

職務経歴書

2024年11月1日現在

氏名: 富永 裕貴

■ 職務概要

未経験でシステム開発会社に入社し、GoogleCloudを仕事にするための最初の転職後、主にGoogleCloudを利用したシステム開発プロジェクトにおいて、幅広い技術領域に対するクラウドアーキテクトやソフトウェア開発を担当してきました。

サービス企業においては大規模なサービスタイトルに関わり、オンプレミスのインフラエンジニアやパブリッククラウドへの移行の設計から実行までを担当しました。

エンジニアリングマネジメントについても関心があり、2年間はソフトウェアエンジニアとしてリードをしながら組織全体の開発生産性を向上させるための取り組みも経験しました。

近年は若手のエンジニアをチームとして統率して率いることで、生成AIを用いたRAGアプリケーション開発の実務と教育に取り組みました。

また、各認定トレーナー資格を利用してお客様に対してパブリッククラウドやOSSのトレーニングの講師を実施する機会も多くファシリテーションスキルも身につけています。

講師としてはGoogle社から2019年にTrainer of the Yearの表彰も頂いております。

■ 職務経歴

勤務先名: クラウドエース株式会社 (勤務期間: 2022年4月～現在)

◆事業内容: Google Cloudを利用したシステム開発

期間	担当業務(プロジェクト内容)	組織/役割
2024年10月 ～ 現在	CTO室における組織エンジニアリング 新設されたCTO室に配属となり、組織のエンジニアリングマーケティングやヘルプが必要な案件にスポットで入って問題解決にあたる 【担当】会社のエンジニアリングマーケティング、組織生産性向上 主に開発生産性を向上させるというテーマで活動しており、明確な売上目標に対して動くというよりは、各開発部門からの求めに応じてエンジニアリングと教育を提供している。	役職: リーダー PJ要員: 6名
2024年7月 ～ 2024年9月	住宅設備会社/社内業務効率化のためのRAGを利用したチャットボットシステム開発 失敗した要件定義のリカバリーとPM兼Leaderとしてプロジェクト推進 【担当】 PM 兼 Tech Leader 【課題】 1. 顧客独自のナレッジを顧客が望む方法で運用するための技術選定とアーキテクト、及びそれらの継続的な開発と運用 2. 顧客の事前検証以上の検索精度の向上 3. 未熟なメンバーの教育も兼ねた振る舞い 【解決手段】 1. GoogleCloudの生成AI関連プロダクトの積極的な活用 2. ベクトル検索のためのクエリ変換 3. 生成AIを活用したシステム開発フローの整備 【所感】 顧客提案、PM、開発リードといったシステム開発プロジェクトにおける要所全てに責任を持って進めることとなった。 最初の要件定義の失敗で地に落ちていた顧客からの信頼を回復させることができ、これまでの自身の能力全てを發揮できた。 【利用技術】 Next.js, FastAPI, GoogleCloud(Vertex AI, Cloud Run)	役職: マネージャー 兼リーダー PJ要員: 4名
2024年1月 ～ 2024年6月	鉄道会社/社内業務効率化のためのRAGを利用したチャットボットシステム開発 若手エンジニアを率いて先端技術領域である生成AIとRAGを利用したWebアプリケーション開発 【担当】	役職: リーダー PJ要員: 6名

	<p>Tech Leader</p> <p>【課題】</p> <ol style="list-style-type: none"> ベクトル検索精度向上のための独自エンベディングを用いたRAGシステムの構築 自分とPM以外は全員新卒2年目という体制 <p>【解決手段】</p> <ol style="list-style-type: none"> LangChainを活用したエンベディングの作成 生成AIを活用したシステム開発フローの整備 <p>【所感】</p> <p>初めての生成AIを利用したシステムの構築となった。趣味で勉強していたこともあり、新卒エンジニアの面倒を見ながら遂行することができ、彼らの教育にも貢献できた。</p> <p>【利用技術】</p> <p>Next.js, FastAPI, LangChain, GoogleCloud(Vertex AI, Cloud Run)</p>	
2022年4月 ～ 2023年12月	<p>複数の開発案件のリードをしながらエンジニアマネジメント</p> <p>複数プロジェクトのTech Leaderをしながら、組織の開発生産性を向上させるためのエンジニア全体マネジメント及び8名のピープルマネジメント</p> <p>【課題】</p> <ol style="list-style-type: none"> 初めてのマネジメント業務 「社員の帰属意識向上」などの抽象的課題への取り組み <p>【解決手段】</p> <ol style="list-style-type: none"> 書籍でマネジメントの学習をし、組織課題の定義とそれを解消する活動の定義 技術ブログプラットフォームの導入等 <p>【所感】</p> <p>なんとなくマネジメントをやらないことを目指したかったため、技術として理論を学習し、自分の担当メンバーへ還元することができた。当時技術を外部発信するプラットフォームが存在しなかったため、その提案、選定、導入、運用を経営層と話しながらいえたのは、ソフトウェアエンジニアとしての経験にない種類の仕事であり、学びが多かった。</p>	<p>役職:マネージャー 兼リーダー PJ要員: 8名</p>

