

職務経歴書

2025 年 03 月 11 日現在

氏名：松田哲弥

■ 職務経歴

- 2020 年 12 月 株式会社コラットベース 入社
- 2020 年 11 月 島村楽器株式会社 退社
- 2019 年 7 月 島村楽器株式会社 入社
- その他、個人事業主として複数プロジェクトに従事

■ 得意業務

- ・既存デザインのトシマナを継承したUIや画面デザインの作成
- ・フロントエンド及びブラウザの挙動や描画に関わる部分
- ・行政のシステム（e-Gov、年金機構）等のドメイン知識

■ 開発経歴

株式会社コラットベース （2020 年 12 月～2024 年 11 月現在）

期間	プロジェクト名および業務内容	開発環境	役割／担当／規模
2024 年 6 月 2024 年 7 月 (1 ヶ月)	<u>Web 給与明細システム</u> 【プロジェクト概要】（受託） Web 給与明細システムの新規機能開発案件 前年担当したものと同様のシステムで、提案した既存バグの修正対応。 【担当フェーズ】 詳細設計 実装（FE/BE） 単体テスト 結合テスト 【業務内容】 セキュリティ周りに関わる緊急性の高いバグ項目の修正を担当。主に既存機能の XSS 対策や、バリデーション不備などの整理を担当いたしました。その後、自身は設計とタスク管理、コードレビューを中心に行い、メンバーに実装を任せました。	【OS】 Linux / Windows 【言語】 PHP, JavaScript, HTML, CSS 【フレームワーク】 Laravel 【DB】 MariaDB 【その他ミドルウェア、サーバー等】 Apache Docker AWS	【役割】 リードエンジニア 【プロジェクト規模】 5 名

2024 年 1 月 現在	労務管理システム 【プロジェクト概要】（受託） 3 年前に別ベンダーにてプロジェクトが開始されたものの頓挫。 親交のあった当社へ 0 からの開発し直しを依頼され、改めてプロジェクトを開始。 【担当フェーズ】 既存コード解析 基本設計見直し（権限定義・ER 図・DB 設計・画面遷移図） 画面レイアウト・デザイン 技術選定 実装（FE/BE） 単体テスト 結合テスト Git 管理 リリース対応 【業務内容】 e-Gov API を用いたシステム要件に対し、お客様とヒアリングを行いながら基本設計を担当。 お客様事情により既に一部のソースコードが存在していたため、それらの技術と要件に合わせた追加の技術選定を改めて行いました。 実装においては権限やアカウントの種類といった概念が細かいシステムであったため、先に顧客と専門家（社労士）を交え、運用ベースでの設計を始め、それらを実装・テストを行ったあとで実際の画面や機能の実装を開始しました。これにより土台がしっかりした状態で新人に画面の実装タスクをパスすることができ、後に最もリスクの高い部分の手戻りがありませんでした。 コードレビューやメンバーのタスク管理を担当しておりましたが、自信ではハンドリングできないトラブルが発生したことにより、スケジュールとタスク管理を別メンバーに委譲し、実装側で業務の見直しを行いました。結果、これによりお客様との潜在的なトラブルを避けることができました。 【実績・取り組み等】 ・開発以外にアプリケーション全体のデザインも担当 ・e-Gov API の利用に際して行政指示のシステム試験多数あったため、専用のテスト自動化機能を実装し導入。テスト工数を 2/1 以下に削減。 ・e-Gov API の帳票送信に必要な署名システム (XML Signature) を C# (.NET) にて独自に実装し PHP と連携。e-Gov が公式に提供する署名用 Windows アプリケーションをデコンパイルし	【OS】 Linux / Windows 【言語】 PHP, JavaScript, C#, HTML, SCSS 【フレームワーク】 Laravel, jQuery, Semantic UI 【DB】 MySQL / RDB 【その他ミドルウェア、サーバー等】 Apache Jenkins Docker AWS	【役割】 リードエンジニア 【プロジェクト規模】 9 名
---	---	--	--

