

職務経歴書

2024年 1月 2日

宮川 優斗

経歴要約

- 2019年8月～2023年11月: 株式会社SocialDog
SNSマーケティングのためのAll in oneツール、Webエンジニアとしては1人目正社員として入社。チームリーダー、EMを経てスペシャリストを目指し再度Webエンジニアとして従事。
- 2018年11月～2019年7月: 株式会社インターウェブ
ナイトレジャー関連企業、フロントエンド・バックエンド開発に従事。
- 2017年2月～2018年7月: 株式会社PlanB
受託開発企業、フロントエンド・バックエンド開発に従事。
- 2015年4月～2017年1月: 株式会社日本ラッド
独立系Sler、テスターやVB.Netに従事。

活かせるスキル・経験

PHP / 実務経験 4年以上	読み書きは問題なく行える。
Go / 実務経験 0.5年以上	直近で最も書いている言語。
React / 実務経験 2.5年以上	読み書きは問題なく行える。
TypeScript / 実務経験 2.5年以上	読み書きは問題なく行える。
GCP / 実務経験 2年以上	基本的なインフラ構築や監視の設定ができる。
MySQL / 実務経験 4年以上	デッドロック解消やSQLチューニングができる。
CodeIgniter / 実務経験 3年以上	読み書きは問題なく行える。
Laravel / 実務経験 2年以上	読み書きは問題なく行える。業務によってキャッチアップが必要。
Redux / 実務経験 2年以上	読み書きは問題なく行える。業務によってキャッチアップが必要。

職務経歴

株式会社SocialDog

2019年8月～2023年11月

事業内容：SNSマーケティングに必要なツールを提供するサービスSocialDogの運営。
資本金：4477万円、従業員数：34名

📌 主な実績

◇ PHP7.1から7.4へのバージョンアップ 2020年5月～2020年6月

<状況>

本番環境で使用していたPHP7.1のサポートが切れていた。

<課題>

インフラ担当者不在の状況でサービス無停止でPHPのバージョンを上げる必要があった。

<行動>

作業量的にインフラコードとアプリケーションコードで切り分けた方が早く対応できると考え、インフラコードを私が担当し、アプリケーションコードに関しては業務委託の方をお願いすることにした。インフラコードに関してはAnsibleを使用していたため、PHP7.4で構築できるように修正した。また、本番のサービスを止めずにPHPのバージョンを上げるために、本番環境でPHP7.4環境構築 -> /etc/hostsを書き換えてローカルからアクセス -> IPアドレスを新サーバーに切り替えるという手順で行った。

<結果>

サービスを止めることなくPHP7.4にバージョンアップすることができた。インフラコードとアプリケーションコードで対応者を切り分けたことによって、約1ヶ月で対応を完了することが出来た。

<振り返り>

サービス全体のインフラ構成を理解出来ていると障害調査しやすいログの出し方や、サービスのより良い監視方法などに考えが及ぶようになった。今後もインフラ構築に関しては積極的に対応していきたいと思うようになった。

◇ スクラムの導入と体制整備 2021年12月～2023年8月

<状況>

社内で初めてのスクラム開発導入

<課題>

社内でスクラム開発のナレッジが無い

<行動>

社外のマネジメント経験が豊富な方とのMTGを隔週で行いながら導入した。プランニングの進め方やタスクの粒度調整をどうするか、DXタスクの扱いをどうするかなど、定期的にブラッシュアップしながら進め方を改善していった。また、社内でスクラム開発経験があるメンバーがいなかったため、初回スプリント前にはスクラムの目的や行うことなどの説明会を実施した。

<結果>

プランニングでの知識の共有や、振り返り会での改善点の共有ができるようになり、開発前の不安や手戻りを減らすことが出来た。

<振り返り>

スクラム開発の導入を主導する中でタスクの切り方を統一することや、初めての概念に慣れてもらうことが困難だった。

この経験を通してチーム開発での開発手法の重要性を実感することができた。

また、スクラム開発のテンプレート通りにやる必要性が薄い場合は、チームの状況に合わせて柔軟に変更していくことが重要だと感じた。

◇ **Goのバッチ処理実装** 2023年8月～2023年8月

<状況>

Go言語を使用した新規バッチ処理の実装

<課題>

既存のテーブルを活用すると運用が難しいことが想定できた。

<行動>

オンラインフォロワーズという時間帯毎に自身のフォロワーの内オンラインなフォロワーが何人いるかを取得できるAPIを利用して、DBに保存するバッチ処理を実装した。

APIからの戻り値がJSON形式だったので、既存のテーブルではMySQLのJSONカラムで保存していたが、今後の運用や新機能での利用を考えると、JSONカラムでの保存は適切ではないと考えた。

