

スキルシート

フリガナ		性別	配偶者	生年月日(年齢)	稼働開始可能日	言語能力	会話	作業理解	仕様作成	A 上級
名 前	KG	男	無	20代	即日	日本語	日常業務			B 中級
住所	東京都練馬区氷川台2丁目					日本語				C 初級
最寄り駅	副都心線 氷川台駅		来日			英語	D	D	D	D 入門
最終学歴	学校名 東京国際工科専門職大学				専攻学科 ゲームプロデュース				学位 4年制	
職歴	期間		会社名			部門・担当				
言語総合能力			資格							

技術経験

●:実務経験1年以上/◎:実務経験有り/○:知識有り

OS	Win95/98	WinCE	Win2000	WinNT4.0	WinServer	WinXP	
	X-Windows				Winvista	Solaris	
	Aix	Win7	Win8	Win10	● Linux	◎	
言語等	C	C#	● C++/VC++	◎ Java	○ JavaScript	● JavaServlet	○
	Jsp	Notes	Struts	Eclipse	○ .Net	● Delphi	
	VB.NET	● VBScript	○ HTML	● Eclipse	○ UML	Asp	
	PHP	● Perl	PL/SQL	Cobol	Shell	Fortran	
	その他	Python	VBA	● Ruby	○ Xcode	○ swift	○
DB等	Ajax						
	Oracle	SqlServer	● DB2	Sybase	Informix	MySql	●
	Access	Apache	● Lotus Notes	WebSphere	WebLogic	Tomcat	○
得意分野	その他	PL/SQL	○				
	言語	HTML、CSS、C#					
	業務	【プログラム】 ・HTML、CSSを用いたサイトのコーディング ・Unity C#を使った3D/2Dゲームの作成 【事務】 ・Excelを使った仕様書、スケジュールの作成 ・仕様の把握と指示出し					

職務経歴

PL:プロジェクトリーダー /TL:チームリーダー /BSE:ブリッジSE /SE: SE /PG:プログラマー ●:経験有り

z	開発時期	期間・月数	開発システム名・開発場所	OS	言語/工具/DB	役割	要件定義	基本設計	機能設計	詳細設計	製造	単体テスト	結合テスト	総合テスト	運用・保守			
1	2025年2月 ～ 2025年6月	5 1	PCのキッティング ◆案件先(PCキッティング) ・全労済システムズ ・NHK ・大和証券 ・200台のノートPCをキッティング ・PCを開梱 ・起動時に【F12】を押して初期設定画面を開く ・3つのBatファイルが入ったUSBを挿す ・エクスペローラーを開く ・Bat.1 実行 ・USB内のBat.1を「管理者として実行」 ・コマンドプロンプトが起動 ・管理番号を入力 → Enter ・Bat.2 実行 ・LANケーブルを接続 ・エクスペローラーを開く ・USB内のBat.2を「管理者として実行」 ・管理番号の正誤を確認 → Enter ・表示されたValueを確認 (Value=0) → Enter ※Value≠0なら最初からやり直し ・Bat.3 実行 ・エクスペローラーを開く ・USB内のBat.3を「管理者として実行」 ・CドライブがBitlockerで暗号化される ・コマンドLogファイルがセットアップ管理PCへコピーされたことを確認 → Enter ・管理番号の最終確認 → Enter ・PC本体と箱に管理番号のデブラを貼る ・PCを梱包 ◆型番の異なるPC50台の管理・動作確認・復旧・破棄 ○詳細設計 ・作業範囲 ・作業フロー ・詳細作業内容 ○作業範囲 ・PCの情報収集と登録 ・動作確認 ・修復対応 ・データ移行 ・廃棄 ○作業フロー ・登録 ・動作確認 ・復旧 ・データ移行 ・廃棄 ○資産管理 ・メーカー・管理番号・OS・ACアダプタをExcelに整理 ・管理番号ラベル付与	Win11	PC	SE												

