

スキルシート

基本情報

項目	内容
氏名	山中 純一
職種	サーバーサイドエンジニア / フルスタックエンジニア（推定）
主な領域	Go、gRPC/Connect、クラウド、リアルタイム通信、Webアプリケーション開発、AIエージェント活用
最終更新	2026-07-13

サマリー

- Java/SpringによるWebアプリケーション開発を起点に、Kotlin、Goを用いたサーバーサイド開発を継続して経験。
- gRPC/Connect、Buf、Redis、Cloud Runなどを用いたリアルタイム通信基盤の技術調査、設計、実装を担当。
- 近年はGo、TypeScript、Vue.js、Terraform、SpiceDBを用いたフロントエンド、バックエンド、インフラを含む機能開発を経験。
- クローリング、管理画面、ゲームサーバー、ライブ配信、個人認証プラットフォーム関連サービスなど、複数ドメインでの開発経験がある。
- Codexを中心にAIエージェントを実装、レビュー、並列開発、Figmaデザイン起点のフロントエンド実装へ組み込んでいる。

技術スキル

言語

技術	使用期間	習熟度	主な用途・根拠
Go	約3年6か月（推定）	A（推定）	2023/1以降、gRPC、管理画面、リアルタイム通信基盤、自治体向けサービス開発で使用。技術調査、設計、実装まで担当。
Java	約1年10か月（推定）	B	2020/4-2022/2にSpringを用いたAPI、バッチ、管理画面開発を担当。
Kotlin	約10か月（推定）	B	2022/2-2022/12にNFTゲームのgRPCサーバー開発、単体テストを担当。
TypeScript	約9か月（推定）	C	2025/10以降、Vue.jsを用いたユーザー向けアプリおよび管理コンソール開発で使用。
JavaScript	約1年10か月（推定）	C	2020/4-2022/2にReact、jQueryを含むフロントエンド開発で使用。
Python	約2年8か月（推定）	C	2020/4-2022/12の案件で使用技術として記載。主用途の詳細は未記載。

Rust	学習経験 (推定)	D	個人的にRust入門をした旨の記載あり。実務利用は未記載。
------	--------------	---	-------------------------------

フレームワーク・ランタイム

技術	使用期間	習熟度	主な用途・根拠
Spring	約2年8か月 (推定)	B	Java/Kotlinのサーバーサイド開発で使用。API、バッチ、ゲームサーバー開発の記載あり。
React	約1年10か月 (推定)	C	既存社内システムのAngular/FlashからReactへの改修案件でフロント開発を担当。
Vue.js	約9か月 (推定)	C	2025/10以降、ユーザー向けアプリおよび管理コンソール開発で使用。
Thymeleaf	約4か月以上 (推定)	C	Webクローリング案件の管理画面開発で使用。
jQuery	約4か月以上 (推定)	C	Webクローリング案件の管理画面開発で使用。
Unity	約2年1か月 (推定)	D	2022/2-2024/3のゲーム開発案件で使用技術として記載。担当範囲は主にサーバーサイド。

データベース・ストレージ

技術	使用期間	習熟度	主な用途・根拠
MySQL	約1年10か月 (推定)	C	2020/4-2022/2のWebアプリケーション、クローリング指標保存で使用。
MongoDB / DocumentDB / Mongo Atlas	約2年1か月 (推定)	C	2022/2-2024/3のゲームサーバー開発で使用。NoSQLの知見を得た記載あり。
Redis / Memystore for Redis Cluster	約3年8か月 (推定)	B	ゲーム開発およびライブ配信リアルタイム通信基盤で使用。Cloud Run上のgRPCサーバー間ブロードキャスト用途で採用。
PostgreSQL	約9か月 (推定)	C	2025/10以降のサービス開発で使用。
Cloud SQL	約2年4か月 (推定)	C	Google Cloud環境でのCloud SQL利用記載あり。
Firestore	約1年7か月 (推定)	C	ライブ配信サービスの既存リアルタイム表示方式として記載。
DynamoDB	約1年10か月 (推定)	C	2020/4-2022/2の社内システム開発で使用技術として記載。

