

# スキルシート

最寄り駅：南北線 王子神谷駅

## ■得意分野

- Unityによるアウトゲーム全般開発(UI・通信)
- Unity内の共通基盤パッケージ開発(課金・外部連携・アセットバンドル・通信基盤・お問い合わせ・Webview・データ引継)
- リーダー経験(チーム内タスク・チケット管理、他部署とのスケジュール調整)
- 家庭用ゲーム機によるゲーム開発・調査
- Objective-C・Androidによるライブラリ開発
- VB・C#・Objective-C・Unityによる開発

## ■主な実績

- 「大手IPタイトル（音楽系アイドルゲーム）」のプロデュースパートの設計・開発・実装・テスト
- 「アバター交流プラットフォーム」のアウトゲーム側の設計・開発・実装・テスト

## ■保有資格

基本情報処理技術者、LPICLevel1(101のみ、102は未取得)

## ■職務経歴

2025年05月 ～ 2025年07月	<p>【企業名】 アバター技術系ベンチャー企業A</p> <p>【プロジェクト名】 ・【Unity】 リモート接客プラットフォームサービスの開発・修正</p> <p>・【プロジェクト概要】 アバター技術を活用したリモート接客プラットフォームサービスにて業界のデジタルトランスフォーメーションを支援しているサービスとなります。 アバターコンテンツ制作や活用の広告システムなどを提供しており、今回は関連サービスのAndroidアプリに関する開発をUnityにて行います。</p> <p>■担当分野 ●リモート接客プラットフォームサービスの開発・修正 ■既存コードの修正 MVPデザインパターンおよびUniTask・R3を用いた実装に修正して、Androidビルドにてサーバー側と相互通信 ■Windowsビルド対応 Skyway0.4.0にてWindowsビルドに対応したとの記載があり、音声通話はできたがPC画面の映像は送受信できず。 ChatGptに相談しながら解決策を探したが解決できず。 リリースノートによればWindowsはカメラ受信のみとの事なので、未対応の可能性大 ■VContainer対応 依存性をなくすためにVContainerを適用 リリースに備えてFigma上に追加された各種UIと機能をPrefabとして作成・機能も実装する。</p> <p>【プロジェクト人数】10人以上</p>	<p>【システム構成】 ・Windows11</p> <p>【言語】 ・C#</p> <p>【開発環境】 ・Unity2022.3.55 LTE ・Unity6000 0.44f1</p> <p>■Windows ・Visual Studio</p> <p>■バージョン管理 ・SourceTree</p> <p>■仕様書 ・GoogleDocument</p> <p>■その他ツール ・R3 ・UniTask ・VContainer ・ChatGpt ・Gemini ・Figma</p>	
2025年01月 ～ 2025年02月	<p>【企業名】 コンシューマーゲーム開発企業B</p> <p>【プロジェクト名】 ・【Unity】 某有名パブリッシャーのコンシューマーゲームのリメイクに</p>	<p>【システム構成】 ・Windows11</p> <p>【言語】 ・C#</p>	クライアントエンジニア

	<p>合わせてスマートフォン版の開発</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>【プロジェクト概要】 多言語・スマートフォンのみならず Steam リリースも見据えた開発</li> </ul> <p><b>■担当分野</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● CBT 2に向けて画面開発および機能改修           <ul style="list-style-type: none"> <li>▼防具にパッシブスキルを追加 マスター修正・機能実装</li> <li>▼ユニーク防具機能の追加 マスター追加・機能実装・サーバーAPI 差し替え</li> <li>▼特殊装備画面の改修 画面実装・機能追加、修正、元機能削除・サーバーAPI 差し替え</li> </ul> </li> <li>■マスター修正とは           <ul style="list-style-type: none"> <li>スプレッドシートの変更</li> <li>yaml ファイル修正</li> <li>csv 更新</li> <li>CMS にて反映</li> <li>サーバーデプロイが必要なら専用 Jenkins を回す</li> </ul> </li> </ul> <p>【プロジェクト人数】 100 人以上</p>	<p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Unity2022.XX LTE</li> </ul> <p><b>■Windows</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Visual Studio</li> <li>Rider</li> </ul> <p><b>■バージョン管理</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>SourceTree</li> </ul> <p><b>■ビルトマシン</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jenkins</li> </ul> <p><b>■進捗管理</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Notion (チケット管理)</li> </ul> <p><b>■仕様書</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>GoogleDocument</li> </ul> <p><b>■画面仕様 (ワイヤーのみ)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Figma</li> </ul> <p><b>■その他ツール</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>UniRx</li> <li>UniTask</li> </ul>	
2024年10月 ～ 2024年12月	<p><b>【企業名】</b> スマートフォン向けゲーム企業C</p> <p><b>【プロジェクト名】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>【Unity】 スマートフォン向け RPG ゲーム</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>【プロジェクト概要】 スマートフォンゲームのゲームサイクルと NFT 獲得を融合させた RPG ゲーム (獲得した NFT はマーケットプレイスでトレード可能)</li> </ul> <p><b>■担当分野</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● リリース向けおよびリリース後のバグ修正           <ul style="list-style-type: none"> <li>▼アリーナのアウトゲーム・インゲーム修正</li> <li>▼ボスクエストの修正・Live2D 対応</li> <li>▼オーブ機能修正</li> <li>▼サブクエスト画面修正</li> <li>▼編成機能の修正</li> </ul> </li> <li>● 追加機能の実装           <ul style="list-style-type: none"> <li>▼ゴールドボスの実装</li> </ul> </li> </ul> <p>【プロジェクト人数】 40 人以上</p> <p>※満了理由：プロジェクト終了による人員削減のため</p>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Windows11</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>C#</li> </ul> <p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Unity20XX LTE</li> </ul> <p><b>■Windows</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Visual Studio</li> </ul> <p><b>■バージョン管理</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>SourceTree</li> </ul> <p><b>■ビルトマシン</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jenkins</li> </ul> <p><b>■その他ツール</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>UniRx</li> <li>UniTask</li> <li>Live2D</li> </ul>	クライアントエンジニア
2024年5月 ～ 2024年9月	<p><b>【企業名】</b> アバター交流サービス企業D</p> <p><b>【プロジェクト名】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>【Unity】 「アバター交流プラットフォームプロジェクト」</li> </ul>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Windows11</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>C#</li> </ul>	クライアントエンジニア