				「cat」を使用したファイルの出力、またリダイレクトを使用した別ファイルへの出力 「vi」を使用したファイルの編集 「ls」を使用したファイルの一覧をリスト表示 「sudo」を使用したroot権限の付与)															
6	2022年4月 ～ 2023年4月	12	5	デザイン会社のサイトの制作 ◆Bootstrap ・Bootstrapを使用して動的なサイトの制作 ・レスポンス対応 ・スマホ操作でインラインフレームを使用した、モーダルウィンドウの拡張が出来るようレスポンスタグで設定 ◆アップロード設定 ・レンタルサーバーの設定 ・FFFTPアップロード使用設定 ・表示確認 ◆jQuery-Lightbox/colorbox ・スライドショーの制作 ・BOXの設定/設置 ・colorbox要素をCSS+HTMLへ追記し、インラインフレームを使用で、アプリ操作可能な画面をモーダルウィンドウに表示 ◆テスト戦略 ・各担当者と調整を行った際に、実際に行ったテスト工程を確認し合い、最も効率的で効果的なテストを実施。 ◆テスト計画 ・テストを実際に行いながら、テストのスケジュールを記述.各担当者調整を行いながら、テストを行う。 ◆テストマップ作成 テスト観点として、レイアウト、文言、文字数、画面遷移、初期設定、アラーム設定を行いました。	Win10 iPhone Android	【JavaScriptライブラリ】 jQuery- Lightbox/colorbox Bootstrap CSS HTML Javascript 【その他ツール】 FFFTP	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
7	2022年4月 ～ 2023年4月	12	5	人材派遣会社のサイト制作 ◆PHP ・データベースへの接続 ・ログイン処理 ◆Javascript ・ログインフォームの作成 ・ポップアップの表示 ・画像や写真の選出、加工、制作 ◆HTML ・タイトルの設定 ・画像の貼り付け ・文章改行 ・リンクの設定(外部サイト・ページの連携・メール) ・見出し、段落の設定 ・テーブルの設定 ・CSSへのリンクの設定 ・metaの設定 ・箇条書きの設定 ・インラインフレーム・枠のサイズの設定 ・インラインフレーム枠内表示ページの縮小 ◆CSS ・フォントサイズ・カラーの設定 ・背景カラー・画像の設定 ・幅・高さ設定 ・左・右・中央・配置の設定 ・余白の設定 ・枠線の設定 ・箇条書きのブレットの削除 ・リンクのテキスト設定	Win10 iPhone Android	【言語】 PHP CSS HTML Javascript 【グラフィックソフト】 Photoshop CC	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