S3	約3年11か月（推定）	C	AWS利用案件で使用技術として記載。
----	-------------	---	--------------------

クラウド・インフラ

技術	使用期間	習熟度	主な用途・根拠
AWS	約3年11か月（推定）	C	S3、EC2、RDS、Lambda、DynamoDB、ECS、Fargate、CloudFormation、DocumentDB、ElastiCacheなどを利用。
Google Cloud	約2年4か月（推定）	B	Cloud Run、Cloud SQL、Memorystore for Redis Cluster、Google App Engineを用いたリアルタイム通信基盤およびサービス開発で使用。
Cloud Run	約2年4か月（推定）	B	gRPCサーバーのスケーリング、サービス開発基盤として使用。
Firebase	約1年7か月（推定）	C	Firestore、Authenticationを用いたライブ配信サービス開発で使用。
Terraform	約9か月（推定）	C	2025/10以降のサービス開発で使用技術として記載。
Docker	約9か月（推定）	C	2025/10以降のサービス開発で使用技術として記載。

フロントエンド

技術	使用期間	習熟度	主な用途・根拠
React	約1年10か月（推定）	C	社内分析システムのSPA改修で使用。
Vue.js	約9か月（推定）	C	ユーザー向けアプリおよび管理コンソールの開発で使用。
TypeScript	約9か月（推定）	C	2025/10以降のフロントエンド開発で使用。
Canvas	約1年10か月以内（推定）	D	Canvas上にモデルを描画する社内システムに関与。具体的な実装範囲は未記載。
Google Maps関連UI	約9か月以内（推定）	C	管理コンソール上の地図表示、マーカー描画性能改善の記載あり。

API・通信

技術	使用期間	習熟度	主な用途・根拠
gRPC	約4年5か月（推定）	A（推定）	Kotlin/Goでのゲームサーバー、管理画面、リアルタイム通信基盤で使用。技術選定、設計、実装の記載あり。

Connect	約2年4か月 （推定）	B	ライブ配信リアルタイム通信基盤および2025/10以降のサービス開発で使用。
Protobuf	約2年4か月 （推定）	B	Buf CLI、protovalidate、Connectを採用し、スキーマ駆動開発を意識したプロジェクト作成を担当。
Buf	約2年4か月 （推定）	B	0からのgRPCプロジェクト作成、2025/10以降のサービス開発で使用。
外部API連携	約9か月以内 （推定）	C	2025/10以降の機能開発で外部API連携の記載あり。詳細は公開範囲を考慮して抽象化。

ツール・CI/CD・監視

技術	使用期間	習熟度	主な用途・根拠
Jenkins	約2年1か月（推定）	C	Kotlin単体テストの自動実行、ゲーム開発案件で使用。
GitLab	約2年1か月（推定）	C	2022/2-2024/3のゲーム開発案件で使用。
Datadog	約2年1か月（推定）	C	モニタリング、ログ監視のための導入およびゲーム開発案件で使用。
protovalidate	約1年7か月（推定）	C	モダンなProtobuf開発の仕組みとして採用。
DevTools	約9か月以内（推定）	C	管理コンソールのレンダリング性能調査で使用。

AI活用ツール

ツール	利用頻度・位置づけ	習熟度	主な用途・根拠
Codex	メインのコーディングエージェント	B（推定）	コーディングの多くで活用。バックエンド、フロントエンド、スキーマ定義後のコード生成、並列開発、コードレビューに利用。
Claude Code	Codex利用上限時の代替エージェント	C（推定）	Codexのトークン使用が上限に達した場合に利用。
Cursor	日常利用するエディタ / Tab補完中心	C（推定）	普段のエディタとして利用。エージェント利用は少なく、主にTab補完で活用。
Figma MCP	デザイン起点の実装支援	C（推定）	フロントエンド実装でFigma MCPによりデザインを元にした実装を実施。

