

職務経歴書

氏名 K. A

■職務要約

- ・2023年04月～2023年10月 合同会社A
大手電気通信事業者が提供するマルチデバイス型メタバースサービスの開発、運営を約半年従事。
- ・2020年11月～2022年09月 株式会社B
大手ゲームパブリッシャーが保有する既存IPを使用したシリーズ作品の設計開発を約2年従事。
- ・2019年06月～2020年03月 株式会社C
大手光学機器メーカーが製造するミラーレス一眼カメラの設計開発、実機試験等を約1年従事。
- ・2016年04月～2018年05月 D株式会社
半導体製造装置メーカーに常駐し、制御ソフトの設計開発、実機試験等を約2年経験。
- ・2014年04月～2016年01月 株式会社E
大手総合エレクトロニクスメーカーに常駐し、制御系設計開発や運用試験を約2年従事。

■活かせる経験・知識・技術

- ・C#を使った業務改善ツール、補助ツールの作成
- ・Linux 上での設計開発(C言語)
- ・他社製品のライブラリ(API)を組み込んだアプリケーション開発
- ・SQL を使ったDB作成、更新など
- ・割り込み処理、システム間通信処理の設計開発
- ・MCPC2 級レベルに相当するモバイルシステムの知識
- ・Unity を使用したプログラム作成

■職務経歴

□2023年4月～2023年10月 合同会社A

期間	プロジェクト内容	環境	役割/規模
2023年04月 ～ 2023年10月	マルチデバイス型メタバースサービスの開発、運営 【PJ詳細】 提供中サービスの新規機能追加や仕様変更対応、バグ修正など (PC、スマホ、タブレット向け) 【作業内容詳細/役割】 ・インゲーム(UI)の新規機能追加や表示調整とAPI連携、バグ修正 (言語はJavaScript、HTML、SCSS) ・アウトゲーム(UI)の新規機能追加や表示調整とAPI連携、バグ修正 (言語はTypeScript、Nuxt.js、HTML、SCSS) ・開発エンジンのバグ修正 (言語はC++) ・開発エンジン(Unity)のバグ修正 (言語はHeliscript) 【習得技術】 ・サーバーサイド以外の全作業範囲における実装経験 ・各OS(Windows、Mac、iOS、Android)、各端末(PC、スマホ、タブレット)における固有の不具合対処経験や独自仕様の把握、各デバッグ方法の習得 ・Nuxt.jsの学習過程としてVue.jsの一部習得 ・Mockサーバーを使用したAPI連携の確認 ・外部送信の確認同意ダイアログ追加などCookieを使用した機能作成	OS: Windows Mac iOS Android 言語: JavaScript TypeScript C++ Heliscript HTML SCSS FW, MW, ツール: Nuxt.js Unity Git TortoiseGit	PG/100名

□2020年11月～2022年09月 株式会社B

期間	プロジェクト内容	環境	役割/規模
2021年04月	コンシューマー向け3Dアクションゲーム開発	OS:	PG/4名

～ 2022 年 09 月	【PJ 詳細】 大手ゲームパブリッシャーの既存 IP を使用したシリーズ続編開発 (Nintendo Switch、Steam 向け) 【作業内容詳細/役割】 ・アウトゲームの UI 全般とシステムの一部を実装 ・インゲーム、アウトゲームで使用する汎用 UI 全般の作成 ・2D デザイン演出用のシェーダープログラム作成(言語は HLSL) ・他セクションにデータの量産を依頼するためのミニマップ作成ツールと手順書作成 【習得技術】 ・FPS を意識して処理負荷の軽減を考慮した設計開発 ・デザイナーレベルでのアニメーション調整や不具合修正 ・管理者不在状態でも円滑に職責を全うするためのセルフマネジメント能力	Windows 言語: C# HLSL FW, MW, ツール: Unity Subversion	
2020 年 11 月 ～ 2021 年 03 月	スマートフォン向け 3D アクションゲーム開発 【PJ 詳細】 自社 IP コンテンツの続編開発 【作業内容詳細/役割】 ・プレイヤーキャラクターの制御実装 ・エネミーの行動ルーチンおよび出現ロジックなどの実装 ・カメラの制御実装 ・バトル UI の実装 【習得技術】 ・Unity での開発における一般的な技術全般の理解	OS: Windows 言語: C# FW, MW, ツール: Unity Git Fork	PG/2 名

