

職務経歴書

◆職務要約

私はバックエンドエンジニアとして、PHP/Laravel を用いた Web サイト開発に従事しております。

現在は、自社運営の情報配信 Web サイトおよび人材マッチングサービスサイトの開発・改修業務を担当しております。

1スプリント2週間のスクラム開発体制のもと、開発メンバー3名及びスクラムマスターと連携しながら、Slack、YouTrack を用いた進捗管理やタスク対応を行っております。

自社 23 サイトのうち 9 サイトを対象に Laravel や Javascript、Vue.js を用いた新規機能開発やバグ修正、テストコード作成(Integration、Unit、Feature、Dusk)を担当しております。テストコードに関しては、Laravel バージョンアップに向けた Feature テスト作成を任せられ、3サイト、計200ルートのテストを2週間で作成し、迅速に対応しました。また、チームメンバーと依頼者(自社制作部門)とも綿密な連携を取り、受け入れ基準の確認やバグの修正、スプリントレビューを実施し、品質向上、納期遵守に努めております。

自社に入社前は業務委託として、e ラーニングシステムの開発を行っておりました。主に JIRA で共有された仕様をもとに、Service クラスによるメソッドの共通化や、Policy パターンを活用した認可処理の実装を行い、Scramble で API 仕様を確認、Postman で動作検証を実施しました。特に受講期限や受講状況を管理する API では設計・実装を担い、プルリクエストを通じたレビュー対応を経て、品質改善に貢献しました。

また、それ以前にはチーム 4 名での投稿型のアプリ開発に従事。Git を用いたブランチ運用、Slack や Google Meet を活用したリモート連携を実践。さらに Google Maps API の実装、Render を用いたデプロイ、Cloudinary による画像保存・表示機能の実装を通じて、Docker による環境構築から本番リリースまでの一連の開発プロセスを習得しました。

一方で、大学卒業後は株式会社 AOKI にて 13 年間、スーツ・礼服・カジュアル用品の販売に従事。お客様の潜在ニーズを引き出す提案により、7 年連続で重衣料客単価 65,000 円以上、年間個人売上高 6,000 万円超を達成し、全社販売員 2,800 人中 30 位以内にランクインしました。

これらの経験で培った課題把握力・提案力・目標達成力を、エンジニアとしての開発業務においても強みとして発揮できると考えています。

◆得意技術

- ・PHP / Laravel を用いたアプリケーション開発
- ・Git/GitHub/Docker などの管理ツールを使ったチーム開発
- ・使用可能言語・ツール
- ・PHP 7.4~8.2 / Laravel6~11 / Javascript / Vue.js(Vue3) / HTML / CSS
- ・Git / GitHub / Postman / Scramble / MySQL
- ・YouTrack / Jira / Figma / Slack

◆テクニカルスキル

種類	使用期間	レベル
【OS】 ・WindowsOS ・MacOS	1年2カ月 6カ月	インストールから環境構築、設定が可能 インストールから環境構築、設定が可能
【言語】 ・PHP ・JavaScript ・HTML ・CSS	1年2カ月 6カ月 1年2カ月 1年2カ月	通常使用に問題なし 調べながら作業可能 通常使用に問題なし 通常使用に問題なし
【フレームワーク】 ・Laravel ・Vue.js	1年2カ月 6カ月	通常使用に問題なし 調べながら作業可能
【DB】 ・MySQL	1年2カ月	通常使用に問題なし
【クラウド】 ・Render	1年2カ月	調べながら作業可能
【その他ミドルウェア、 サーバー等】 ・Linux ・Git/GitHub ・Docker	1年2カ月 1年2カ月 1年2カ月	通常使用に問題なし 通常使用に問題なし 通常使用に問題なし

◆職務経歴

2025年12月～現在 株式会社C システム開発部

期間	業務内容	役割/規模
2026年5月 ↑ 2025年12月	<p>【概要】 自社情報配信 Web サイト、人材マッチングサービスサイトの開発、改修（スクラム開発） （主要技術: PHP / Laravel / JavaScript / Vue.js / Git / GitHub Laravel Herd / Docker / MySQL / Linux / Slack）</p> <p>【担当業務】 ・Laravel での自社サイトの新規開発と既存サイトの新規機能の実装、改修 ・JavaScript、Vue3 を用いてのフロント実装 ・テストコードの作成 (Integration, Unit, Feature, Dusk) による品質担保 ・新規サイトの staging 環境作成 ・制作部門の作業環境作成(Linux) ・制作部門からの仕様、不具合に関する問い合わせ対応 ・Figma を用いた画面設計</p> <p>【経験】 ・Laravel における Web サイト開発</p>	<p>【規模】 4名</p> <p>【役職】 システムエンジニア (SE)</p>