勤務先名:株式会社スクウェア・エニックス (勤務期間:2020年4月～2022年3月)

◆事業内容:エンターテインメント

期間	担当業務(プロジェクト内容)	組織/役割
2020年4月 ～ 2022年3月	<p>大規模MMOゲームのインフラエンジニア</p> <p>約10年続いてきたオンラインゲームのオンプレミスインフラエンジニアとクラウドへの移行</p> <p>【担当】</p> <p>インフラエンジニア、GoogleCloudへの移行</p> <p>【技術課題】</p> <ol style="list-style-type: none"> 新設も含めた膨大な数のサーバ設定の自動化整備 老朽化インフラのクラウドへの移行 <p>【解決手段】</p> <ol style="list-style-type: none"> 自動化環境の再整備 GoogleCloudの利用推進 <p>【所感】</p> <p>オンプレミスは初めての環境となったが、自動化の整備などはクラウドの経験が非常に生きるものであった。また、一部サービスをGoogleCloudに移行できたことで、インフラの老朽化への対応と運用コストの削減に貢献できた。</p> <p>【利用技術】</p> <p>Ansible, Puppet, GoogleCloud</p>	<p>役職:リーダー PJ要員: 20名</p>

勤務先名:クラウドエース株式会社(勤務期間:2017年11月～2020年3月)

◆事業内容: Google Cloudを利用したシステム開発

期間	担当業務(プロジェクト内容)	組織/役割
2019年10月 ～ 2020年3月	<p>コンサル会社/新規金融サービスのためのGoogle Cloud構築運用支援 新規金融サービスのためのGKEとIstioの導入支援</p> <p>【担当】 Istioの運用最適化</p> <p>【技術課題】</p> <ol style="list-style-type: none"> Istioを用いたマイクロサービスの導入と運用しやすいマニフェストファイルの整備 <p>【解決手段】</p> <ol style="list-style-type: none"> Helmとhelmfileを利用してマニフェストファイルを抽象化し、認知負荷を削減した <p>【利用技術】 Google Cloud (GKE), Istio</p> <p>【所感】 Helmとhelmfileを用いることでマニフェストファイルに抽象化層をもたせることに成功はしたものの、それを誰もが運用できる状態にできたとは断言しづらく、より良い手段がある可能性が高い。 自身にとっては初めてのIstio導入となり、マイクロサービスが開発にもたらず恩恵を感じることができる非常に有益な仕事であった。</p>	<p>役職: メンバー 自社PJ要員: 4名</p>
2019年4月 ～ 2019年9月	<p>ゲーム会社/Google Cloudの利用推進コンサル Google Cloud積極活用のための常駐支援</p> <p>【担当】 コンサル、一部の実装</p> <p>【技術課題】</p> <ol style="list-style-type: none"> クラウドに不慣れなチームがGoogleCloudを活用できること <p>【解決手段】</p> <ol style="list-style-type: none"> 常駐でのトレーニングの提供や実際の活用支援 <p>【所感】 当時コンサルという意識はあまりなく、偶然自身が好きなゲーム会社で仕事ができることが嬉しかった。 仕事としては現在の業務を整理してGoogleCloudを活用できそうな場面をPoCで検証していく支援をしていた。</p> <p>【利用技術】 Google Cloud, Terraform</p>	<p>役職: リーダー 自社PJ要員: 1名</p>
2018年7月 ～ 2019年3月	<p>AngularとKubernetesを利用した開発及びGoogleCloudアーキテクト この期間は複数のプロジェクトでAngularとKubernetesを活用した業務システムの構築をした</p> <p>【担当】 AngularやKubernetesを利用したプロジェクトのTech Lead</p> <p>【技術課題】</p> <ol style="list-style-type: none"> 要件を実現するためのブラウザ理解とAngularにおける実装 Kubernetesをプラットフォームとした運用 <p>【解決手段】</p> <ol style="list-style-type: none"> WebアプリケーションとAngularの理解 極力自動化したKubernetesクラスタの整備 <p>【所感】 この時期はソフトウェアエンジニアとしてWebアプリケーション開発とそれらをKubernetesで運用することに注力した。 KubernetesがわからないエンジニアでもデプロイできるCI/CDパイプラインを構築したり、クラスタの運用を自動化してきた。 Angularを通して業務プログラミング能力を向上できた。</p>	<p>役職: リーダー PJ要員: 4名</p>
2017年11月 ～ 2018年6月	<p>ゲーム会社/Cassandraの構築及び性能試験 GKEにおけるマルチリージョナルなCassandraクラスタの構築と性能試験</p> <p>【担当】 PM, 設計, 実装</p> <p>【技術課題】</p> <ol style="list-style-type: none"> 当時のGoogleCloudでは困難だったリージョンを横断したCassandraクラ 	<p>役職: マネージャー 兼リーダー 自社PJ要員: 2名</p>