□2019 年 6 月～2020 年 3 月

株式会社 C

期間	プロジェクト内容	環境	役割/規模
2019 年 06 月 ～ 2020 年 03 月	ミラーレス一眼カメラの GUI 開発 【PJ 詳細】 新商品カメラの 2 世代 3 機種同時並行開発 【作業内容詳細/役割】 ・要求仕様に沿った見積もり、設計、開発、検証 (C 言語) ・検証工程用 GUI シミュレータの機能追加、改善 (C++) ・品質保証チームより検出される不具合の対処 (C 言語) 【習得技術】 ・部材操作などの要因を考慮した msec 単位での設計、実装 ・関連機器(スマホ、フラッシュなど)との連携処理、可変的なシーケンス処理の理解	OS: Windows 言語: C 言語 C++ FW, MW, ツール: Subversion	PG/400 名

□2016 年 4 月～2018 年 5 月

D 株式会社

期間	プロジェクト内容	環境	役割/規模
2017 年 09 月 ～ 2018 年 05 月	半導体製造装置の Web 監視システム開発 【PJ 詳細】 半導体製造装置(モールドイング装置、シンギュレーション装置)の随所に設置されているセンサから、その稼働状況データを読み取り、Web ブラウザ上で確認が可能とするシステムの開発。 【作業内容詳細/役割】 ・Web システム側の結合試験書を新規作成(追加機能含め 4 回更新) ・DB を簡易的に操作するためのツールを新規作成(C#) ・予防保全機能ツールの機能追加(C#) ・Web システムのプログラム仕様書作成(PHP、JavaScript) ・試験データ確認用のツール機能追加(VBA) ・試験環境用バーチャルホストをゼロベースで設定 ・試験用データの考案及び実装(SQL) ・装置側サーバの追加機能開発(C 言語) ⇒プログラム仕様書作成、コーディング、単体試験書作成 【習得技術】	OS: Windows Linux (CentOS) 言語: C# C 言語 SQL PHP HTML CSS JavaScript VBA DB: PostgreSQL	SE/3 名

	- Web システムの全体構成理解 - Linux 上での DB などの各種環境構築	FW, MW, ツール: .NET Framework Laravel pgAdmin Microsoft SQL Server Tera Term	
2017 年 04 月 ～ 2017 年 08 月	画像処理システム開発 【PJ 詳細】 半導体製造装置(モールドイング装置、シンギュレーション装置)の工程において、対象物が正確に処理されているか、カメラを用いて検査するシステムの開発。 【作業内容詳細/役割】 - 画像処理の大半機能で用いられる照明制御処理を作成(ハード側、環境設定など含む) - 新規装置に導入する照明の機能調査及び検証 - 検査処理の画面側処理を作成(4 種) 【習得技術】 - 他社製の画像処理ライブラリを利用したシステム開発 - 画像処理、画像解析における基本知識	OS: Windows 言語: C# C++ FW, MW, ツール: .NET Framework HALCON Subversion	SE/3 名
2016 年 04 月 ～ 2017 年 03 月	半導体製造装置の制御、画面 【PJ 詳細】 半導体製造装置(シンギュレーション装置)の制御及び画面のシステム開発。 【作業内容詳細/役割】 - 客先要望による機能追加(15 機能以上) ⇒プログラム仕様書作成、コーディング、結合試験書作成、実機試験 - 出張者からの現場装置不具合の対応 【習得技術】 - リアルタイム OS を用いた制御システムの開発スキル ⇒割り込み処理などによるタスク優先度意識、実機の各動作ユニットの動作時間意識など - 画像処理システムとの連携を行うための開発スキル ⇒スレッド間通信、同期通信、非同期通信など	OS: Windows INtime 言語: C# C 言語 VBA FW, MW, ツール: .NET Framework Subversion	SE/6 名