	解析を行い、Linux 環境でも動作するよう.NET で署名処理を再現。これにより公式提供のアプリケーションと同等の品質で署名処理を実現した ・自分以外のメンバー殆どがエンジニア業務未経験の新人であったため、OJT での教育を行いながら開発を進行 ・e-Gov や労務に関わる帳票等についてのドメイン知識向上 ・署名処理を通じて XML Signature についての知識向上		
2023 年 10 月 2023 年 12 月 (3 ヶ月)	<u>Web 給与明細システム</u> 【プロジェクト概要】(受託) Web 給与明細システムの新規機能開発案件 【担当フェーズ】 既存コード解析 詳細設計 実装 (FE/BE) テスト Git 管理 【業務内容】 既存の設計書と依頼書に基づき詳細設計を行い、新規画面（機能）をチームで合計 4 つ製造しました。既存のシステム上で既にかなり多くのバグがあったため今回の実装に関連する部分についてリスト化し PM へ報告。今回対応できる範囲外ものは翌年度の追加対応案件として別途受注するよう提案しました。複雑な処理を含む機能はありませんでしたが、既存バグの多さ故に発生しうる予期せぬエラーやバグを防ぐため、リスト化した既存バグ内容とその影響範囲を見ながら、1 つの処理の責任範囲を可能な限り細分化し、あえて処理の共通化をしないよう製造を行いました。 そして細かなテストとその証跡作成を徹底的に行い、無事にお客様へ納品いたしました。 【実績・取り組み等】 ・新規開発分のタスクの割り振り ・テストと証跡作成の主導	【OS】 AWS / Windows 【言語】 PHP, JavaScript, HTML, CSS 【フレームワーク】 Laravel 【DB】 MariaDB 【その他ミドルウェア、サーバー等】 Apache Docker	【役割】 リードエンジニア 【プロジェクト規模】 4 名
2023 年 1 月 2023 年 10 月	<u>教育支援・電子連絡帳システム</u> 【プロジェクト概要】(受託) 小・中学校で利用される電子連絡帳システムの新規機能開発。複数のシステムが S O で連携しており、その内まだ未対応で	【OS】 Windows 【言語】 PHP, JavaScript,	【役割】 メンバー 【プロジェクト規模】

(10 ヶ月)	あった複数システムの追加改修案件 【担当フェーズ】 既存コード・関連システム解析 UI デザイン 実装 (FE/BE) テスト (単体) 【業務内容】 詳細設計書と顧客提出のイメージ図を基に、実際に顧客とヒアリングを行いながら設計、UI のデザイン、実装を担当。合計 3 つのアプリケーションで 1 つの商品シリーズとなっているシステムで、各々が連携して関わってくるため、各既存ドキュメントやソースコードをしっかりと確認しながら、PL や他のメンバーと密にコミュニケーションを取りながら業務を進めました。 【実績・取り組み等】 ・Vue.js が苦手というメンバー 2 名をサポート ・要望に対してページ・UI デザインモックを作成し提案。実際の実装後、顧客より大変満足のお声をいただきました。 ・SSO 機能がまだ搭載されていない部分について、既存システムの仕様に合わせて、対象システムへ移植するような形で実装を行いました。	HTML, CSS 【フレームワーク】 Laravel, Vue.js, CakePHP 【DB】 MySQL 【その他ミドルウェア、サーバー等】 Apache Vagrant	4 名
2021 年 2 月 2022 年 12 月 (1 年 10 ヶ月)	<u>LINE 自動マーケティングシステム</u> 【プロジェクト概要】 他社オンラインショップのシステムと LINE 公式アカウントを連携した自動マーケティング、販促システムの開発案件 【担当フェーズ】 画面/UI デザイン 基本設計 (追加分の API 仕様書・DB 定義書作成) 実装 (FE/BE) テスト 【業務内容】 API 仕様書と他社ベンダーが開発したフロントエンドデータを基に、Laravel を用いて API の設計と実装を担当しました。その後、新規画面と機能の要件をベースに設計からデザイン、実装、テストを行いました。システムのプロダクションリリース後は、データベースの設計見直しから、フロントエンド・バックエンド問わず求められる要件を実現するために内容問わず業務に向き合い、課題解決に尽力してまいりました。	【OS】 Linux / Windows 【言語】 PHP, JavaScript, HTML, SCSS 【フレームワーク】 Laravel, Vue.js, React 【DB】 MariaDB 【その他ミドルウェア、サーバー等】 LAMP 環境	【役割】 メンバー 【プロジェクト規模】 8 名