	<ul style="list-style-type: none"> <li>【プロジェクト概要】 アバターを用いた各種エリアごとの交流・クラフト・ポーカー・ライブ等への参加</li> </ul> <p><b>■担当分野</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●既存エリア選択画面の改修</li> <li>●エリア選択画面の新規実装 <ul style="list-style-type: none"> <li>▼画面作成 (UI) ・機能実装・API 繋ぎこみ・サウンド調整・アニメーション実装・デバッグ機能実装等の作業 <ul style="list-style-type: none"> <li>・全エリア画面の表示</li> <li>・ルーム表示</li> <li>・ルーム検索機能</li> <li>・ルームランダム入室</li> <li>・Figma に対応した画面遷移の実装</li> <li>・Enhanced Scroller によるエリアセルの挙動管理</li> <li>・Enhanced Scroller ではUI 仕様の要求にこたえられなかったので、Scroller から新たに作り直してエリアセルの挙動管理</li> </ul> </li> <li>●サンドボックス環境への遷移および遷移先から戻ってくる時の挙動を修正</li> <li>●フレンド画面のバグ対応</li> <li>●プロフィール画面のバグ対応・SE の追加</li> <li>●ホロショップ画面のバグ対応</li> <li>●企画・QA 担当者向けのビルド作成</li> </ul> </li> <li>●画面遷移・各種処理をノード毎に分離し Arbor というアセットを使用して各種処理の結合や分岐・移動を行う。 (ノードを繋ぐことで FSM &amp; BT ベースのビジュアルスクリプティングが可能)</li> </ul> <p>【プロジェクト人数】 100 人以上</p>	<p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Unity20XX LTE</li> </ul> <p><b>■Windows</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Visual Studio</li> </ul> <p><b>■バージョン管理</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>SourceTree</li> </ul> <p><b>■ビルドマシン</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jenkins</li> </ul> <p><b>■その他ツール</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>UniRx</li> <li>UniTask</li> <li>Enhanced Scroller</li> <li>DoTween</li> <li>Figma</li> <li>Notion</li> <li>Arbor</li> <li>Jetbrains Rider</li> </ul>	
2021 年 5 月   2023 年 10 月	<p><b>【企業名】</b> 大手ゲームスタジオ E</p> <p><b>【プロジェクト名】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>【Unity】 「大手 IP タイトル (音楽系アイドルゲーム) 」</li> </ul> <p><b>【プロジェクト概要】</b> 2D+3D を用いたアイドル達のストーリーとシナリオ体験・プロデュースカードによるデッキバトル等によるユニット育成・育成アイドルによる音ゲ一体験</p> <p><b>■担当分野</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>プロデュースパートのアウトゲーム開発 (プロト版～CBT 版～リリース版)</li> </ul> <p><b>▼画面作成 (UI) ・機能実装・API 繋ぎこみ・サウンド調整・アニメーション実装・デバッグ機能実装等の作業</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>プロデュースアイドル選択画面～最終確認ポップアップ</li> <li>サポートキャラ編集・選択画面</li> <li>レジューム確認ポップアップ表示 (途中中断からの復帰)</li> <li>プロデュース方針選択画面</li> <li>スケジュール選択画面 (サブシーズン含む)</li> <li>スケジュール詳細画面 (サブシーズン含む)</li> <li>ちびキャラ表示画面 (ステータスアップ各種アニメーション表示・3D シーンの呼び出し)</li> <li>編成情報画面</li> </ul>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>MacOS</li> <li>Windows10</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>C#</li> </ul> <p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Unity20XX LTE</li> </ul> <p><b>■Windows</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Visual Studio</li> <li>Android Studio</li> </ul> <p><b>■Mac</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Visual Studio Code</li> <li>Xcode</li> </ul> <p><b>■バージョン管理</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>SourceTree</li> </ul> <p><b>■ビルドマシン</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Azure Pipelines</li> <li>Jenkins</li> </ul> <p><b>■コミュニケーションツ</b></p>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ログ画面（スケジュール・ADV のログ表示）</li> <li>・デッキ確認画面</li> <li>・プロデュースカード獲得・削除・ランクアップのポップアップの表示</li> <li>各種の確認・完了ポップアップの表示</li> <li>・プロデュース中メニュー ポップアップの作成（ヘルプ・ログ・ホームへ戻る・あきらめる等）</li> <li>・継承ポップアップの表示</li> <li>・ADV 画面の表示（会話のみ・分岐あり+会話）</li> </ul> <p>▼開発外作業</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ADV 班のシナリオエクセルのチェックおよびレビュー</li> <li>・メモリ調査</li> <li>・コードレビュー</li> <li>・SourceTree 等のヘルプ対応</li> <li>・JIRA チケット対応（タスク管理・バグ修正）</li> </ul> <p>【プロジェクト人数】100 人以上</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Slack+ハドル</li> <li>・Zoom</li> </ul> <p>■仕様書 Microsoft Teams+Excel</p> <p>■進行管理（QA）ツール ・JIRA</p> <p>■その他ツール ・Confluence ・UniRx ・UniTask ・ZString ・CRI ADX ・Enhanced Scroller ・DoTween</p>	
2020年7月   2021年2月	<p>【企業名】 コンソールゲーム開発企業 F</p> <p>【プロジェクト名】 フアッショングによるコミュニティ構築・売買ゲーム</p> <p>■セットアップとビルド EDEV・SDEV へのインストール</p> <p>■ローカライズ（多言語・文化対応）の実装 ・ゲーム機器内の言語設定に応じて指定するフォントと スプライトが指定のモノに置き換わる ・言語設定以外でも画面上で言語設定を変える機能 ・アセットバンドルの構築の仕組み、保存先フォルダの指定</p> <p>■Timeline・CinemaChine に関する調査 ・各 Timeline の使用方法調査 ・CinemaChine の使用方法調査 ・音ゲーのランウェイのような事が可能かの調査</p> <p>■Final IK ・Final IK を用いたアイコンタクト IK による連動を調査</p> <p>■Navimesh ・階段の上り下りをスムーズに行うための検証 ・（地形構築の注意事項、Navimesh のパラメーターによる 制御が可能か調査）</p> <p>■モーション座標補正の調査 体格が違うモデルのモーションが不自然にならないように パラメーター調整を自動化できなかいか? Animancer による再生アニメーションの部分的オーバーライドを調査</p>	<p>【システム構成】 ・Windows10</p> <p>【言語】 ・C#</p> <p>【開発環境】 ・Unity2019.4.19f1 ・Nintendo Target Manager ・Nintendo Developer Interface (NDI)</p> <p>【実行構成】 ・EDEV ・SDEV</p>	クライアント エンジニア
2020年1月   2020年6月	<p>【企業名】 ヘルスケア系 IT 企業 G</p> <p>【プロジェクト名】 ・【Unity】薬局向けスマートフォンアプリ開発</p> <p>●薬局向けスマートフォンアプリ開発（みんなのお薬箱） ・自動発注機能の開発（UI 作成・API 繋ぎこみ） ・棚卸支援機能の開発（UI 作成・API 繋ぎこみ） ・在庫支援機能の開発（UI 作成・API 繋ぎこみ） ・API 修正</p>	<p>【システム構成】 ・Windows10</p> <p>【言語】 ・C# ・PHP</p> <p>【開発環境】 ・Unity2019.1.18f1 ・FuelPHP</p>	クライアント エンジニア・ エンジニア