	<p>スタの構築と性能要件のためのマシンタイプの選定</p> <p>【解決手段】</p> <p>1. 独自のDNS構築によるサービスディスカバリと負荷試験の実施</p> <p>【所感】</p> <p>力技での解決となったが、Googleのエンジニアも含めても代替案は無く、結果的にこの時の手法で運用されている。</p> <p>【利用技術】</p> <p>Google Cloud (GKE)</p>	
--	---	--

勤務先名: 株式会社トライビート (勤務期間: 2016年4月～2017年11月)

◆ 事業内容: システム開発、映像制作、イベント制作

期間	担当業務(プロジェクト内容)	組織/役割
2016年4月 ～ 2017年10月	<p>転職支援システムの運用/保守</p> <p>採用媒体の一括管理システムの運用保守及び新規機能開発</p> <p>【担当】SES派遣先でのPHPのプログラマー 基本設計、詳細設計、開発、テスト</p> <p>【技術課題】</p> <p>1. 人の入れ替えが激しい状況での開発環境の構築難易度が高く、可搬性と再現性が低い</p> <p>【解決手段】</p> <p>1. 開発環境はVagrantで構築されていたため、これをDockerを利用したコンテナベースのものへ置き換えた</p> <p>【所感】</p> <p>当時はDockerが日本でも注目されてきた頃で、未熟だった自分なりに考えて勉強する要素として選択していた。それがうまく活かした結果となった。結果的に、このときコンテナに注力したことが後にKubernetesへの興味に繋がり、後のキャリアに大きく影響を与えた。</p> <p>【利用技術】</p> <p>PHP, AWS</p>	<p>役職: メンバー</p> <p>PJ要員: 平均10名</p>

■ テクニカルスキル

- TypeScript(他人のコードをレビューできる)
- Python
- 生産性向上のための生成AI活用
- ベクトル検索DBを標準としてRAGシステム構築
- LangChain
- Angular
- Next.js
- NestJS
- GraphQL
- Google Cloud Platform
- Kubernetes
- Istio
- Helm
- Docker
- Hasura
- Firebase (主にWeb向け)
- FastAPI

■ 得意分野

【技術】

- Google Cloudを活用したシステム開発
- 特定の領域に閉じないエンジニアリングの知見
- 先端技術への興味と理解
- OSSの理解と導入
- インフラ及びソフトウェアアーキテクトと実装のためのプログラミング

【振る舞い】

- 大人数を含む人前や顧客の前で話す
- 情報整理 -> 問題設定 -> 設計 -> 実装 という意識での顧客折衝
- メンバーを率いて実装と教育を両立させる
- フレンドリーなチャットコミュニケーション

■ 自己PR

【自己研鑽】

学習能力が高く、未知の技術領域に対して興味を持って学習しながら実装に取り組みます。空き時間の全てを特定の何かに費やすことが得意であり、近年では生成AIやRAGがその対象となり、仕事への成果とつながりました。

【先端技術への探求心】

新しいものが好きというわけではなく注目されている理由を理解し、まずは自身の趣味で使って理解することが多いです。

自身の趣味で試してみることは、より良い成果を目指すモチベーションとなり、結果として詳しい機能に触れることになり、仕事へ活かすことにも繋がります。

【技術的コミュニケーション】

近年では自身のアウトプットを出すことは当然となり、若年層にいかに関与してもらおうかという視点を持つようになりました。

そのためにはコミュニケーションが必要不可欠ですが、リモートワークの環境にあっても、チャットコミュニケーションにおける意思疎通はオンラインゲームを通じて非常に長い経験があるため、そのノウハウを活かして対人リスクを極力下げることが意識しています。

【ビジネスコミュニケーション】

講師業のキャリアが5年以上あるため、顧客の前で説得力のある説明をする経験があります。システム開発においては、「顧客が本当に求めているものは顧客が理解できていない」という前提を常に持ち、ただ言う通りにするのではなくより良い方策を模索提案してきました。

以上