初心者から

Webエンジニアになるための

ロードマップ

補足：いくつかのツールは、少額ですが費用がかかります。完全無料のリソースよりも使いやすいのでおすすめです。
・プロゲート（月 1,000 円程度）
・ドットインストール（月 1,000 円程度）
・Heroku（サーバー・データベース代：月 1,000 円程度）

1 ツール

関連サイト　学習動画

Visual Studio Code
一番使いやすいエディタ
公式サイト

Git Hub
エンジニアに必須、ソースコードの管理ツール
公式サイト

MAMP / XAMPP
PHP の学習環境を簡単に構築できるツール
※MAMP は Mac 推奨、XAMPP は windows 推奨
公式サイト
公式サイト

2 フロントエンド

関連サイト　学習動画

HTML / CSS
WEBサイトの基礎となる言語
学習サイトで開発するのがおすすめ
※学習動画は基礎学習後におすすめする開発プロジェクト
学習サイト　ポートフォリオ
学習サイト　コーポレートサイト

Java Script
動的なWEBサイトを作成するための言語
※学習動画は基礎学習後におすすめする開発プロジェクト
学習サイト　動的な WEBサイト製作
学習サイト　電卓
※動画は英語ですが日本語の字幕があります

Figma (デザイン)
Figma はデザインツール
簡単なデザインは自分でもできると Good
公式サイト

3 バックエンド

関連サイト　学習動画

PHP
日本で最も使われているバックエンド言語
学習サイト

SQL
データベースを操作するための言語
※学習動画は基礎学習後におすすめする開発プロジェクト
学習サイト　掲示板アプリ
学習サイト

Laravel
PHP フレームワーク
大規模のアプリケーションには必須
動画 1
動画 2
※動画は英語ですが日本語の字幕があります

Heroku
アプリケーションのホスティング
Web 上に公開するためのツール
Heroku に Leravel アプリを公開する方法

4 自主制作

アイデアをだす
自分が作成したいWEBサイトの
アイデアをだす

アイデアは以下のような方法で考えるといいでしょう。
・自分が欲しいと思っていたもの
・既存のサービスを何か特化させる
　例）Amazon を特化させてペット用品の E-Commerce へ
・二つのアイデアや、サービスをくっつける
　例）カレンダーと投資アプリを組み合わせて、投資関連情報カレンダーアプリ

設計
デザインを作成
データベース設計

・Figma で各ページのデザインをする
しっかり、全画面を詳細に洗い出すのがポイントです。
各ボタンを押すとどうなるかも全て説明できるまで洗い出しましょう。
・必要なデータを入れるテーブルを設計
データベース設計参考動画

開発
開発を開始

・Git Hub に頻繁にコミットすること。
・Heroku への公開（デプロイ）は、プロジェクト開始時にすること。

テスト
サービスが完了したらテストを実施
完璧にやりすぎる必要はないです。
ただ、しっかり重要な機能が動くことは
テスト仕様書などを作成して担保しましょう。

テスト設計・仕様書作成参考動画

5 Webエンジニアに転職

ポートフォリオ作成
HTML/CSS の知識を使って
自分のポートフォリオを作成

ポートフォリオに記載する内容
・自主開発のプロジェクト（Heroko 等で開発したアプリのリンクを添付）
・経験のある開発言語
・GitHub のアカウント

履歴書、職務経歴書
履歴書を作成
職務経歴書を作成

一般的な履歴書に加えて、開発関連の業務経験がないまでも、
学んだことをしっかり記載しましょう。
・自分の職歴がある場合は、職歴も書きましょう。
・自主制作のプロジェクトに関しても細かく書きましょう。
・ポートフォリオのリンクも記載しましょう。

未経験プログラマーの職務経歴書の書き方　参考動画

仕事の応募
求人を探して応募

応募する際のポイント
・求人は、自分が学習した開発言語を使っている会社を探す。
　PHPなどは幅が広すぎるので、一番親和性のある（Laravel）がおすすめ。
・経験年数が浅くても採用されやすい会社に応募しましょう。
・自分の地元の方が競争が少ないです。地元の企業にまずは応募しましょう。
・書類選考や面接で落ちても気にする必要はありません。
　改善できそうなところは改善してどんどん次の企業にチャレンジしてください。

6 基礎スキルを高めるために、実施すると良いこと

タイピング
タイピングスピードはプログラマとして
かなり重要なスキルです。
学習の合間などで、タイピングゲーム
を使って練習しましょう。

ブラインドタッチができるように学習しましょう。
最初は慣れるまで時間がかかりますが、慣れるとかなり早くなります。

参考動画　ゲーム 1　ゲーム 2

本を読む
1. 読みやすいコードの書き方
2. Web技術を支える技術
3. アジャイル開発
4. オブジェクト思考

参考書籍 1「読みやすいコードの書き方」
参考書籍 2「Web 技術を支える技術」
参考書籍 3「アジャイル開発」
参考書籍 4「オブジェクト思考」

フィードバックをお願いする
先輩プログラマにフィードバックを依頼

探すのが難しいかもしれませんが、Twitterや知り合いなどで
メンターとなる人を見つけるのが良いと思います。
バグについて聞ける・ソースコードの品質を保つためには、
自分より経験がある先輩を見つけるのが重要となってきます。

TECH I.S.