

神谷 龍之助 / Ryunosuke Kamiya



品質保証とプロダクト運用のエンジニア。2023年から Web サービスとゲームの QA に携わり、QA 体制の立ち上げと、リリースまでの品質保証の仕組みづくりを軸に、顧客対応・実装まで担当してきた。

人物紹介（経歴の要約・好きなゲーム・想い）は企画書「チーム編成」章に記載しています。ここでは、これまでに携わったプロジェクトを改めてご紹介します。（おまけとして、高校のときに作った簡易ロケットエンジンの映像も最後に載せています）

過去に携わったプロジェクト（直近3社）

株式会社ヤグラ（2026～） | QA・カスタマーサクセス・プロジェクトマネージャー

フィッシング訓練・セキュリティ教育・不審メールの AI 判定を提供する、法人向けセキュリティ SaaS。QA を軸に、顧客対応と実装まで兼ねて担当。

技術： TypeScript、React、Go、AWS、Cloudflare Workers、Microsoft Teams / Outlook 連携、AI コーディング（Claude）

担当

- 週次リリースの品質保証の流れ（コードレビュー → 実機検証 → リリース判断）を設計し、品質ゲートとして運用
- 法人顧客の導入プロジェクトを管理。キックオフから初回配信、定例までを進行し、技術的な問い合わせの調査と回答も担当
- 訓練シナリオ、多言語対応、Microsoft Teams アプリ、社内の業務自動化ツールを実装

力を入れたこと

エンジニアが少ない体制で、リリースまでの品質保証の流れが無かった。週次リリースの品質ゲートを自分で設計して運用に任せ、顧客対応と実装も兼ねながら回している。課題を定義して AI に実装させ、自分で検証してリリースまで持っていく進め方を採り、対外に影響する操作だけは必ず人が最終確認するルールを徹底した。審査で止まっていた Microsoft Teams アプリのストア公開も、この進め方で完遂した。

この進め方は、「制作体制」に書いた DANBOLL の作り方と同じものです。どこまで AI に任せ、どこを人が決めているかは、そちらに書いています。

株式会社VideoStep（2023～） | QA エンジニア

動画マニュアル作成 SaaS の開発チームで、QA の立ち上げを担当。

技術： Playwright、Ghost Inspector（E2E テスト）、GitHub Actions、Next.js / React

担当

- QA チームを1人から立ち上げ、各リリースの最終動作確認と、テスト観点・検証手順・レビューの流れを構築
- 主要な業務フローの E2E 自動テストを設計・作成し、CI から実行する運用を構築
- 自動テストのために整理した画面ごとの動作定義を、サービスの画面仕様書として整備

力を入れたこと

QA が自分1人から始まり、手動の回帰確認がリリースのたびに膨らんでいた。主要な業務フローを自動化し、UI の変更で壊れにくい書き方の方針を決めて全テストに揃え、レビューを経て本番運用に昇格させる流れを作った。いまは他のメンバーも加わり、チームとして回っている。ゼロから体制を作って運用し続けるこの経験が、今の会社と DANBOLL の進行管理・品質保証の土台になっている。

株式会社スクウェア・エニックス（2023～2024） | QA

国内最大級の MMORPG タイトルの大型拡張パッケージの開発で、QA を担当。担当領域：シナリオ検証、中国語・韓国語ローカライズ検証、ゲーム動作全般の検証。

担当

- 中国語・韓国語版のシナリオ台詞・UI 文言・演出を、ローカライズの観点で検証
- メインシナリオとサブクエストの進行・演出を通しで検証し、バトル・マップを含む動作全般の検証にも参加
- 開発者が再現できる形での不具合報告と、修正後の再検証を担当