4	Swift(研修)	Swiftの使用経験として、変数宣言、数値代入、条件分岐、繰り返し、無限ループ、コメント、文字列、文字列入力、文字列出力、比較演算、配列、クラスなどがございます。
5	Xcode(研修)	Xcodeの使用経験として、変数の設定、演算子の設定、配列の設定、関数の設定、条件分岐の設定、文字列の操作の設定、エラー処理の設定、コンパイラ警告・文字カウントの設定がございいます。また、サブクラスの設定、クラス・プロパティ・初期化、アクションの設定、UIの設置、ランダム関数の設定、RGBの設定の経験がございいます。そして、アニメーションアプリの作成、タイマーアプリの作成、画像編集アプリの作成、音声録音アプリの作成の経験がございいます。
6	Ruby(研修)	Rubyの使用経験として、変数の設定、演算子の設定、配列の設定、関数の設定、条件分岐の設定、繰り返し文の設定、時刻・日付の処理がございいます。また、case文の設定、例外処理の設定、制御構文の設定、連想配列の設定、HTML・JavaScript・jQuery・CSS・Bootstrapとの連携の経験がございいます。そして、webアプリの作成、リソースの追加、ビューの追加、コントローラーの追加、入力フォームの作成、編集・更新・重複・削除の処理を使用した経験がございいます。
7	Ajax(研修)	Ajaxの使用経験として、変数宣言、数値代入、インクリメント、デクリメント、条件分岐、繰り返し、無限ループ、コメントがございいます。また、文字列、真偽値、文字列入力、文字列出力、比較演算、配列、関数、文書型宣言、属性を使用した経験がございいます。
8	SQL	SQLにつきまして、テーブル・カラムの作成、及びデータの追加(add)、更新(update)、削除(delete)、並び替え(order by)操作の経験がございいます。また、UNION ALLで重複しているデータを統合する処理も行いました。経験したデータベース言語としては、MySQLがございいます。
9	Linux	VirtualBoxをインストールし仮想環境の構築を行いました。 またCentOSをインストールし、その中にHTTPサーバやMailサーバ、LDAPサーバなどをインストールした zimbraメール環境を構築した経験がございいます。 また、Linuxコマンドについては、cdコマンドで目的のフォルダに移動しlsコマンドでファイルの一覧をリスト表示、catコマンドでテキストファイルの内容を表示したりviコマンドでファイルを直接編集した経験がございいます。
10	Python(研修)	Pythonの使用経験として変数宣言、数値代入、インクリメント、デクリメント、条件分岐、繰り返し、無限ループ、コメントがございいます。また、文字列、真偽値、文字列入力、文字列出力、比較演算、配列、関数を使用した経験がございいます。
11	XML(研修)	XMLの使用経験として、変数宣言、数値代入、インクリメント、デクリメント、条件分岐、繰り返し、無限ループ、コメントがございいます。また、文字列、真偽値、文字列入力、文字列出力、比較演算、配列、関数、文書型宣言、属性を使用した経験がございいます。
12	VBA	VBAの使用経験として、マクロの記録、住所録を操作するマクロを作成、条件分岐の設置、メイン構造の設置、プロパティの設置、メソッドの設置、コマンドの設定を使用した経験がございいます。
13	Java	Javaの使用経験として、コーディングの設定、論理演算子の設定、条件分岐の設定、クラスの継承、インターフェイスの設定がございいます。また、ゲッターメソッドの定義、コンストラクタの定義、To-Doリストアプリの作成、Web APIを使用したアプリ作成をした経験がございいます。
14	JSP(研修)	JSPの使用経験として、フォームの連携、サーブレットの設定、入力フォームの設置をした経験がございいます。
15	VB.NET	VB.NETの使用経験として、フォームやボタン、ラベル、テキストボックスを使用したメニュープログラムの作成がございいます。また、多次元配列や条件文、ループなどの変数を扱った経験がございいます。そして、エラーを考慮した電卓機能の作成やCREATE文を使用したテーブルの作成、データ表示プログラムの作成経験がございいます。
16	Git Hub	Git Hubを使用した経験がございいます。 ゲーム開発にて使用するソースコードの更新、変更履歴の情報の管理 開発チームメンバーとの共有を行いました。
17	C++	C++の使用経験として、変数、データ型、演算子、制御構文、Rectangle関数を用いて、2Dのゲームを作成した経験がございいます。
18	C #	C #の使用経験として、UnityでスクリプトをC#で記述しゲームを制作した経験がございいます。キー入力、イベント、コールバック、List、アルゴリズム、UIを扱った経験がございいます。
19	Photoshoop	Photoshopの使用経験として、画像の切り抜き貼り付け、ドット絵の作成、グラデーションの色塗りをした経験がございいます。

20	Illustrator	Illustratorの使用経験として、図形の編集とテキスト入力で名刺の作成をした経験がございます。また、AIを使用して、ゲームの背景を作成した経験がございます。
----	-------------	---

自己紹介

全労済でPC200台のキッティングをしておりました。
ショッピングサイトや社内向けの動画配信システム、人材派遣会社のサイトなどをPHP・Javascript・CSSを使用して開発・運用しております。
企業管理システムをVBA・VB.net・SQLを使用して開発・運用しております。
デザイン会社のサイトをBootstrap・jQueryを使用して開発しました。
WEBサイトや漫画制作の企画書を作成いたしました。
ゲームや3DコンテンツをC#・C++・Python・Photon・MAYAを使用して開発しました。

○C#の開発

C#の開発経験は、項番4、9、10、11のプロジェクトで経験しております。
主にWindowsアプリケーションやWebアプリケーション(ASP.NET)、Unityゲームにおいて使用しており、業務システムの画面開発やバッチ処理、API開発などを担当してまいりました。Visual Studio環境での開発に加え、Entity Frameworkを用いたデータベース連携や、デザインパターンを意識した保守性の高いコード設計にも取り組んでおります。
C#はオブジェクト指向、Windowsフォームアプリケーションや簡単なWebアプリの作成まで一通り行いました。

