

スキルシート

技術者名	鶴谷 陵			所 属	合同会社FunterU（CEO）、株式会社Calm Ocean（CTO）										
年 齢	23			性 別	男										
学 歴	東京都立大学在籍中			経 動	即日～										
得意分野	詳細要件定義,ワイヤーフレーム設計,ネイティブアプリ開発,web開発,webおよびアプリデザイン														
得意技術	Javascript,SwiftUI,SQLite,Figma,illustrator														
得意業務	Webサービスの設計,アプリ開発														
自己PR	合同会社FunterU代表として、自社プロダクトと受託開発の両面で、目的整理～設計・デザイン・実装・運用改善まで一気通貫で伴走してきました。SwiftUI/TypeScript/FastAPI/AWSを中心に、iOS・macOS・Web・バックエンドまで横断し、制約の強い要件でも「動く形」に早く落とし込みます。AI（OCR+Gemini）でシフト表を正規化して給与を試算するアプリ開発、プライバシー重視のmacOSアプリの要件定義/技術ディレクション、Figmaで約200画面のUI再設計、GASによる業務自動化などの実績があります。詳細はポートフォリオ（ https://ryo-tsutunani.com/resume ）をご参照ください。														
期 間				業 務 内 容	規 模	使 用 言 語	D B	FW・MW ツール 等	担当工程 要件定 義 基本設 計 詳細設 計 実装・ 単体 スト 結合テ スト 総合テ スト 保守・ 運用						
6	2025年12月	-	2025年12月	■Reactベースのwebサイト制作（全工程対応） Portfolio Site（2025） ◀担当業務▶ - Next.js（App Router）でのポートフォリオ刷新（設計/実装） - カテゴリ別に整理するフォルダ型 Work UI の設計・実装 - Dock ナビ + スクロールロックでセクション間を滑らかに移動（IntersectionObserver ロックカフールバック） - Work/Timeline の双方から同一詳細シートへ遷移するSSOT設計（TypeScriptデュータを基点） - 詳細シートにギャラリー/機能/技術背景/CTA を集約（モバイルでも読みやすいレイアウト） - ローカル画像ディレクトリを列挙するギャラリー取得と、失敗/空時のフォールバック設計 - Next Image を中心に画像最適化/遅延読み込み（モバイルLCPを意識） "console.log" 非依存のデバッグ方針（オーバーレイ前提）を含む開発運用設計 ◀習得スキル▶ - Next.js / TypeScript / Tailwind CSS / Next Image - 決定論的UI設計（index算出、z-index固定、state更新最小化） - Observer/スクロール制御、フォールバック設計 - 画像パフォーマンス最適化（読み込み体験設計） ◀コメント▶ - 役割：Designer / Full-stack Engineer - Work/Timeline/About を1ページで横断し、同一詳細シートへ遷移（SSOT）する導線設計 - 画像ギャラリーをディレクトリ差し替えで更新可能	チーム1名 開発1名 デザイン1名 全体1名	TypeScript（React）	-	Next.js / Tailwind / Next Image	○	○	○	○	○	○	○
				(0.5カ月)											
7	2025年9月	-	2025年12月	■Figmaデザイン受託案件 タスク共有カレンダー（非公開案件）（2025） ◀担当業務▶ - Web/スマホ向けタスク共有カレンダーのデザイン保守と大幅改修（Figma運用） - 個人利用前提の設計を、チーム共有前提（権限/共有範囲/状態可視化）へ情報設計刷新 - デザインシステム運用（Figma Components/Variants、命名規則、コンポーネント責務分解） - レスポンス前提のレイアウト規約整備 - 既存画面のメンテナンスと、大幅改修の差分管理（段階的反映） ◀習得スキル▶ - 共有・権限・通知など状態増加を前提にしたUI/UX設計 - Figma（Components/Variants、Auto Layout）、Design System運用 - 大規模画面（約200画面）で破綻しない設計（責務分解、命名/Variants設計） - Responsive UI 設計 ◀コメント▶ - 役割：UI/UX Designer - 約200画面規模の情報設計/コンポーネント再構築を実施 - NDAのためプロダクト名/組織名/画面詳細は非公開	チーム2名 デザイン2名 全体2名	-	-	Figma / illustrator / Design System	○	○	○	-	-	-	○