	【実績・取り組み等】 ・ LINE の入力画面と同様の使い勝手、見た目で作動作するよう、独自で WYSIWYG エディタコンポーネントを開発しました。Chrome と iOS Safari とでキャレットの位置やタッチイベントの判定に僅かな差があり、細かな調査を行いながら設計と実装を行いました。 ・ スマートフォン版（PWA）対応化の際には、アプリケーションのデザインを一式担当いたしました。PC 版のデザインや使い勝手を崩さずにスマートフォンへ落とし込むよう心掛け、実際に利用されたユーザー様からも好評を頂きました。 ・ shopify アプリ化+連携機能実装の際には、購入画面に関わる UI 開発を担当し、React を前提に環境構築からデザイン・設計・実装・テストまで行いました。 ・ プロジェクト初期はかなりスピード感が問われたが、PL と密にコミュニケーションをとりながら、客先常駐での参画ながら他のメンバーのサポートをする立場になりました。		
--	--	--	--

島村楽器株式会社 （2019 年 7 月～2020 年 11 月）

期間	プロジェクト名および業務内容	開発環境	役割／担当／規模
2019 年 7 月 2020 年 11 月 (1 年 4 ヶ月)	販売及び店舗内の管理システム管理 【プロジェクト概要】 - 【担当フェーズ】 - 【業務内容】 楽器店にて自らも販売スタッフとして対応する傍ら、店舗 Web サイトとオンラインショップの運用を担当。 Google Spreadsheet 製の店舗用連絡ツールのマクロが壊れたため直したところ、既存在庫管理システムと店舗在庫（CSV）の照合ツールの開発を依頼されました。 その後、既存の在庫管理システムからエクスポートされるデータを基に JAN で商品名と個数の差異を一覧表示できるシンプルなアプリケーションを開発しました。これにより棚卸業務のフロー改善につながりました。 【実績・取り組み等】 ・ 開発した在庫管理ツールや店舗用連絡ツールが同系列複数店舗で導入されました。	【OS】 Windows 【言語】 Apps Script JavaScript HTML 【フレームワーク】 - 【DB】 - 【その他ミドルウェア、サーバー等】 -	

--	--	--	--

フリーランス（副業） （2016 年月～2025 年 3 月現在）

期間	プロジェクト名および業務内容	開発環境	役割／担当／規模
2023 年 7 月 2023 年 9 月 (2 ヶ月)	<u>芸術コンペティションのオンライン応募・投票システム</u> 【プロジェクト概要】 伊国で開催される水彩画のコンペティションの日本支部用として、オンラインでの応募及び作品管理と審査員投票が行えるシステムの開発 【担当フェーズ】 要件定義 基本設計 画面デザイン 実装（FE/BE） テスト 運用 【業務内容】 顧客とのヒアリングを通じて要件定義を行い、技術選定から設計実装、その後イベント期間の運用まで包括して対応いたしました。 応募に必要な入力データを適切に保存し、DB 及び GoogleSpreadSheet へ自動反映される仕組みをメインとし、審査員専用画面としてはイベントの仕様に合わせた投票を行うことができ、集計含め投票レポートを出力できる機能を実装いたしました。これまで似たような開発業務の経験があったため、比較的容易な対応でした。	【OS】 Linux 【言語】 PHP 【フレームワーク】 Laravel, Tailwind 【DB】 MySQL 【その他ミドルウェア、サーバー等】 Google Cloud API	【役割】 - 【プロジェクト規模】 -
2023 年 4 月 2023 年 7 月	<u>販促用チャットシステム</u> 【プロジェクト概要】 商品の販促において顧客へのサポートを行う専用チャットシステムの開発案件	【OS】 Windows 【言語】 JavaScript	【役割】 メンバー 【プロジェクト規模】