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・画面仕様書作成</li> <li>・リリースビルド作成(apk・ipa)</li> <li>・実機デバッグ</li> <li>・リファクタリング</li> </ul> <p><b>【プロジェクト人数】</b> 10人以上</p>	<p>■Windows</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Visual Studio 2019</li> <li>・Android Studio</li> </ul> <p>■Mac</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Visual Studio For Mac</li> </ul>	
2019年2月   2019年9月	<p><b>【企業名】</b> VR ライブプラットフォーム企業H</p> <p><b>【プロジェクト名】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・VR ライブプラットフォーム開発</li> <li>・各 VR ライブ開催・運用</li> </ul> <p><b>●VR ライブプラットフォーム開発</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Jenkins による自動ビルド環境の作成</li> <li>・投資家向け OculusGo・Quest 向けのビルド作成</li> <li>・ライブ再現用ビルド作成</li> <li>・Go・Quest・Web 向け配信環境の準備</li> <li>・アーカイブ録画・再生機能の修正</li> <li>・PubSub 機能の軽量化</li> <li>・TextMeshPro の導入</li> <li>・Texture 最適化</li> <li>・アプリがスリープから復帰できない問題の調査 (OVRMetricsTools・Logcat)</li> <li>・Oculus 課金(IAP)バグ調査</li> <li>・スライド機能の追加</li> <li>・リップシンクの軽量化</li> <li>・負荷試験クライアントによるテスト</li> <li>・魔改造 Autoya の調査</li> <li>・アセットグラフによるアセットバンドルの軽量化ビルド</li> <li>・アーカイブ購入・再生画面の UI 実装</li> </ul> <p><b>●各 VR ライブ開催・運用</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・エンジニアサイドのマネジメント業務・制作進行</li> <li>・OculusStore へのアプリのアップロード・バージョン管理</li> <li>・ライブの Publish データを録画</li> <li>・握手会用のプロトタイプの作成</li> </ul> <p><b>●その他</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コードレビュー制度の導入</li> <li>・複数リポジトリの単一化</li> <li>・Linux 版 Unity によるインスタンス軽量化</li> </ul> <p><b>【プロジェクト人数】</b> 10人以上</p>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Windows10</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・C#</li> </ul> <p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Unity2018.3</li> <li>・Oculus Integration</li> <li>・Oculus SDK for Windows</li> </ul> <p>■Windows</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Visual Studio 2017, 2019</li> <li>・Android Studio</li> </ul> <p>■Mac</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Visual Studio Code</li> </ul> <p>■VR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Oculus Go</li> <li>・Oculus Quest</li> </ul> <p>■モーションキャプチャー</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・VICON</li> <li>・Neuron</li> <li>・OptiTrack</li> </ul>	PM／クライアントエンジニア