例えば検索や集計などを行うときに、JSONカラムだとSQLが複雑になりやすく、都度コードを書いて検証する可能性が高いと思われた。

そこで、JSONカラムを使わずに、APIから取得したデータを整形しテーブルに保存することにした。

<結果>

検索や集計などが簡単にできるようになった。また、テーブルのデータを見た際に、JSONカラムを使っていたときよりもわかりやすくなった。

インデックスも貼りやすくなったため、検索速度も向上した。

<振り返り>

初めてGo言語を使用したバッチ処理を実装したが、戻り値の型定義がされていることによって、自分が書いていない関数の利用がしやすかった。

また、要件に対して既存の設計が適切かどうかを考えることによって、より良い設計を考えることができた。

◇ **業務内容例** 2019年8月～2023年10月

以下は開発業務の一例になります。

- 料金プラン値上げの実装
- PHP7.1 -> PHP7.4対応のための環境構築とコード修正
- 権限管理機能の設計と実装(業務都合により未完)
- ログ出力基盤の整備

- デッドロック解消やSQLクエリパフォーマンスチューニング
- Goでのバッチ処理実装とインフラ整備
- ISMSの導入

2021/12頃からEMとしてエンジニア組織整備を行いました。

以下は業務内容の一例になります。

- スクラムの導入
- チーム間での意思決定フローの整備
- インフラの後任育成、リーダーの育成、PRマージ可能なメンバーの育成
- 採用業務(ex. 面接、候補者の選定、採用メッセージの作成など)
- 障害対応マニュアルや緊急時の対応方法などの整備

株式会社インターウェブ

2018年11月～2019年7月

事業内容：ナイトレジャー関連の業務に必要な管理画面やwebサイトの構築などを主な事業としている。

資本金：1000万円、従業員数：23名

📌 主な実績

◇ 関連会社のシステム運用・保守 2018年11月～2019年4月

主に管理画面のフロントの保守対応がメインでした。フロントエンドのエンジニアが自身以外にいないため、フロントエンド周りの依頼を中心に対応しました。

株式会社PlanB

2017年2月～2018年7月

事業内容：主に受託開発を行っている。

従業員数：4名

📌 主な実績

◇ 情報通信機構webサイトリニューアルフロントエンド開発 2017年9月～2018年6月

webサイトのリニューアルに伴いマークアップ・SMACSSをベースとしたCSS設計を行いました。また既存のJSが古かったため、ES6にリファクタリングしつつ、新規機能開発も行いました。

◇ 某番組サイトのCMS開発(CMS2つ) 2018年2月～2018年5月

PHP+Laravelの構成でCMS開発を行いました。

既存のサイトを元に必要となるデータソースを精査し、DB設計、詳細設計を行い実装しました。

2週間でCMSを2つ作成しました。

株式会社日本ラッド

2015年4月～2017年1月

事業内容：SIer事業。

従業員数：294名

✔ 主な実績

◇ 基幹システム導入支援プロジェクト 2015年4月～2017年1月

主にベンダー納品物の受入確認とテストの代行作業を行いました。

自己PR

<強み>

インフラ・バックエンド・フロントエンド・マネジメントの実務経験があり、どの分野でも対応出来ることが強みです。

0->1開発では少ない人数での開発を行うことが多いため、分野を問わず対応できる能力が活かせられると考えています。

今後はこの強みを活かしつつ、直近2~3年は開発をメインとしてキャリアを積んでいきたいと考えています。

<実装開発スキルについて>

主にPHP(Laravel、CodeIgniter)・Go・React&Reduxを中心としたWebアプリケーションの開発を経験しています。

インフラについてはGCPでの環境構築経験があります。

マネジメントに従事していた期間のブランクがあるため、現在ではReactやGoの基礎的なスキルのキャッチアップやNext.jsなどの現在主流な技術のキャッチアップを進めています。

<マネジメント経験について>

現職では正社員webエンジニアとしては1人目として入社し、多い時でエンジニア13人、3チーム体制になるまでEMとして開発組織をリードした経験があります。

1on1、定期面談、採用面接、リーダーのサポートやメンバーのスキルアップサポートなどピープルマネジメントを一通り行った経験があります。

マネジメント経験で最も苦労した点は、組織全体の観点ではメンバーのモチベーションを維持する難しさ、個人の観点では頭の切り替えの大変さを感じました。

モチベーションに関してはトップダウンとボトムアップのバランスや目標設定の決め方、1on1でのコミュニケーションの大切さや属人化していることによってメンバーの手が止まらないようにするなど多くの点が影響することを学び、改善していくことの大切さを学びました。

頭の切り替えに関しては、マネジメント業務が増えるとスイッチングコストが高まるので、効率良くタスクを進めることの重要性が分かりました(ex. MTGを分散させない、タスクの優先順位を決めていくなど)。