ツールの開発やコードの実装・デバッグも経験しており、Visual Studioの使用にも慣れております。

○DB(MySQL)

SQLの開発経験は、項番3、4のプロジェクトで経験しております。
自社の自動配信システムにおいて、MySQLを使用して、INSERT・UPDATE・DELETE文を用いて、データの登録・更新・削除などの操作を日常的に行っていました。
また、特定企業や担当者の情報を抽出する際には、SELECT * FROMで対象テーブルを指定し、WHEREで条件を設定するなどの解析作業を実施しておりました。

○詳細設計

Windowsアプリケーションにおいて、C#を使用したツール開発時に詳細設計を行った経験がございます。
具体的には、画面設計書・インターフェース定義書・DB定義書・帳票設計書を作成、使用した経験がございます。

画面設計書をExcelで作成した経験がございます。
画面のレイアウト、各UI部品の仕様、入力チェック項目、エラーメッセージ一覧を記載いたしました。その際、操作イメージを共有しやすいよう、設計書内に簡易的な画面モック(図形ベース)を作成・挿入しました。
また、IF定義書(インターフェース仕様書)をExcelで作成した経験がございます。
外部システムとのデータ連携方式(APIやバッチ連携等)、リクエスト・レスポンス項目、エラーコードをExcelで整理いたしました。エラーコードについては、対応方針(再送要否など)も併せて明記しました。
DB定義書をExcelで作成した経験がございます。
各テーブル・カラムの定義、制約条件、インデックス設計、ER図をExcelで作成・確認いたしました。その際には、命名規則やデータ型の標準化ルールを設け、設計の一貫性を保ちました。
帳票設計書をExcelで作成した経験がございます。
帳票レイアウト、出力形式(PDF/CSV)、集計ロジック、出力タイミングを記述いたしました。

○テスト

テストの経験は項目1・2・3・7のプロジェクトで経験がございます。
C#を用いたツールの開発において、単体テスト、結合テスト、システムテスト、回帰テストの経験がございます。

単体テストは、
開発したC#の各クラス・メソッド単位で、正常系・異常系の動作検証と境界値テストを行いました。たとえば、ファイル読み込み処理やデータ検証ロジックに対して、特定の条件下で正しく値が返されるか、例外が適切に処理されるかを確認しました。
結合テストは、
複数の機能を連携させた際に、画面入力 → バリデーション処理 → データ保存 → 結果出力といった一連の流れが期待通りに動作するかを検証しました。データベースアクセス部(DAO)やAPI通信処理との結合点を中心に、境界値やエラー発生時の動作確認も実施しました。
システムテストは、

ツール全体が仕様通りに動作するかを確認する工程として、想定される業務シナリオ（入力ミス・大量データ処理・設定変更時の挙動など）をもとに、包括的なテストを行いました。特に、画面設計書・IF定義書・DB定義書の内容と照合しながら、漏れのない検証を意識しました。回帰テストは、機能追加や不具合修正のたびに、関連機能が影響を受けていないかを重点的に確認しました。例えば、帳票出力機能を改善した際には、データ集計部分やファイル出力タイミングに影響が出ていないか、過去のテストケースを再実行して検証を行いました。

○上流作業

上流の作業の経験は項番2、3、4、7、9、10、11のプロジェクトで経験しております。
要件定義・基本設計・外部設計に携わってまいりました。
顧客との要件ヒアリングや業務フローの整理、画面仕様の策定、関係者間の認識合わせなどを通じて、プロジェクト初期段階の品質確保に努めてまいりました。