(3ヶ月)	【担当フェーズ】 画面デザイン 実装（FE） 単体テスト 【業務内容】 要件と基本設計、イメージ図に基づいて画面及び UI のデザインを行い、開発の土台となる新規 Vue プロジェクトの作成と、複数コンポーネントの実装を行いました。 必要な API 仕様書の作成も行い、バックエンド担当者へ依頼する形で、自身はフロントエンドのみ担当しました。	【フレームワーク】 Vue.js 【DB】 - 【その他ミドルウェア、サーバー等】	8名
2022年 6月 2022年 9月 (3ヶ月)	<u>AI 作曲サービス</u> 【プロジェクト概要】 AI を用いた自動作曲サービスの画面改修案件 担当者が急遽退職されたため採用までの間ヘルプで参画 【担当フェーズ】 詳細設計 実装 テスト 【業務内容】 ログイン周りや決済画面で発生していた既存バグの改修と、退会に関わる部分で新規機能の開発を担当いたしました。 ドキュメントの類がなかったためコード解析から始め、該当箇所の修正から本番環境へのリリースまで対応いたしました。また、一部デザインの提案や他メンバーへのコードレビューを担当しました。 【実績・取り組み等】 ・リーダーを含めチーム全員が外国籍の方々だったため、業務の8割を英語で対応いたしました。	【OS】 Linux, Windows 【言語】 Ruby, JavaScript 【フレームワーク】 Ruby on Rails, Vue.js 【DB】 PostgreSQL MongoDB 【その他ミドルウェア、サーバー等】 Heroku Stripe Docker	【役割】 メンバー 【プロジェクト規模】 5名
2019年 5月 2022年 3月 (2年8ヶ月)	<u>芸術コンペティションの応募・投票システム</u> 【プロジェクト概要】 教育機関（母校）が主催する芸術コンペティションのWebサイト及び応募システムの開発案件 【担当フェーズ】 要件定義 基本設計（DB設計、ER図、画面設計） 技術選定 実装 テスト 保守運用	【OS】 Linux 【言語】 PHP, JavaScript 【フレームワーク】 WordPress Laravel Vue.js 【DB】 MySQL	【役割】 - 【プロジェクト規模】 -

	【業務内容】 応募システムを利用する担当者がWordPressであれば知識があるということでFWにWordPressを選定。 応募者情報と作品ファイルのアップロードが可能なフォームを設置し、WordPressの管理画面上で応募情報を管理できる独自テーマを開発いたしました。 翌年応募者見込み数が大幅増となり、かつコロナで審査をオンラインでできるようにしてほしいと追加で依頼を頂き、トップページ等はWordPressそのままに、応募と投票部分を切り離しLaravel+Vue.jsへ再開発&移行を行いました。 またサイトの運用と保守、随時記事の追加等を担当いたしました。 【実績・取り組み等】 ・利用したレンタルサーバーから教育機関の試みとしてデザイン・機能が優秀だと評価いただき、同社で運用されている190万のWebサイト中7つに入選し、サーバー利用事例として推薦コメントを含め掲載いただきました。	【その他ミドルウェア、サーバー等】	
2018年 4月 2020年 11月 (2年7ヶ月)	Webメディア制作 【プロジェクト概要】 日本の文化を紹介するWebメディアの構築案件 【担当フェーズ】 要件定義 基本設計（画面設計） 画面デザイン 実装 テスト 保守運用 【業務内容】 米国Webメディアのプロジェクトに参画し、レンタルサーバーへのCMS（WordPress）の導入からデザイン、Webサイト全体のデザイン一式と独自テーマやプラグインの開発を担当いたしました。 開発後は運用担当として記事の更新や同社運営の他サービスへの導線組みなど細かな改修を行っておりました。 その他、サイトの運用に加え記事の管理や掲載する写真や動画の編集等も担当しておりました。	【OS】 Linux 【言語】 PHP, JavaScript, HTML, CSS 【フレームワーク】 WordPress 【DB】 MySQL 【その他ミドルウェア、サーバー等】 -	【役割】 テクニカルエディター 【プロジェクト規模】 4名