アーキテクチャ・開発手法

技術・手法	使用期間	習熟度	主な用途・根拠
-------	------	-----	---------

スキーマ駆動開発	約2年4か月 (推定)	B	Buf、Connect、protovalidateを用いたProtobuf中心の開発体制を構築。
リアルタイム通信 アーキテクチャ	約1年7か月 (推定)	A (推定)	gRPC、Redis Cluster、Cloud Runを採用し、ライブ配信サービスの通信基盤リプレイスを担当。
単体テスト	約2年8か月以上 (推定)	C	Java案件で単体テスト、Kotlinでの単体テストとJenkins自動実行の記載あり。
技術調査・技術選定	約1年7か月以上 (推定)	B	他社事例調査、プロトタイプ作成、gRPC + Redis Cluster + Cloud Run採用判断を担当。
パフォーマンス改善	約9か月以内 (推定)	B (推定)	フロントエンド描画、権限チェック処理の改善記載あり。
権限管理	約9か月 (推定)	C	SpiceDBを用いた権限管理、権限チェック性能改善の記載あり。
ブロックチェーン / NFT	約10か月 (推定)	D	NFTゲーム開発に伴う技術キャッチアップ、勉強会・ミートアップ参加の記載あり。

開発業務内容

サーバーサイド開発

- Java/Springを用いた広告代理店向け社内システム、管理画面、APIの開発。
- Kotlin/gRPCを用いた海外向けNFTゲームのサーバーサイド開発。
- Go/gRPCを用いたアバターゲーム関連のサーバーサイド、管理画面開発。
- Go/Connectを用いたライブ配信サービスのリアルタイム通信基盤リプレイス。
- Go、PostgreSQL、Connect、Buf、SpiceDBを用いた個人認証プラットフォーム関連サービスの機能開発。

フロントエンド開発

- Reactを用いた社内分析システムのSPA改修。
- Vue.js、TypeScriptを用いたユーザー向けアプリおよび管理コンソール開発。
- 管理コンソール上の地図表示や大量マーカー描画に関する性能調査・改善。

インフラ・クラウド

- AWSのS3、EC2、RDS、Lambdaなどを利用したWebアプリケーション開発および一部設定。
- AWS ECS/Fargate、DynamoDB、CloudFormationを含む社内システム改修。
- Google CloudのCloud Run、Cloud SQL、Memorystore for Redis Clusterを用いたリアルタイム通信基盤構築。
- Terraform、Dockerを用いたサービス開発環境での機能開発。

データ・バッチ・クローリング

- Webクローリングの月次バッチ開発。
- HTMLからフォント、色合いなどの指標を抽出し、DBへ保存する処理の開発。
- 抽出結果を扱う管理画面の開発。
- MySQLからMongoDB系データストアまで、RDB/NoSQL双方のプロジェクト経験。

リアルタイム通信・API設計

- Firestore購読ベースのリアルタイム表示から、Go + gRPC/Connectへのリプレイスを担当。

- Redis Clusterを用いたサーバーインスタンス間ブロードキャスト構成を設計・実装。
- Buf CLI、Connect、protovalidateを採用したProtobuf中心のスキーマ駆動開発。
- gRPC、Connectを用いたAPI開発および運用を複数プロジェクトで経験。

テスト・品質・運用

- Java案件で単体テストを経験。
- Kotlinでの単体テスト、Jenkinsでの自動テスト実行を担当。
- Datadogを用いたモニタリング、ログ監視導入。
- DevToolsを用いたフロントエンド性能調査。
- 権限チェック処理の高コストな問い合わせを見直し、サーバー負荷を改善。

AI活用

使用ツール

ツール	位置づけ	用途
Codex	メインのコーディングエージェント	実装支援、コード生成、レビュー、複数エージェントによる並列開発。
Claude Code	Codexの利用上限時の代替	Codexが使いつらい状況でのコーディング支援。
Cursor	普段利用するエディタ	Tab補完を中心とした日常的な開発支援。
Figma MCP	デザイン連携ツール	Figmaデザインを元にしたフロントエンド実装支援。

活用スタイル

- Codexをメインに、コーディングの多くでAIエージェントを活用。
- 一度にすべてのコード生成を任せるのではなく、バックエンド、フロントエンド、スキーマなどを手動で定義した上でコード生成させるペアプロ的な使い方をしている。
- 新機能開発では2-3並列でエージェントを動かし、並列開発時にはGit worktreeを利用している。
- Cursorは主にTab補完用途で、エージェントとしての利用頻度は低い。