○顧客折衝

顧客折衝の経験は、クライアントとの折衝業務を項番2、3、4、6、7、8、9、10のプロジェクトで経験しております。
要件定義フェーズでのヒアリングや仕様調整、スケジュール調整、変更要望への対応など、お客様との直接のコミュニケーションを通じてプロジェクトの推進に関わってまいりました。
また、技術的な内容をお客様の理解度に合わせて平易に説明することや、相手の要望を正確に把握し、課題やリスクを適切に共有・調整することを常に意識して対応してきました。
・要件の調整や優先順位のすり合わせ
・スケジュール調整やリソース配分に関する交渉
・仕様変更や課題発生時の対応策検討と合意形成
・利害関係者間の意見調整やトラブルシューティング

円滑なコミュニケーションを心がけ、双方にとって最適な解決策を見出すことに努めてまいりました。

○チームとの調整

チームとの調整は、項番3、4、7、9、10、11のプロジェクトにおいて経験しております。
チームメンバー間や他部署との連携・調整を積極的に行ってまいりました。
・開発チーム内でのタスク進捗共有や課題抽出・解決に向けたミーティング主催
・要件変更や仕様調整に伴う関係者との折衝・合意形成
・QAチームやインフラチーム、運用チームなどとの連携によるスムーズな開発・リリース推進
・リモート・オンサイト混在環境でのコミュニケーション調整や情報共有ツール（Slack、Teams、Chatwork等）の活用

これらの経験を通じて、チーム全体の生産性向上と円滑なプロジェクト推進に貢献してまいりました。

○メンバーの実装レビュー、作業サポート

メンバーの実装レビュー、作業サポートは、項番3、9、10、11で経験しております。
メンバーのコードレビューや作業のフォローをしてきました。
具体的には、コードの品質向上を目的に、設計や実装段階でのレビューを実施し、バグの早期発見やコーディング規約の遵守を促してきました。
また、メンバーが技術的に行き詰まった際には、問題解決のためのアドバイスや具体的な手順の共有、必要に応じてペアプログラミングや教育も行い、チーム全体の生産性向上に貢献しています。

○基本設計工程

基本設計工程の経験は、項番2、3、4、7、9、10で基本設計工程を担当し、以下のような業務を行いました。
・要件定義書や調査結果をもとにシステムの全体構成や機能構成を設計
・画面設計、帳票設計、データベース設計（テーブル定義書作成）などの詳細設計に向けた基盤作り
・外部インターフェース仕様やシステム間連携方式の検討・設計
・非機能要件（性能、セキュリティ、運用性など）を考慮した設計方針の策定
・関係者との調整やレビュー対応、ドキュメント作成・管理
これらの経験を通じて、システム全体の仕様と構成を明確にし、後工程の設計・開発にスムーズに引き継ぐスキルを身につけました。

○外部設計

外部設計の作成経験は、項番2、3、6、9、10のプロジェクトで経験しております。
要件定義をもとにUI設計書、画面遷移図、データ項目定義書、API仕様書などのドキュメントを作成し、関係者間の認識を正確に共有する役割を担ってきました。
特に、非エンジニアの方にも分かりやすく伝わるよう、構成や用語選びに配慮したドキュメント作成を心がけています。
また、レビューを通じての品質向上や、ドキュメントの更新・保守にも積極的に取り組んできました。

○データ設計

データ設計経験は、項番2、4の案件でデータ設計を担当し、以下のような業務を行いました。
・要件定義や基本設計をもとに、ER図の作成やテーブル設計を実施
・正規化・非正規化の適切なバランスを考慮したスキーマ設計
・インデックス設計やパーティション設計によるパフォーマンス最適化
・外部キー制約や参照整合性の設計・管理
・使用DBは主にMySQL、PostgreSQL、Oracleなど

これらを通じて、システムの安定稼働と効率的なデータ運用を支える設計スキルを身につけております。

○品質意識 検証工程

品質意識、検証工程

品質意識、検証工程の経験は、1、2、3、4、6、7、8、9、10、11のプロジェクトで経験しております。
重視している点は、特に検証工程においては、仕様通りに動作するだけでなく、ユーザー視点での使いやすさや例外的なケースも含めた網羅的なテストを重視しています。
また、テストケースの整備や、バグの傾向分析を通じて再発防止につなげるなど、単に不具合を見つけるだけでなく、品質向上のためのフィードバックループを意識しています。品質はプロジェクト全体の信頼性に直結すると考えており、開発工程から検証まで一貫した意識を持って取り組んでおります。