2018年11月   2018年12月	<p><b>【企業名】</b> ソーシャルゲーム開発企業I</p> <p><b>【プロジェクト名】</b> リアルタイムマルチ陣取りバトルゲーム</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b> 電腦仮想世界をモチーフにした2D+3Dの リアルタイムマルチバトル</p> <p><b>■担当分野</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Firebase Cloud Message のUnitySDKによる プッシュ通知の導入</li> <li>• Webviewお知らせ・お問い合わせ・各シーン遷移の実装</li> <li>• Webview対応のマネジメント (フロント・サーバーのスケジュール管理)</li> <li>• Apple GameCenter・Google Play Game Serviceの実装</li> <li>• アセットバンドルタグ付けEditor拡張の実装</li> <li>• プッシュ通知対応のGroovy改修・Jenkinsビルド修正</li> </ul> <p><b>【プロジェクト人数】</b> 40人以上</p>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MacOS</li> <li>• Windows10</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• C#</li> </ul> <p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unity2018</li> </ul> <p><b>■Windows</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Studio Professional2018</li> <li>• Android Studio</li> </ul> <p><b>■Mac</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Studio Code</li> <li>• Xcode 10.x</li> </ul>	ネイティブ クライアント エンジニア
---------------------------	--	--	--------------------------

2018年10月   2018年11月	<p><b>【企業名】</b> ゲーム開発企業J</p> <p><b>【プロジェクト名】</b> ライトノベル原作のアウトゲーム</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b> ライトノベル原作のアウトゲーム開発</p> <p><b>■担当分野</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenkinsビルド対応</li> <li>• iTunesConnect・Google Developer Consoleによる テストアプリ・本番アプリの管理、 ベータテスト・申請・本番対応</li> <li>• 課金機能の実装・(UnityIAP+iTunesConnect・ Google Developer Console対応含む)</li> <li>• クエスト機能の実装</li> <li>• ショップ機能の実装</li> <li>• マスターテーブルの作成</li> </ul> <p><b>【プロジェクト人数】</b> 40人以上</p>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MacOS</li> <li>• Windows10</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• C#</li> </ul> <p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unity2018</li> </ul> <p><b>■Windows</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Studio Professional 2018</li> <li>• Android Studio</li> </ul> <p><b>■Mac</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Studio Code</li> <li>• Xcode 10.x</li> </ul>	ネイティブ クライアント エンジニア
---------------------------	---	---	--------------------------

2018年05月   2018年09月	<p><b>【企業名】</b> ソーシャルゲーム開発企業I</p> <p><b>【プロジェクト名】</b> リアルタイムマルチ陣取りバトルゲーム</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b> 電腦仮想世界をモチーフにした2D+3Dの リアルタイムマルチバトル</p> <p><b>■担当分野</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unityバージョンアップデート対応 (アセットストアのアセットを含むアップデートと実機確認)</li> <li>• 一括ダウンロード機能の実装</li> <li>• GrowthBeatによるプッシュ通知機能の実装</li> <li>• GroovyスクリプトとJenkinsビルド対応</li> <li>• SGE提供的アセットバンドルダウンロード・ アップロード機能の実装</li> <li>• iTunesConnect・Google Developer Consoleによる テストアプリ・本番アプリの管理、</li> </ul>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MacOS</li> <li>• Windows10</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• C#</li> <li>• Objective-C</li> <li>• Android</li> </ul> <p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unity2018</li> </ul> <p><b>■Windows</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Studio Professional 2018</li> <li>• Android Studio</li> </ul>	ネイティブ クライアント エンジニア
---------------------------	---	---	--------------------------