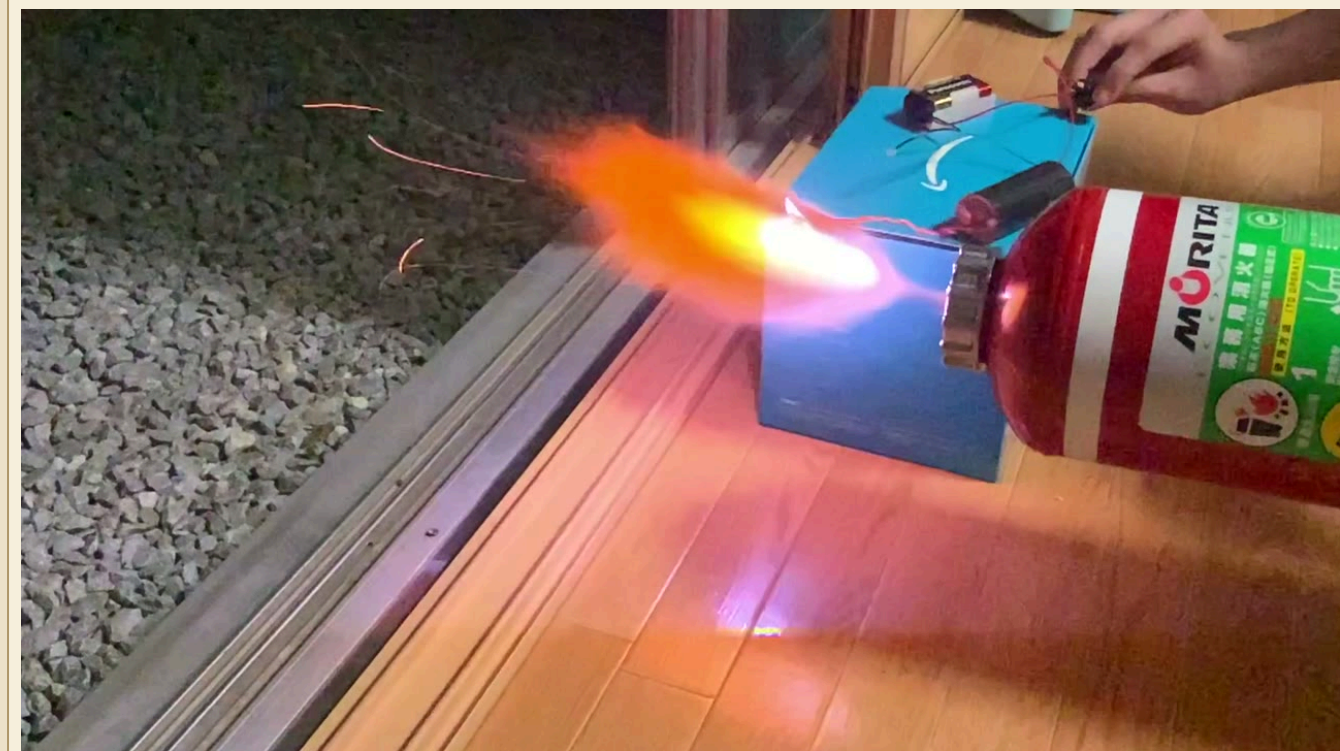
力を入れたこと

発売日を動かせない大型パッチの終盤で、検証すべき範囲が担当班の枠を超えて広がった。ローカライズ検証を「訳が正しいか」で終わらず、その言語圏で物語とキャラクターが成立しているかまで見る基準で通し、担当外のバトル・マップの検証にも入った。仕様・物語・言語の3つの観点で検証する基準と、再現できる形で報告して直してもらう進め方を、ここで身につけた。後に QA 体制を自分で組むときの土台になった。

PROJECT DANBOLL —— スタジオ カミヤ（2026～、制作中）

プロジェクトの詳細はこちら。

おまけ ―― 簡易ロケットエンジン（高校在学时）



燃焼の記録映像（25秒・音あり）。混合比を変えた2回の燃焼と、そのスロー再生。

消火器を耐圧容器にした燃焼室に、酸素と DME（LPG にエタノール少々）を別々の経路から送り、混合比を決めて点火する。燃焼室で燃えた高温・高圧のガスが、絞ったノズルから噴き出す。ロケットエンジンと同じ構成。混合比を 3:1 と 1:1 で変えて撮り、3:1 では噴流の中に数珠模様の**ショックダイヤモンド**が現れ、1:1 では噴き出す速さが上がった。

教科書の式が実際にどんな部材と手順になるのか、身近な材料で確かめたくて作った。この研究をもとに推薦を受け、角田宇宙センター（JAXA のロケットエンジン研究の拠点）で開かれた JAXA エアロスペーススクール（宿泊型の教育プログラム）に参加した。