□2014 年 4 月～2016 年 1 月

株式会社 E

期間	プロジェクト内容	環境	役割/規模
2015 年 09 月 ～ 2016 年 01 月	無線通信基地局装置の総合試験 【PJ 詳細】 大手通信キャリアの無線通信基地局装置の総合試験書作成及び総合試験実施 【作業内容詳細/役割】 - 当時の現行モデルを基に総合試験書作成 - エミュレータを用いた総合試験 【習得技術】 - 仕様書に未記載の仕様を実機確認により検出できるリサーチ力 - MCPC モバイルシステム技術検定 2 級に相当するレベルのモバイル関連技術知識	OS: Windows Linux (Ubuntu)	OP/8 名
2015 年 05 月 ～ 2015 年 08 月	故障業務受付システム 【PJ 詳細】 通信事業最大手の故障業務受付システムの開発 大型案件且つ大炎上中のためヘルプメンバーとして参画 【作業内容詳細/役割】	OS: Windows 言語: Java	PG/100 名以上

	・試験チームから挙がってくるチケットの不具合内容に起因する箇所を修正 ・試験チームが使用中のテストサーバのメンテナンス 【習得技術】 ・チケット管理ツールを用いたプロジェクト進行		
2014 年 08 月 ～ 2015 年 04 月	無線装置開発 【PJ 詳細】 大手通信キャリアの無線装置の開発 【作業内容詳細/役割】 ・基本設計では、担当機能のソフトウェア仕様書を作成(共通機能) ・詳細設計では、担当機能の関数一覧、関数関連図を作成 ・コーディングでは、担当機能のソースコードを作成(10 ファイル弱) ・単体試験では、担当機能以外の試験も実施(300 項目以上) 【習得技術】 ・オーソドックスな開発工程を踏襲したシステム開発技術 ・Linux 上でのコーディング、コンパイル、デバッグなどを含む作業	OS: Windows Linux(CentOS) 言語: C 言語 FW, MW, ツール: TeraTerm	SE/7 名
2014 年 06 月 ～ 2014 年 07 月	SDN コントローラ開発 【PJ 詳細】 大手通信キャリアの SDN コントローラ開発 【作業内容詳細/役割】 ・詳細設計では、詳細仕様書の仕様変更箇所を修正。 ・コーディングでは、OJT トレーナーの担当機能を一部作成 【習得技術】 ・ネットワーク構成をはじめとしたインフラの基礎知識	OS: Windows 言語: Java	PG/8 名

■資格

- ・IT パスポート (2013 年 1 月)
- ・C 言語プログラミング能力認定試験 3 級 (2012 年 6 月)
- ・ビジネス能力検定 3 級 (2012 年 12 月)

■自己 PR

-実装開発スキルについて-

これまでの経歴から制御系開発が多く C 言語を得意としております。C#については当時経験が全くなかったのですが、配属後 1 年間はすべての出勤日で始業 45 分前に出勤し、ソースコードの読込や出向先社員に質問をすることで即戦力と同等に扱って頂きました。また、Java は実務経験以外に学生時代および研修時代にも基本は学んでいるため、知識を有していると自負しております。PHP についても実務経験以外では、プライベートでブログの機能改善のために度々触れていました。

-読み手に伝わるドキュメント作り-

前職では、Web アプリケーションの回帰試験を現場部署の事務員の方をお願いすることもあったため、専門知識だけでなく業界知識を全て用いらずに誰もが検証できる試験項目書の作成を行いました。どうしても専門用語が必要な場合は別途説明を用意するなどの対策を行ったり、自分の視野が凝り固まることを防ぐために時間を空けてから再確認するなどの工夫も取り入れました。物事を客観的に見る目を養えましたし、誰でも理解できる成果物作りを理想からアウトプットにできるようになりました。

-効率化と高品質化のための改善意識-

私が仕事をする上で最も大事にしていることが、常に慢心せず疑問の目を持つことです。プロパーの作業指示をより効率的なものにするためヒアリングの際は懸念点を必ず 1 つは質問するように心掛けました。担当機能や設計書においても省略可能な記載や伝わりにくい文章や図、表は積極的に代替案を提示しました。常に付加価値を与えられないか、無駄がなく改善の余地はないかと主体的に考え提案することで物事を多面的、多角的に捉えられるようになりました。

以上