	<p>ベータテスト・申請・本番対応</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・課金機能の実装・(UnityIAP+iTunesConnect・Google Developer Console 対応含む)</li><li>・ボイスチャット機能の調査</li><li>・Apple Game Center・Google Play Game Service の実装</li><li>・電波感度・電池状態チェック機能の実装</li><li>・Webview 基盤機能の実装</li></ul> <p>【プロジェクト人数】40人以上</p>	<p>■Mac</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・Visual Studio Code</li><li>・Xcode 9.x</li></ul> <p>■バージョン管理</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・SourceTree+GitLab</li></ul> <p>■その他</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・WebView</li><li>・Jenkins</li><li>・Groovy</li><li>・PowerShell</li><li>・NDK</li><li>・JNI</li><li>・NGUI</li><li>・iterator-tasks</li><li>・各種Unity アセット</li></ul>	
--	---	---	--

	<p><b>【企業名】</b> ソーシャルゲーム開発企業I</p> <p><b>【プロジェクト名】</b> 戦国風リアルタイムマルチバトルゲーム</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b> 戦国時代をモチーフにした 2D+3D の リアルタイムマルチバトル</p> <p><b>■担当分野</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・基盤機能の実装</li> <li>・Unity バージョンアップデート対応 (アセットストアのアセットを含むアップデートと実機確認)</li> <li>・Unity エディター拡張の改修(NGUI 機能の自動編集)</li> <li>・一括ダウンロード機能の実装</li> <li>・空き容量チェック機能の実装</li> <li>・強制アップデート</li> <li>・バージョン更新仕様の作成・実装</li> <li>・F.O.X 実装(FingerPrint 対応・両 OS 実機確認)</li> <li>・GrowthBeat によるプッシュ通知機能の実装</li> <li>・チュートリアル修正</li> <li>・アセットバンドルとCPK のバージョン管理機構の 仕様作成・設計・実装</li> <li>・iTunesConnect・Google Developer Console によるテスト アプリ・本番アプリの管理、ベータテスト・申請・本番対応</li> <li>・ダウンロード時間調査のためのフィールドテストの対応</li> <li>・iOS の証明書・プロビジョニング周りの業務フロー作成</li> <li>・CRI によるアプリクラッシュ問題・メモリ問題の調査・修正</li> </ul> <p><b>【プロジェクト人数】</b> 50 人以上</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・調査・分析/基本設計/詳細設計/PG 作成/ 単体テスト/結合テスト</li> </ul>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・MacOS</li> <li>・Windows10</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・C#</li> <li>・Objective-C</li> <li>・Android</li> <li>・C 言語</li> <li>・C++</li> <li>・Go</li> </ul> <p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Unity5.4-5.6</li> </ul> <p><b>■Windows</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Visual Studio Community 2015+VSTU 2013, 2015</li> <li>・Android Studio</li> </ul> <p><b>■Mac</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・MonoDevelop</li> <li>・Xcode 8.x, 9.x</li> </ul> <p><b>■バージョン管理</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・SourceTree+GitLab</li> </ul> <p><b>■その他</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・WebView</li> <li>・Jenkins</li> <li>・MessagePack</li> <li>・PowerShell</li> <li>・NDK</li> <li>・JNI</li> <li>・NGUI</li> <li>・iterator-tasks</li> <li>・各種 Unity アセット</li> </ul>	ネイティブ クライアント エンジニア
--	--	---	--------------------------

	<p><b>【企業名】</b> ソーシャルゲーム開発企業 I</p> <p><b>【プロジェクト名】</b> 技術戦略チーム</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b> 各プロジェクト横断の問題解決・共通基盤開発</p> <p><b>■担当分野</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ライブラリの標準化(再実装コストの低減)</li> <li>Unity エンジン使用           <ul style="list-style-type: none"> <li>・Unity 各種機能 (WebApi・ジョブ機能・アセットバンドルダウンロード)</li> <li>・クラッシュログ(Fabric)</li> <li>・課金(Prime31、両OS対応、サーバー間通信実装)</li> <li>・WebView(UniwebView2)</li> <li>・プッシュ通知(GrowthBeat)</li> <li>・広告(F.O.X、CyberZ様との各種調整)</li> <li>・データ引き継ぎ機能</li> <li>・MsgPack、JSON、暗号化の実装</li> <li>・ネイティブダウンロード(ダウンロード高速化)</li> <li>・GameCenter・GooglePlayGameService</li> <li>・認証機能(サインイン・サインアップ)</li> </ul> </li> <li>・ライブラリ標準化に伴う人員マネジメント・タスク管理 (クライアント・サーバー・各プロジェクトスケジュール調整)</li> <li>・各種プロジェクト連携           <ul style="list-style-type: none"> <li>・リリース前アプリのネイティブ機能を調査・実装</li> <li>・UI+機能実装 (レビュー遷移・お知らせ・端末容量チェック・文字入力制限)</li> <li>・基盤機能のヘルプ対応</li> <li>・各種ネイティブ・基盤機能の情報共有・補助</li> </ul> </li> </ul> <p><b>【プロジェクト人数】</b> 4人 (クライアント1名・サーバー2名・マネジメント1名)</p> <p>・調査・分析/基本設計/詳細設計/PG作成/ 単体テスト/結合テスト</p>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・MacOS</li> <li>・Windows10</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・C#</li> <li>・Objective-C</li> <li>・Android</li> <li>・C 言語</li> <li>・C++</li> </ul> <p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Unity5.4-5.6</li> </ul> <p><b>■Windows</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Visual Studio Community 2013, 2015 +VSTU 2013, 2015</li> <li>・Android Studio</li> </ul> <p><b>■Mac</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・MonoDevelop</li> <li>・Xcode 8.x, 9.x</li> </ul> <p><b>■バージョン管理</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・SourceTree+GitLab</li> </ul> <p><b>■その他</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・WebView</li> <li>・UniRx</li> <li>・ WebGL</li> <li>・ Jenkins</li> <li>・ MessagePack</li> <li>・ PowerShell</li> <li>・ NDK</li> <li>・ JNI</li> <li>・ NodeJs</li> <li>・ 各種Unity アセット</li> </ul>	ネイティブ クライアント エンジニア
--	--	---	--------------------------

