	* 2020 年 2 月より完全フルリモート勤務						
	<b>【開発環境】</b> • JavaScript (ES5 and higher) • jQuery 1.11.2 • Node.js 10.15.0 • HTML / JSP • CSS • Eclipse • IntelliJ IDEA • Figma • Adobe XD • GitLab 10.0.7 • Redmine • 開発用バックエンド: Java 8 Tomcat 7 Seasar2 Oracle Database 11g <b>【開発体制】</b> PRJ 開発要員 : 16 名 FE 開発体制 : 2 名 役割 : FE 開発リーダー (2023 年～)						

## No.2

社名	B 株式会社				
資本金		事業内容	ビジネスマッチング事業		
従業員数		契約類型	準委任契約	職種	Web エンジニア
在籍期間	2017年7月～2018年3月 (9ヶ月在籍)				
業務内容	<p><b>【プロジェクト概要】</b>            銀行向けの人材マッチングサービスの開発            * 自社開発 (2018年度上半期からサービス開始)</p> <p><b>【担当フェーズ】</b>            詳細設計、プログラミング</p> <p><b>【業務内容】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 詳細設計</li> <li>2. プログラミング、コーディング</li> </ol> <p><b>【業務に関する補足】</b>            スクラム開発で全てのメンバーがバックエンドからフロントエンドまで各自が設計と実装を担当。</p> <p><b>【補足】</b>            サービス開始前の開発の繁忙期に参画。その中でも Ruby 勉強会やメンバー間での Lightning Talk なども期的に行われる企業風土があり、とても優秀な開発者が多く、一緒に働くことがとても勉強になりました。</p>				<p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruby on Rails 5.1.4</li> <li>• Ruby 2.4.1</li> <li>• RSpec</li> <li>• Capybara</li> <li>• GitLab CI</li> <li>• MySQL 5.7.18</li> <li>• JavaScript (ES6 and higher)           <ul style="list-style-type: none"> <li>• GitLab 10.5.1</li> </ul> </li> </ul> <p><b>【開発体制】</b>            PRJ 開発要員 : 9名            役割 : メンバー</p>

## No.3

社名	株式会社 C				
資本金		事業内容	ウェブサイト及びウェブコンテンツの企画、制作		
従業員数		雇用形態	正社員	職種	Web エンジニア
在籍期間	2014年10月～2017年5月 (2年7ヶ月在籍)				
業務内容	<p><b>【プロジェクト概要】</b>            SNS サービスの開発            * 自社開発サービス</p> <p><b>【担当フェーズ】</b>            要件定義、設計、プログラミング</p> <p><b>【業務内容】</b>            期間 1. 2014年10月～2016年3月 開発フェーズ : 実行可能性調査            データベース開発            *企画の実現が技術的に可能かを検証するための一次資料の収集とそれを使用したデータベースの構築、及び地理空間情報(GIS)の検索機能の開発と評価を実施            (日本国内における任意の住所での上水道の水源となりうる河川/湖沼、及びその流域界を特定するために必要な情報を有するデータベース)            期間 2. 2016年4月～2017年5月 開発フェーズ : プロトタイプ開発            Web サイト設計、要件定義、設計、プログラミング            *期間 1で検証/評価したデータベース、及びその検索機能を使用して、SNS サービスのプロトタイプ開発 (バックエンド・フロントエンド) を実施</p> <p><b>【補足】</b>            スタートアップ企業の自社 SNS サービス立ち上げに参画。            企画の段階で当初かなり難しいと想定されていた要求を解決するために一次資料として国土数値情報の GIS データと PostGIS を使用することで解決が可能であることを提示し、以降の企画の継続に貢献することができた。            ※完全フルリモート勤務            ※2017年5月に会社都合により開発チームは解散、退職</p>				<p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CentOS 6.5</li> <li>• Vagrant 1.6</li> <li>• PostgreSQL 9.1</li> <li>• PostGIS 2.0</li> <li>• 国土数値情報 (GIS/shape ファイル)</li> <li>• Ruby on Rails 4.1</li> <li>• CommunityEngine (Rails プラグイン)</li> <li>• GitHub</li> </ul> <p><b>【開発体制】</b>            PRJ 開発要員 : 4名            役割 : メンバー</p>