期間	業務内容	役割/規模
	<ul style="list-style-type: none"> ・JavaScript、Vue.js を用いたフロントエンド開発の基礎 ・staging 環境の作成方法 ・Linux コマンドでの開発環境構築 ・スクラム開発(タスク分割、進捗管理) ・YouTrack を用いての PBI 作成やタスク管理 ・Figma 操作 <p>【具体事例】 Laravel バージョンアップに向けた Feature テストを担当3サイトで計 200 ルートを 2 週間で作成し、既存機能の品質担保に貢献しました。</p>	

2025 年 3 月～10 月 株式会社 G 業務委託 アプリケーション開発

期間	業務内容	役割/規模
2025 年 10 月 ↑ 2025 年 7 月	<p>【概要】 e ラーニングシステム開発 (主要技術: PHP / Laravel / MySQL Scramble / Postman / Jira / slack / Figma / GitHub)</p> <p>【担当業務】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・PHP/Laravel での RESTful API 開発 ・Postman を利用した動作テスト ・API 修正による講座の受講期限設定「受講開始から〇ヶ月有効」の開発 ・サービスクラス作成によるメソッドの共通化 ・Policy パターンによる認可機能実装 <p>【経験】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e ラーニングシステムの開発を担当 (Laravel 11 / RESTful API) ・JIRA で管理されたタスクに基づき、仕様に沿った API の修正・実装を担当 ・Service クラスによる共通化や Policy パターンを活用した認可処理を実装 ・Scramble による API 仕様確認、Postman での動作検証を実施 <p>【具体的事例】 Policy パターンを活用した認可処理を実装。ユーザー種別(マネージャー/講師/受講生)ごとの権限ロジックを整理し、共通化・再利用性の高い実装を行うことで、コードの可読性・保守性向上に貢献しました。また、プルリクエストを通じてレビューを受け、指摘事項の修正やリファクタリングを行う中で、開発における品質向上サイクルを実践しました。</p>	<p>【規模】 4 名</p> <p>【役職】 システムエンジニア (SE)</p>
2025 年 7 月 ↑ 2025 年 3 月	<p>【概要】 投稿型 Web アプリの開発 (チーム開発)</p> <p>(主要技術: PHP / Laravel, / MySQL / GitHub / Render Cloudinary / GoogleMaps API)</p> <p>【担当業務】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・PHP/Laravel を使いルーティング・コントローラロジック・View 開発 ・トップページのレイアウトおよびトップページの投稿一覧表示 (アバター、ユーザー名、投稿日時実装) ・投稿新規作成画面の実装 	<p>【規模】 4 名</p> <p>【役職】 システムエンジニア (SE)</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ・フォロー機能の実装(フォローボタン作成、フォローとフォロワー数、一覧の表示) ・フォローによるタイムラインの変更(フォローしているユーザーの投稿表示) ・Google Maps API による店舗検索・表示機能を実装 ・投稿画像保存と表示(Cloud nary を利用) ・アプリを Render へデプロイ(チーム全員が動作確認できる本番環境を整備) <p>【経験】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Git を用いて、タスクごとに作業ブランチ作成 ・タスク管理は GitHub issue を利用 ・Eloquent のリレーションを活用したモデル設計・データ処理の効率化 ・Render によるデプロイ・PostgreSQL 運用 ・Cloud nary を利用した画像保存・配信設計 ・GitHub を用いた Pull Request ベースの開発 ・コンフリクト対応を含むチームでのコード統合作業 ・フルリモートでのチーム開発 <p>【具体的事例】</p> <p>Google Maps API を活用し、整備工場の地図表示機能を実装。ユーザーが直感的に店舗を検索・確認できるようにし、利便性を大幅に向上させました。また、フォロー機能を導入し、フォローしたユーザーの投稿が優先表示されるタイムラインを構築。利用者ごとに最適化された体験を提供することで、継続利用を促進しました。さらに、Render を用いたデプロイを担当し、チーム全員が本番環境で動作確認できる体制を整備。レビューサイクルでは、プルリクエストを通じて指摘事項の修正やコード改善を行い、品質向上とチーム開発の効率化に貢献しました。</p>	
--	--	--