<p>2015年03 月   2016年11 月</p>	<p><b>【企業名】</b> ゲーム開発企業J <b>【プロジェクト名】</b> 3D+2Dによるリアルタイムシミュレーションゲームの開発 <b>【プロジェクト概要】</b> 3D+2Dによるリアルタイムシミュレーションゲームの開発 <b>■担当分野</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・バトル内 2D ユーザーインターフェースの作成</li> <li>・カード強化画面・仮タイトル画面・起動画面の設計・開発</li> <li>・バトル内ロジックと UI 間のデータ受け渡しの設計・開発</li> <li>・マルチスレッドによるサーバーとの API 通信部分の設計・開発</li> <li>・マルチスレッドによるアセットバンドルダウンロード・保存・ロードキャッシュ機構の設計・開発</li> <li>・アセットバンドル解凍用 C++ と JNI ライブラリの開発</li> <li>・Node.js による Mac・Windows 上にファイルサーバー構築用</li> <li>・シェルスクリプトおよびPowerShell によるスクリプトの作成</li> <li>・Jenkins によるビルドサーバーの構築           <ul style="list-style-type: none"> <li>・MessagePack による通信速度の調査・テスト</li> </ul> </li> <li>・Unirx と MVP モデルにて UI 画面を制御、作成</li> <li>・WebGL のビルド調査・WebGL によるサーバーとの API 通信の開発</li> <li>・Unity5 系での WebView 表示(iOS・Android)           <ul style="list-style-type: none"> <li>・Https によるサーバー通信</li> </ul> </li> <li>・Jenkins による iOS・Android アプリの自動ビルド環境の構築</li> <li>・Go 言語を用いてサーバーと同じ Vo・DAO をクライアント側に作成</li> </ul> <p><b>【担当プロジェクト歴】</b> 2015年01月～ 2016年11月</p> <p><b>【プロジェクト人数】</b> 21名 (クライアント 3D 開発担当 2人・クライアント UI 開発担当 3人、サーバー 4人、企画 5人・クリエイティブ 6人・デバッグ 1人)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・調査・分析/基本設計/詳細設計/PG 作成/ 単体テスト/結合テスト</li> </ul> </p>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・MacOS 10.9、10.10</li> <li>・Windows7</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・C#</li> <li>・Objective-C</li> <li>・Android</li> <li>・C 言語</li> <li>・C++</li> <li>・Go</li> </ul> <p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Unity5.0.1f1、4.6.3、5.1.0f3、Unity5.2.1f1、Unity5.3.0f4、Unity5.3.5f1</li> </ul> <p><b>■Windows</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Visual Studio Community 2013, 2015 +VSTU 2013, 2015</li> <li>・Android Studio</li> </ul> <p><b>■Mac</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・MonoDevelop</li> <li>・Xcode 6.3.2、7.0、7.3</li> </ul> <p><b>■バージョン管理</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・SourceTree+GitLab</li> </ul> <p><b>■その他</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・WebView</li> <li>・UniRx</li> <li>・WebGL</li> <li>・Jenkins</li> <li>・MessagePack</li> <li>・PowerShell</li> <li>・NDK</li> <li>・JNI</li> <li>・NodeJs</li> </ul>	<p>PG テクニカル サポート</p>
--	---	---	------------------------------