○ソースコードのレビュー

ソースコードのレビュー経験は、項番4、9、10、11においてソースコードのレビュー経験がございます。
チーム開発においては、GitHub(またはGitLab)上でのPull Requestベースのコードレビューを行っており、主に以下の観点からレビューを実施しています。

- ・コーディング規約や命名規則の遵守
- ・処理の正当性・バグの有無
- ・可読性・保守性の向上
- ・冗長な処理や重複コードの排除
- ・セキュリティやパフォーマンス面の確認

また、指摘だけでなく、改善案やリファクタリングの提案、技術的なフォローアップも心がけており、チーム内の技術レベルの底上げや品質向上にも貢献してきました。

○運用保守

運用保守の業務の経験は、項番2、3、4、7のプロジェクトで経験があります。
本番環境での障害調査・不具合修正、ログ分析、軽微な改修対応や、問い合わせ対応、運用改善提案などを行ってきました。
運用を通じて得られた知見を、次の開発や改善提案にも活かすよう努めております。

○手順書、台帳、ネットワーク設計図などのドキュメント作成

手順書、台帳、ネットワーク設計図などのドキュメント作成経験は、項番2、3、4、7のプロジェクトで経験しております。

構築・運用作業における作業手順書・運用マニュアルの作成や改訂、機器やIPアドレスなどの構成管理台帳の整備、ネットワーク設計図(物理・論理)や接続図の作成などを行ってまいりました。

図面作成には ATlassian Jira、FigumaやExcel、Googleスプレッドシートなどを使用し、正確さはもちろん、第三者が見ても分かりやすい資料となるよう心がけております。

レビューや承認プロセスを踏まえた成果物として、社内外でのドキュメント提出・共有経験も豊富にございます。

○C#の開発

C#の開発経験は、項番4、9、10、11のプロジェクトで経験しております。
主にWindowsアプリケーションやWebアプリケーション(ASP.NET)、Unityゲームにおいて使用しており、業務システムの画面開発やバッチ処理、API開発などを担当してまいりました。Visual Studio環境での開発に加え、Entity Frameworkを用いたデータベース連携や、デザインパターンを意識した保守性の高いコード設計にも取り組んでおります。
C#はオブジェクト指向、Windowsフォームアプリケーションや簡単なWebアプリの作成まで一通り行いました。

ツールの開発やコードの実装・デバッグも経験しており、Visual Studioの使用にも慣れております。

○ASP.NET MVC

ASP.NET MVCの経験は業務システムのWebアプリケーション開発において、コントローラーやビューの実装、モデルとのデータ連携、ルーティング設定など、MVCアーキテクチャに基づいた一連の開発を担当してきました。
また、Entity Frameworkを使用したDB操作や、認証・認可機能の実装、バリデーション対応なども経験しております。保守性・拡張性を意識した設計を心がけています。

○既存ソースを読み込んで、リファクタ・設

具体的には、可読性や保守性の向上を目的として、重複コードの整理や命名規則の統一、設計パターンの適用などを実施しました。
また、リファクタリングを進める際は、単体テストや結合テストを活用し、動作保証をしながら段階的に改修を進めております。

○ジョブ管理

ジョブ管理については基本的な知識がございます。
ジョブ管理につきましてはJiraを項番9、10、11にて使用していたことがありますので、そのノウハウを生かせればと思います。

○Git / GitHub

Git / GitHub等を利用したチーム開発経験は、項番3、4、9、10、11にてGitおよびGitHubを用いたチーム開発の経験がございます。
ツールはGitDesktop、Fork、Sourcetree、Jira等の使用経験がございます。
複数人でのブランチ運用(feature/develop/main等)をはじめ、Pull Requestベースでのコードレビュー、コンフリクト解消、タグ付けによるリリース管理など、基本的なGitフローを理解した上で開発に参加しておりました。
また、GitHub ActionsによるCI/CDの構築・運用、Issue管理やProjects(カンバン)を活用したタスク進行管理の経験もあり、開発チーム全体の効率向上やコード品質の維持に貢献してまいりました。