				(4ヶ月)											
2	2025年5月	-	2025年8月	■MacOSネイティブアプリ制作（上流工程対応） RemoVision（2024） ◀担当業務▶ - 要件定義（プライバシー要件：顔画像を保存しない／ローカル完結／データ最小化） - 在庫検知と集計要件の整理、精度/負荷のトレードオフ設計、KPI定義 - 簡易UIデザイン（SwiftUI ダッシュボードの画面構成/状態設計方針の整理） - アプリアイコン制作 - 技術的ディレクション（技術選定、設計レビュー、責務分離の観点提示） - 統計データのみ暗号化保存する方針の整理（保持/削除導線の要件化） - CPU/バッテリー制約を踏まえた処理頻度/集計程度の可変仕様作成 ◀習得スキル▶ - 要件定義/プロダクトディレクション（非機能要件、KPI、設計レビュー） - Privacy-first 設計（ローカル完結、データ最小化、保存方針、暗号化） - SwiftUI / App Sandbox - バックグラウンド計測とUI応答性の両立設計 ◀コメント▶ - 役割：Product Direction（要件定義/簡易デザイン/アイコン制作/技術） - 在庫検知95%精度（プライバシー制約下）、統計データのみ暗号化保存（端末外送信なし）	チーム2名 開発2名 デザイン2名 全体2名	Swift	-	SwiftUI / App Sandbox	○	○	-	-	○	○	○
				(4ヶ月)											
1	2024年9月	-	2025年3月	■iOSネイティブアプリ制作（全工程対応） ShiftScanner（2025） ◀担当業務▶ - iOSアプリの企画、要件整理、仕様策定（給与試算の対象：交通費/深夜/残業/曜日手当など） - PDF/Excel/画像の取り込み設計（ドラッグ&ドロップ前提の入力導線） - OCR→テキスト→構造化→正規化→給与計算のパイプライン設計（工程分割、失敗/リトライ切り分け） - Gemini 出力を JSONへ寄せ、スキーマ検証＋正規化でフォーマット揺れを吸収 - 手当計算ロジックのルール分離（曜日/深夜/残業/交通費） - FastAPI バックエンドの設計（長時間処理、タイムアウト/再実行、幂等性） - OCR二系統運用のフォールバック設計（精度/レイテンシのトレードオフに備える） - SwiftUI の状態遷移設計（取り込み→解析中→確認→結果）とUI実装 - Apple Calendar連携（EventKit）を見据えたデータモデル整理（実装中） ◀習得スキル▶ - SwiftUI / FastAPI / AWS / Gemini API / EventKit - AIOCR/LLMを含む処理パイプライン設計（工程分割、リトライ/再実行の統制） - LLM出力のスキーマ検証、正規化による品質安定化 - 長時間ジョブ前提のUX設計（状態遷移、破綻しない画面設計） - 幂等性を意識したバックエンド設計（同一入力の重複実行耐性） ◀コメント▶ - 役割：CEO / Lead iOS & Backend - 多様な入力フォーマット（紙/Excel/PDF/画像）を前提に、手当込み給与を±1分単位で試算 - 処理時間は5分以内を前提に設計（精度とレイテンシの両立を重視）	チーム2名 開発1名 デザイン2名 全体2名	Swift / Python	-	SwiftUI / FastAPI / AWS / Gemini	○	○	○	○	○	○	○
				(7か月間)											
3	2025年8月	-	2025年8月	■MacOS, iOSネイティブアプリ制作（全工程対応） CodeClipper（2024） ◀担当業務▶ - フォルダのドラッグ&ドロップ取り込み（再帰走査）と対象抽出（拡張子フィルタ/プリセット） - 複数ファイルの結合と、任意文字数上限に合わせた自動分割ロジック実装 - NSPasteboardへのコピー実装（Copy成功フィードバックで操作ミスを低減） - App Sandbox 前提のファイルアクセス/権限設計 - 大規模リポジトリでもRAMを抑えるストリーム指向の処理設計 ◀習得スキル▶ - SwiftUI / App Sandbox / NSPasteboard - 再帰走査、ストリーム処理、メモリ最適化 - LLMコンテキスト制限を意識した分割設計（上限文字数に合わせた安定分割） - UIフィードバック設計（成功状態の可視化） ◀コメント▶ - 役割：macOS Developer - 複数ファイルを最適分割してワンクリックコピー（80k文字など任意上限で安定分割） - 大量ファイルでもメモリ使用を抑制（ストリーム処理）	チーム2名 開発1名 デザイン2名 全体2名	Swift	-	SwiftUI / NSPasteboard	○	○	○	○	○	○	○
				(0.5カ月)											