	<p><b>【企業名】</b> 教育系アプリ開発企業K</p> <p><b>【プロジェクト名】</b> Unity を用いた英語学習教育アプリ開発</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b> スクラム開発でスプリントを回しており、 スプリント単位で英語学習アプリの企画に基づき フロント側の動画学習の画面作成 各種アセットの調査 (EasyMovieTexture・BestHTTP) 素材ファイルの管理</p> <p><b>【担当プロジェクト歴】</b> 2015年01月～2015年02月</p> <p><b>【プロジェクト人数】</b> 15名 (開発側 フロント3人 サーバー4人)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 調査・分析/詳細設計/PG作成/単体テスト</li> </ul>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MacOS 10.9</li> <li>• Windows7</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• C#</li> <li>• Objective-C</li> </ul> <p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unity5beta18</li> <li>• VisualStudioTool ForUnity</li> <li>• MonoDevelop</li> <li>• Git</li> <li>• SourceTree</li> <li>• Android Studio</li> <li>• Redmine</li> <li>• Xcode</li> <li>• Eclipse</li> </ul>	
	<p><b>【企業名】</b> ソーシャルゲーム開発企業L</p> <p><b>【プロジェクト名】</b> Unity を用いたソーシャルゲーム開発</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b> ソーシャルゲーム フロント側を WebView からフル Unity 化への各画面作成対応 (ミッション画面リニューアル・バトルリザルト画面・ ストーリー画面 WebView と Unity 画面との遷移) 既存バグの修正 Jenkins の環境設定 素材ファイルの管理 チーム内タスク管理(ブレインマネジメント) 他チームとのスケジュール調整</p> <p><b>【担当プロジェクト歴】</b> 2014年08月～</p> <p><b>【プロジェクト人数】</b> 20名超(うち開発スタッフ 多数)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 調査・分析/基本設計/詳細設計/PG作成/ 単体テスト・結合テスト</li> </ul>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MacOS 10.8</li> <li>• Windows8</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• C#</li> <li>• Objective-C</li> </ul> <p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unity4.5.1</li> <li>• MonoDevelop</li> <li>• NGUI</li> <li>• PlayMaker</li> <li>• SVN</li> <li>• Git</li> <li>• SourceTree</li> <li>• Redmine</li> <li>• Xcode</li> <li>• Eclipse</li> <li>• Akamai</li> <li>• Jenkins</li> </ul>	

	<p><b>【企業名】</b> ゲーム開発企業M</p> <p><b>【プロジェクト名】</b> Unity を用いたソーシャルゲーム開発 「カジュアルソーシャルゲーム」</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b> カジュアルソーシャルゲームの フロント側を Unity にて修正 UI の使用する参照データ部分を作成、</p>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MacOS 10.8</li> <li>• Windows7</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• C#</li> <li>• Objective-C</li> </ul> <p><b>【開発環境】</b></p>	SE
--	---	---	----

	<p>データベーススキーマの作成・仕様まとめ iOS・Android 固有のエラーの調査・検証・改修 過剰な電池消耗の解消・メモリ占有状況の調査・検証</p> <p><b>【担当プロジェクト歴】</b> 2013年12月～2014年04月</p> <p><b>【プロジェクト人数】</b> 30名超(うち開発スタッフ 多数)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・調査・分析/基本設計/詳細設計/PG作成/ 単体テスト・結合テスト</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Unity4.3.3</li> <li>・MonoDevelop</li> <li>・NGUI</li> <li>・SVN</li> <li>・Redmine</li> <li>・Xcode</li> <li>・Instruments</li> <li>・Eclipse</li> </ul>	
2013年8月   2013年10月	<p><b>【企業名】</b> ソーシャルゲーム開発企業N</p> <p><b>【プロジェクト名】</b> Unityを用いたソーシャルゲーム開発</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b> ソーシャル音楽ゲームの フロント側をUnityにて開発 Mobageとの連携・課金周りの対策</p> <p><b>【担当プロジェクト歴】</b> 2013年08月～2013年10月</p> <p><b>【プロジェクト人数】</b> 12名(うち開発スタッフ 9名)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・調査・分析/詳細設計/PG作成/ 単体テスト・結合テスト/運用テスト・DB保守</li> </ul>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・MacOS 10.8</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・C#</li> </ul> <p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Unity4.2.2</li> <li>・MonoDevelop</li> <li>・NGUI</li> <li>・Aptana Studio</li> <li>・SVN</li> <li>・Redmine</li> </ul>	SE
2013年2月   2013年7月	<p><b>【企業名】</b> ソーシャルゲーム開発企業N</p> <p><b>【プロジェクト名】</b> Unityを用いたソーシャルゲーム開発</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b> ソーシャル音楽ゲームの フロント側をUnityにて開発 Unity-iPhone間のプラグインの開発 Twitter、FaceBook連携、プッシュ通知の実装</p> <p><b>【担当プロジェクト歴】</b> 2013年02月～2013年07月</p> <p><b>【プロジェクト人数】</b> 6名(うち開発スタッフ 3名)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・調査・分析/詳細設計/PG作成/ 単体テスト・結合テスト/運用テスト・DB保守</li> </ul>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・MacOS 10.8.2</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・C#</li> <li>・Objective-C</li> </ul> <p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Unity4.1.2</li> <li>・MonoDevelop</li> <li>・NGUI</li> <li>・Aptana Studio</li> <li>・SVN</li> </ul>	SE

2013年2月	個人事業主による就業再開
---------	--------------

	<p><b>【習得した技術・機能等】</b></p> <p>■Objective-c 文法・メモリ管理・クラス・例外処理 使用書籍：Objective-C 超入門 ゼロからしっかり学べる iPhone プログラミング 【Xcode4.2 対応】</p> <p>■アプリ開発に関するオブジェクト・クラス・フレームワークの使い方 使用書籍：iPhone/iPad/iPod touch プログラミングバイブル iOS 5/Xcode 4 対応</p> <p><b>■自作アプリ開発</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ブロック崩し(ゲームアプリ) ボールを自機で打ち返し画面内のブロックをすべて壊すとクリアという 昔ながらの定番ゲーム</li> <li>●故郷盗り物語(ゲームアプリ) 都道府県の白地図同士を戦わせるゲームで名産品や特産品を装備してパワーアップするなどの要素を盛り込んだ素敵にくだらないゲームです</li> <li>●地価チェック(ツールアプリ) 会社から近いところに住みたいという欲望を満たすために作ったアプリで、全国の各市区町村の地価がチェックできる る アプリになっています。</li> </ul>	
2012年6月   2012年11月	<b>職業訓練 iPhone アプリ開発科 開始</b>	