2022年3月～2025年11月 S株式会社 営業部→施工管理部

期間	業務内容	役割/規模
2025年11月 ↑ 2022年3月	<p>【概要】 法人・個人向けに、賃貸マンションやテナントビルを活用した土地活用・税金対策の提案営業を担当。</p> <p>25年1月から施工管理部門に異動し、マンション・ビル建設における施工管理を担当。</p> <p>【担当業務】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・土地活用提案営業 ・施工管理 <p>【具体的事例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1日20km以上を歩きながら50件以上の飛び込み営業を行い、高い行動量と粘り強い取り組みを通じて、提案力・傾聴力・交渉力を培いました。 ・25年1月から施工管理部門に異動し、工程管理・品質管理・安全管理を中心に、現場の円滑な進行を推進。協力会社や職人との調整・折衝を行い、限られた工期の中で計画通りに工事を進める役割を担いました。 	<p>【規模】 社員数 2300名</p> <p>【役職】 営業職 施工管理</p>

2009年4月～2022年3月 株式会社A 営業部

期間	業務内容	役割/規模
2022年3月 ↑ 2009年4月	<p>【概要】 紳士服、ビジネス、カジュアル用品の接客販売</p> <p>【担当業務】 ・紳士服、ビジネス、カジュアル用品の接客販売 ・店舗数値管理(売上高、粗利益、在庫数等) ・商品管理(在庫管理、商品発注) ・顧客管理(データ管理、DM 発送) ・スタッフ教育、シフト管理 ・セミナー開催(学生に向けたスーツ着こなしセミナー)</p> <p>【実績】 ・2016年～2022年 7年連続で年間個人売上高 6,000万円以上達成(全社員 2800人中 30位以内、所属ゾーン社員 300人中 1位) ・2017年～2022年スーツ客単価 65,000円以上達成(全社平均 155%) ・2019年度年間業績評価はゾーン店長 42人中 2位。 ・2020年5月から9月までの夏のコート販売拡販 店舗売上実績 計画比 120.0%</p> <p>【具体事例】 ・店舗の模範となるよう率先販売を徹底し、お客様の潜在ニーズを引き出す接客販売を行いました。結果 7年連続で個人売上高 6,000万円以上を達成し、スタッフ教育やゾーン単位での勉強会にも活かすことができました。</p> <p>・2018年10月に異動辞令を受け、売上不振(上半期計画比 94.4%)と人間関係の悪化が課題となっていた店舗を担当。 スタッフとの面談や勉強会を実施し、コミュニケーション改善と意識改革に取り組みました。 結果、下半期には売上計画比 104.0%を達成し、年間では店舗売上高 1億 9,800万円(計画比 100.1%)を達成しました。</p>	<p>【規模】 2800名</p> <p>【役職】 店長</p>

◆自己 PR

【エンジニアとしての強み】

- ①複雑な要件にも諦めず、責任をもって取り組める 問題解決力
- ②チームで成果を上げる 協調性

【エピソード】

自社制作部門からのサイト画面の 404 エラー改修の問い合わせ対応ではサーバーサイドとフロントのコード修正と新規機能の実装を行い、システムテストと Unit テストの実装し、品質管理を担保しました。さらに品質確認のため、ステージング環境に反映し、手動確認と Dusk テストを実施し、入念に確認をして本番環境への反映までを当日中に行い、結果期日よりも早くリリースできました。

e ラーニングシステムの開発では PHP/Laravel を使用して、RESTful API の設計から、実装までを担当しました。特に、認可機能実装の API 開発では、Policy パターンによる認可処理や Service クラスによる責務分離、エラー発生時には綿密なデバッグを繰り返し、エラー解決まで忍耐強く最適なロジックを構築しました。さらに Pull Request での

レビュー修正を通じてコードの保守性とアプリの品質向上にも寄与しました。これらの取り組みに対し、開発リーダーからは「作業が丁寧で、修正対応も的確で 安心して任せられる」と高く評価をいただき、実務における成果を客観的に示すことができました。

4名チームでのオリジナルアプリ開発では毎週の MTG で進捗確認を行い、内容を Google ドライブ にまとめて共有するとともに、次回以降の課題やタスク分担を事前に提案し、開発を円滑に進めました。また完全リモートでの作業のため、Slack や Google Meet を利用して毎週定期的に報告や相談、ミーティングを開催してメンバーと進捗のすり合わせやコミュニケーションを図りました。技術面では、アプリのトップページの投稿表示や投稿新規作成画面の開発、ユーザー同士のフォロー機能(多対多リレーション設計)、Cloud nary を利用した画像保存・配信設計、Google Maps API による店舗検索・表示機能を実装し、ユーザーにとって使いやすいアプリの開発を目指しました。そして環境構築や Render でのデプロイ方法を共有したことで、メンバー全員の環境構築を行う時間 やアプリ更新時の再デプロイにかかる時間も短縮できました。結果としてリーダーからは「進捗が早く品質も安定した」と評価されました。

貴社の開発でもこの忍耐力・協調性を活かし、プロジェクトの生産性向上に貢献したいと考えています。