■ 取得資格等

2019年

MIDI検定3級

2018 年	食品衛生責任者
2015 年	普通自動車第一種免許

■PC スキル/テクニカルスキル（実務経験のみ記載）

カテゴリ	種別	経験年数	スキルレベル・備考
担当業務	・要件定義 ・基本設計 ・詳細設計 ・実装 ・テスト ・運用保守 ・デザイン	1 年 1 年 5 年 5 年 5 年 2 年 5 年	リードエンジニア・メンバーとして顧客折衝経験あり
OS	・ Windows ・ Linux ・ MacOS	5 年 5 年 5 年	
言語	・ HTML ・ CSS ・ JavaScript ・ Java ・ PHP ・ C# ・ Ruby	5 年 5 年 5 年 2 年 5 年 1 年 1 年未満	教育のみ 通常使用に問題なしで、指導も可能/自己研鑽含む
フレームワーク	・ jQuery ・ React ・ Vue.js ・ Laravel ・ CakePHP ・ Ruby On Rails	5 年 1 年未満 2 年 4 年 1 年未満 1 年未満	指導も可能
DB	・ MySQL/MariaDB ・ Oracle ・ PostgreSQL	5 年 1 年未満	通常使用に問題なしで、指導も可能 教育のみ
その他ネットワー ク、クラウド等	・ AWS ・ GCP ・ Heroku ・ Jenkins ・ Git ・ WordPress ・ Docker ・ Vagrant	1 年 1 年未満 1 年未満 1 年未満 5 年 5 年 2 年 1 年	通常使用に問題なし

■ 自己 PR

◆クリエイティブに対する高い関心

10歳の時にプログラミングと出会い Web サイトを立ち上げ、自作ソフトウェアの掲載・配布を始めました。これをきっかけに、現在に至るまでフロントエンドを中心とした開発や Web 制作、その他プログラミングを使用したイベントやデジタル・メディアアート分野を中心に活動して参りました。モノを作ることが大好きだからこそスキルアップのための学習や情報収集を苦にならず続けることができます。

◆社内での教育や開発チームのリード経験

私は現職でリードエンジニアとして未経験の新人を含め OJT での教育を担当しております。「教育」といってもプログラミングなどの単純なスキルについてストレートに解説するだけではなく、「なぜそう考えたのか」「どういった方法が考えられるか」「どのように要因まで辿れるのか」といった”思考“に重きを置いて伝えるようにしており、都度メンバーと一緒に掘り下げながら、時にはペアプログラミングや共同での作業を加えながら取り組んでおります。組織やチームにおいて戦力を高めるためには単純に個々の技術力を向上させるだけではなく、意識の統一や信頼関係の構築・ノウハウの共有継承が大切だという考えを持って実践しており、実際に入社された 10 名以上の未経験新人を 2 ヶ月以内に Oracle Database Bronze または Java Bronze の資格取得、その後実務において指示通りに手を動かせるようになりました。

◆外部内部を問わない誠実なコミュニケーション

技術やトレンドの変化が速い昨今では特に、内部外部を問わず情報伝達のミスやコミュニケーションの祖語が起因のトラブルには特に気を付けていかなければならないと感じております。これまでお客様と直接対話してきた経験を活かし、相手が伝えたいことや求めていることを汲み取る努力や自ら伝える努力を惜しまず真摯に人と向き合い、課題解決へつなげていく所存であります。

以上