開発プロセスへの組み込み

- 実装前に人間側で設計やスキーマを整理し、AIエージェントに実装を分担させる。
- PRレビュー依頼前にAIエージェントによるコードレビューを実施する。
- Figma MCPを使い、デザインを元にしたフロントエンド実装へAI支援を組み込んでいる。
- TODO出力や計画作成をAIに任せるより、実装・レビュー・補完を中心に活用している。

できること

- Goを用いたサーバーサイドAPI、gRPC/Connectサーバーの設計・実装。
- Buf、Protobuf、Connectを用いたスキーマ駆動開発の導入・運用。
- Cloud Run、Redis Cluster、gRPC/Connectを組み合わせたリアルタイム通信基盤の設計・実装。
- Java/Kotlin/Springを用いたWebアプリケーション、バッチ、管理画面の開発。
- React、Vue.js、TypeScriptを用いた業務系フロントエンド開発。
- RDB/NoSQL/Redisを用途に応じて扱うバックエンド開発。
- AWS、Google Cloudを用いたクラウド前提のアプリケーション開発。
- 技術調査、プロトタイプ作成、他社事例調査を踏まえた技術選定。
- 単体テスト、CI、モニタリング、ログ監視を含む品質・運用面の改善。
- 既存システムの性能課題を調査し、描画処理や権限チェックなどのボトルネックを改善。

- AIエージェントを活用した実装、レビュー、並列開発の推進。
- Figma MCPを活用したデザイン起点のフロントエンド実装。

職務経歴別の経験要約

期間	会社・契約形態	役割	主な技術	主な経験
2013/4-2020/4	株式会社ジュピターテレコム	営業	未記載	通信、モバイル、有料放送などの新規営業、アップセル。2019年ごろからプログラミングを独学。
2020/4-2022/2	株式会社エクスマート	サーバーサイドエンジニア	Java、Spring、MySQL、React、AWS	クローリングバッチ、管理画面、広告代理店向け社内システム改修、API開発、SPA開発。
2022/2-2022/12	株式会社cocone connect	サーバーサイドエンジニア	Kotlin、Spring、gRPC、MongoDB、Redis、AWS、Datadog	海外向けNFTゲームのサーバーサイド開発、テスト、監視導入、ブロックチェーン周辺のキャッチアップ。
2023/1-2024/3	株式会社cocone	サーバーサイドエンジニア	Go、gRPC、MongoDB、Redis、AWS、Jenkins、GitLab	既存アバターゲーム開発、GoによるgRPCおよび管理画面開発。
2024/3-2025/10	株式会社Light（業務委託）	サーバーサイドエンジニア	Go、gRPC/Connect、Google Cloud、Redis Cluster、Firebase	ライブ配信サービスのリアルタイム通信基盤リプレイス、技術調査、設計、実装。
2025/10-現在	ポケットサイン株式会社	フルスタックエンジニア（推定）	Go、PostgreSQL、Connect、Buf、Google Cloud、TypeScript、Vue.js、Terraform、SpiceDB、Docker	個人認証プラットフォーム関連サービス、防災ミニアプリおよび管理コンソールの機能開発。

補足・推定条件

- 使用期間と習熟度は、職務経歴書に記載された期間・担当内容・技術一覧から推定したものを含む。
- **現在** は 2026-07-13 時点として計算した。
- README内の一部期間記述には、会社所在籍期間と案件期間が一致しない箇所があるため、原則として会社・契約期間を優先した。
- 非公開マーカー内の詳細は、職務上の具体経験として参照しつつ、公開用途でも使いやすいよう一部を抽象化した。
- AI活用状況は、READMEの「AI利用状況」セクションに記載されたツール、頻度、利用スタイルをもとに整理した。
- 明示的な根拠がない技術、資格、受賞歴、数値成果は追加していない。

習熟度の目安

習熟度	目安
A	設計・技術選定・レビュー・本番運用をリードできる
B	本番機能を自立して実装し、一般的な問題を調査・解決できる
C	実務経験があり、調査しながら実装できる
D	学習・調査・限定的な利用経験がある