5	2025年2月	-	2025年3月	■静的html webサイト制作 FunterU Official Site（2025） ◀担当業務▶ - 静的HTML（HTML/CSS/Javascript）でコーボレートLP制作 - 製品/受託/チーム情報の1ページ集約と情報設計（問い合わせ導線） - テーマ切替実装（CSS変数ベース、コントラストを崩さないトークン設計） - PWA（Service Worker）実装：キャッシュ/更新フロー設計（バージョンング含む） - 更新時に古いアセットが残らないよう、キャッシュ制御を最適化 ◀習得スキル▶ - HTML / CSS / JavaScript / PWA - Service Worker のバージョンング、キャッシュ戦略、更新フロー設計 - CSS変数（デザイントークン）によるテーマ切替 - LP導線設計（問い合わせ/実績/チームを最短で辿れる情報設計） ◀コメント▶ - 役割：Designer / Developer - 静的サイトでも更新の切り替えが破綻しない更新フローを整備（古いアセット残り回避）	チーム1名 開発1名 デザイン1名 全体1名	HTML / CSS / JS	-	PWA / Service Worker	○	○	○	○	○	○	○
				(1カ月)											
8	2025年2月	-	2025年2月	■GASによる業務効率化受託案件 入退会管理の業務自動化（GAS）（2025） ◀担当業務▶ - 手作業（メール連絡/シート手入力）運用から、Google フォーム→シート→GAS 自動処理へ移行 - フォーム送信トリガーでの自動登録（バリエーション/重複防止） - 入会/退会日の履歴を起点に在籍状態を算出し、日次/週次の名簿を自動生成 - 印刷用テンプレートへ集計結果を転記し、出力フローを整備 - 運用者向けカスタムメニュー/権限分離で、非エンジニア運用に対応 - トリガー失敗時のリカバリを見据え、入力検証・幂等実行・ログ出力を組み込み ◀習得スキル▶ - Google Apps Script / Google Sheets / Google Forms / Triggers - 履歴ベースのデータモデル設計（入会/退会を正として扱う） - 運用自動化の設計（幂等性、エラー時リカバリ、ログ） - 非エンジニア運用の設計（権限/メニュー設計） ◀コメント▶ - 役割：Automation Engineer - 入退会を履歴管理し、日次/週次で在籍リストを自動生成（印刷用整形） - 重複防止/幂等実行で運用負荷を削減	チーム2名 開発2名 全体2名	GAS（JS）	Google Sheets	Forms / Sheets / GAS	○	○	○	○	○	○	-
				(0.5カ月)											
4	2024年9月	-	2025年1月	■iOSネイティブアプリ制作（全工程対応） MHLab（2025） ◀担当業務▶ - 指定スキルを満たす装備候補検索の実装（DFS + DPで枝刈り/メモ化） - 武器モーションx肉質プリセットによる期待値・DPS計算の実装（データ駆動化） - 初回DL後の完全オフライン動作設計（端末内データで完結） - Core Dataによるマイセット保存 - SwiftUI + Combineによる状態管理（入力→探索→結果の単方向化、中断/再計算に耐える設計） ◀習得スキル▶ - アルゴリズム最適化（DFS/DP、メモ化、枝刈り） - オフラインアプリ設計（端末内データ保持、計算ローカル完結） - 計算式/プリセットの検証容易性を意識したデータモデル設計 - SwiftUI / Combine / Core Data / Charts ◀コメント▶ - 役割：iOS Developer - 組合せ爆発でも探索を5秒以内に最適化し、端末単体で装備検索とDPS計算を提供	チーム2名 開発1名 デザイン2名 全体2名	Swift	SQLite/AWS Lightsail	SwiftUI / Combine / Charts	○	○	○	○	○	○	○
				(4カ月)											
9	2024年6月	-	2024年10月	■教育機関用データベースサイト受託案件 日本語ミュージアム（2024） ◀担当業務▶ - 研究者向け方言収集支援Webアプリの受託開発（要件整理～実装） - 地域別方言マップと検索機能の実装 - 音声/テキストの一括ダウンロード機能の実装 - メタデータ付きファイル管理の実装 - 教育用途のソート/タグ機能の実装 - 大量音声データのダウンロード/キャッシュ最適化 ◀習得スキル▶ - HTML / CSS / JavaScript（Web標準技術での実装） - 大容量データDL/キャッシュ最適化 - 研究用途の検索/整理要件に合わせたUI構築（ソート/タグ） - メタデータ設計・ファイル管理 ◀コメント▶ - 役割：Contract Developer - 地域別マップ一括ダウンロードで収集を効率化し、研究用途の整理要件に対	チーム1名 開発1名 デザイン1名 全体1名	HTML / CSS / JS	Google Firebase	Web標準技術	○	○	○	○	○	○	-