**職　務　経　歴　書**

20xx年xx月xx日現在

氏名　○○　○○

**■職務要約**

・20xx年xx月～現在　　　　○○○○株式会社　　PHP を用いたシステム開発を3年経験

・20xx年xx月～20xx年xx月　株式会社△△△△　 新規人事・給与・勤怠パッケージのシステム導入プロジェクト、ユーザーアカウント管理、インフラ環境整備など、社内システムに関する開発／運用の作業全般に社内のシステム部門として従事

**■活かせる経験・知識・技術**

・PHPによる開発

（要件定義から、プログラミング、サーバー設定、導入まで幅広く担当）

・ソーシャルゲームの立ち上げ・開発・運用経験

　（企画段階から、実装、運用フェーズまでをすべて経験）

・プロジェクトマネジメントを2年経験

（顧客管理、人員管理、スケジュール管理、コスト管理、工数管理）

■**スキルレベル**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 言語環境 | 期間 | レベル |
| 言語 | PHP | ★4年 | メンバーに指導ができる |
| 同上 | 自宅にて3年 | 一人でアプリケーション開発ができる |
| Java | ★2年 | 業務で即戦力になれる |
| JavaScript | ★1年 | 業務で即戦力になれる |
| C | 学生時代に3年 | 簡単なプログラミングができる |
| Swift | 自宅にて2年 | 一人でアプリケーション開発ができる |
| DB | MySQL | ★4年 | 構築からチューニングまで対応できる |
| Oracle | ★2年 | SQLを使ったプログラミングができる |
| PostgreSQL | 自宅にて1年 | 知識がある |
| OS | Linux | ★4年 | インストールから簡単な設定ができる |
| Unix | ★2年 | 簡単なコマンドの入力ができる |

※業務経験あり：★

**■自己PR**

あまり、限定せずに簡潔に！

**開発経験が豊富です**

実務でプログラミングから経験を積んだテクニカル知識に加え、最近はプライベートでiPhoneアプリケーションの開発も行いました。新しい技術に関しても積極的に取り組んでいきます。

**チームマネジメント経験があります**

小規模ではありますがチームリーダーも担当し、メンバーが仕事での達成感を感じられるよう、コミュニケーションを重要視し、一人一人のスキルアップが図れるような気配りや責任を持たせながら、プロジェクトの成功を導いてきました。また、メンバー間はもちろんのこと関係者とのコミュニケーションを密にとり、スムーズな進捗を実現できるよう心がけてきました。

■**職務経歴**

□20xx年xx月～現在　○○○○株式会社

事業内容：○○○　資本金：○○○百万円　売上高：○○○百万円　従業員数：○○○名　非上場

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 期間 | プロジェクト内容 | 担当フェーズ | 環境 | メンバー/役割 |
| 20xx年xx月  ～  現在 | 男性向けカードバトルゲームの新規開発担当  ・ディレクターとともに新規企画立案  ・サーバーサイドシステム設計、開発  ・DB設計、パフォーマンスチューニング | 企画  設計  実装  試験  運用 | Linux  Apache  MySQL  PHP（Laravel）  JavaScript | プログラマー  要員：4人 |
| 20xx年xx月  ～  20xx年xx月 | 女性向けシュミレーションゲームの運用担当  ・新規イベントにおけるサーバーサイド開発 | 設計  実装  試験  運用 | Linux  Apache  MySQL  PHP（Laravel） | プログラマー  要員：5人 |

　□20xx年xx月～20xx年xx月　株式会社△△△

事業内容　○○○ 資本金：○○○百万円　売上高：○○○百万円　従業員数：○○○名　非上場

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 期間 | プロジェクト内容 | 担当フェーズ | 環境 | メンバー/役割 |
| 20xx年xx月  ～  20xx年xx月 | 大手化学メーカー向け/販売管理、物流システムの改善プロジェクト  ・受注～売上の回収までを行うWEBシステムの改善・保守を担当  ・サブシステムは受注・在庫・発注・債権・債務・その他に分かれており、在庫システムのプロジェクトリーダーとして、スケジュール管理、人員管理、予算管理を担当 | 提案書作成  要件定義  基本設計  詳細設計  プログラミング | Linux  Apache  MySQL  PHP（Symphony） | PL/5名  (PJ全体:20名) |
| 20xx年xx月  ～  20xx年xx月 | 大手食品メーカー向け/生産管理・受発注システム保守開発プロジェクト  ・各営業所からの受発注データを本社DBへオンラインでWEBブラウザを用いて一元管理しているためのシステム  ・データベース、GUIの保守開発を担当 | 要件定義補佐  基本設計  詳細設計  プログラミング | UNIX（Solaris）  Windows 2003 Server  Java（Struts）  ACCESS  PL/SQL  Oracle9i | メンバー/5名  20xx年xx月より  サブリーダー  要員数：2名  (PJ全体：30名) |

**■印象に残ったプロジェクト**

＜男性向けカードバトルのプロジェクト＞

プロジェクト開始時のユーザー数は50万人程度であったが、3ヶ月でユーザー数を倍にするミッションを遂行することになった。ゲームの構成やイベントプロジェクトに関しては、違うチームでの推進だったため、自分のチームではユーザー数が倍増した時に、設備変更なしにサーバー運用できるシステム開発を目的としていた。

結果、サービスリリースから2ヶ月程度でユーザー数100万人を突破したが、サーバーの負荷を分散することや、処理効率の良いツールの導入によってトラフィックトランザクションの軽減を行い、一度もサーバーがダウンすることなく運用を行うことができた。

＜工夫点＞

RDBMSの処理の仕組みの無駄をシューティングし、20％の軽減を実現。

通常PHPでの開発であったが、一部JavaScriptを導入し処理速度を倍にした。

**■資格・スキル**

AWS 認定ソリューションアーキテクト（20xx年xx月）

**■通常業務以外の活動**

あまり、限定せずに簡潔に！

・勉強会への参加

iPhoneアプリケーションのハッカソンに定期的に参加

・自宅のPC環境

　 Linux(Fedora core)、Windows64bitのデュアルブート／AWS運用

・スマートフォンアプリ作成の有無

iPhoneアプリの開発経験有。10,000件ダウンロード実績有

以上