## No.4

社名	D 株式会社				
資本金		事業内容	モバイル端末向けゲームの企画、開発、運営		
従業員数		雇用形態	派遣社員	職種	Web フロントエンジニア
在籍期間	2014年1月～2014年9月（9ヶ月在籍）				
業務内容	<p><b>【プロジェクト概要】</b>          遊技機メーカーのオフィシャル携帯サイトの開発、運用</p> <p><b>【業務内容】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 詳細設計</li> <li>2. プログラミング</li> <li>3. 運用管理</li> </ol> <p><b>【補足】</b>          ゲーム機能を提供する自社 PHP フレームワークでの月次でのゲーム機能エンハンス開発での詳細設計、プログラミングを担当。          プログラミングの手順としては、定型化されたパラメータを多数変更することがメインであったが、手作業の変更では間違い易い部分をスクリプト化し、同時に工数の削減を行なった。また月次でサーバーログを収集しレポートする業務もスクリプト化し、作業工数を削減した。</p>				
	<p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Red HatEnterprise Linux 5</li> <li>PHP 5.2</li> <li>PostgreSQL</li> </ul> <p><b>【開発体制】</b>          PRJ 開発要員：6名          役割：メンバー</p>				

## No.5

社名	株式会社 E				
資本金		事業内容	ソフトウェア・サービス事業		
従業員数		契約類型	準委任契約	職種	サーバーエンジニア
在籍期間	2013年7月～2013年10月（4ヶ月在籍）				
業務内容	<p><b>【プロジェクト概要】</b>          金融系企業の基盤システムにおける HA クラスタサーバの開発</p> <p><b>【担当フェーズ】</b>          サーバー構築、プログラミング</p> <p><b>【業務内容】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. データセンター内のサーバー構築</li> <li>2. 既存のクラスタサーバー制御用 Perl スクリプト(800step 程)を解析し、bash で同等の機能を実装するリファクタを実施。よりメンテナンスのしやすい実装へと変更した。</li> </ol>				
	<p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Red HatEnterprise Linux 5</li> <li>Perl 5.6</li> <li>bash</li> </ul> <p><b>【開発体制】</b>          PRJ 開発要員：6名          役割：メンバー</p>				

## No.6

社名	F 株式会社				
資本金		事業内容	CRM/CTI/コールセンターのソフトウェア・サービス事業		
従業員数		雇用形態	派遣社員	職種	サーバーエンジニア、他
在籍期間	2003年2月～2008年8月（5年6ヶ月在籍）				
業務内容	<p><b>【プロジェクト概要】</b>          IP-PBX パッケージ製品開発          *国内の IP コンタクトセンターシステムとして高いシェアを持っていた製品(CTstage)          期間 1. 2003年2月～2007年8月</p> <p><b>【担当フェーズ】</b>          サーバー構築、テスト</p> <p><b>【業務内容】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 専用サーバールーム内でのキッティング（サーバ構築、ネットワーク構築、製品セットアップ）</li> </ol>				
	<p>期間 1</p> <p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>WindowsNT/2000/2003</li> <li>Microsoft SQL Server 2000</li> <li>Windows XP</li> <li>Perl 5</li> </ul> <p><b>【開発体制】</b>          PRJ 開発要員：30名          役割：メンバー</p>				

<p>2.定期エンハンスでのテスト(単体、結合、総合)の実施</p> <p><b>【補足】</b> テスト時の大量のログから SIP プロトコルのシーケンス図を作成する必要があったことから Perl を独習し、テキストログから HTML でのシーケンス図を作成するツールを作成。(後に開発プロジェクト全体で使用されることになった。障害解析などで使用され、障害原因特定の迅速化が可能となつた) 以降、様々なツールを Perl や WSH(Windows Script Host)で多数作成し作業の効率化を行い、それが後のスキルチェンジのきっかけとなつた。</p> <p>期間 2. 2007 年 9 月～2008 年 8 月</p> <p><b>【担当フェーズ】</b> ネットワーク構築、テスト</p> <p><b>【業務内容】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ネットワーク機器のセットアップ</li> <li>2. 製品導入先での音声ネットワーク構築、テスト</li> </ol> <p><b>【補足】</b> IP-PBX パッケージ製品のサーバ構築経験や製品知識を評価され、製品で使用する音声ネットワーク開発チームへコンバート。設計書に沿つての ios(Cisco Internetwork Operating System)設定、サーバルーム内でのキッティング(サーバ構築、ネットワーク構築) 及びリリース向けテストを担当した。</p>	<p>期間 2</p> <p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cisco Catalyst 3750/2950</li> <li>• Allied Telesis Center-COM</li> </ul> <p><b>【開発体制】</b> PRJ 開発要員 : 5 名 役割 : メンバー</p>
--	--