	<p><b>【プロジェクト名】</b>電子国土 WEB 配信システム <b>【プロジェクト概要】</b> 国土地理院様にて作成される地図座標のデータを元に GoogleMap のように Web 上から日本地図を見られるようになる。 座標データから XML ファイル等を使用して各種地図の PNG ・ JPG ファイルを作成する。</p> <p><b>【プロジェクト人数】</b>4名 ・調査・分析/詳細設計/PG 作成/単体テスト・結合テスト/運用テスト</p>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• WindowsServer2003</li> <li>• Windows7</li> <li>• VMware</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• C#</li> </ul> <p><b>【開発環境】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• VisualStudio 2010 Express</li> </ul>	SE
--	---	---	----

	<b>2012年1月 大手 IT ベンダーへ派遣就業開始</b>		
2009年7月   2011年12月	<p><b>【プロジェクト名】</b>磁界の可視・可聴 <b>【プロジェクト概要】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・着磁分布記録システムの開発 地面内の磁束密度を 4 台の磁界センサーより一定距離にて取得し続け、走行エリア内の磁束密度の強弱を画面表示する。 VB2005 にて各画面作成、AD 変換にはコンテック社製の基板・ドライバ・専用ライブラリを使用</li> </ul> <p><b>【プロジェクト名】</b>施工安全 <b>【プロジェクト概要】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・落雷用雷観測データ取得および雷警報メール送信プログラムの開発</li> </ul>	<p><b>【使用 OS】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• WindowsXP 、 Windows7 、 WindowsVista</li> </ul> <p><b>【使用した言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• VB.Net 、 VBA 、 Java 、 Fortran</li> </ul> <p><b>【開発環境・ソフト・ライブラリその他】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• VB2005</li> <li>• Eclipse3.6</li> </ul>	SE

	<p>雷データファイルを取得・監視し、持続時間・電界値に応じて 警報・警報解除メールを送信する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>雷雲用雷観測データ取得および 雷警報メール送信プログラムの開発 雷データファイルを取得・監視し、持続時間・電界値に応じて 警報・警報解除メールを送信する</li> <li>電流分布解析結果グラフ化ツールの開発 各雷観測装置より得たデータを整形し、 警報レベルおよびデータをグラフ化する</li> <li>雷警報データの月報・日報作成 各種警報レベル・電界値単位の月報・日報・分単位のリストを作成</li> <li>スカイツリー内の気象地震観測モニタリングシステムのメンテナンス・保守</li> <li>新規観測装置の動作検証・運用方法の把握・現場内に観測装置の設置</li> <li>電力会社の雷分布画像取得ツールの開発 雨・雷雲・落雷を補助的に知るための電力会社の雷画像をURLを指定して取得する。</li> <li>東京スカイツリー落雷時動画の編集・画像切出 Adobe Premiere Pro CS4.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DirectX9</li> <li>HTML・CSS</li> <li>Frontpage</li> <li>VisualFortran Ver11.0</li> <li>RS232c シリアル通信</li> <li>コンテック社製ライブラリ</li> <li>NEC4 (モーメント法による電磁波解析ソフト)</li> <li>4NEC2 (アンテナ解析ソフト)</li> </ul> <p><b>【計測機器】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>磁界センサー4台</li> <li>磁束計4台</li> <li>測定用台車1台</li> <li>距離センサー1台</li> <li>コンテック社製AD変換基盤1台</li> <li>NI USB-6008 開発用ツール</li> <li>Astrogenix 社製NexStorm</li> <li>Astrogenix 社製TSentry</li> <li>二又RS232cケーブル</li> <li>NI USB-6008</li> <li>ホトニクス社製落雷観測装置</li> <li>EFM-100(雷雲観測装置)</li> <li>Zebra 電界計(雷雲観測装置)</li> <li>Boltek 社製StormTracker(落雷観測装置)</li> <li>Boltek 社製EFM 電界計(雷雲観測装置)</li> </ul>	
--	---	---	--

	<p><b>【プロジェクト名】</b>雷電流解析  <b>【プロジェクト概要】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>建築物内電流分布解析 NEC4 プログラムに建物データを読み込ませ解析を行う</li> <li>建築物内電流分布解析ソフトの修正 NEC4 プログラムにフーリエ変換・逆フーリエ変換・各ジオメトリー毎のファイル出力処理などを追記する。</li> <li>建築物座標データ解析データへコンバート NEC4 というモーメント法による電磁界測定プログラムに、計算させるために、座標データ・周波数データ等を</li> <li>NEC4(電磁界解析ソフトウェア)入力ファイルの形にコンバートする</li> </ul>		
--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・3D モデル作成プログラム NEC4 出力結果より建物データを 3D 化し、各部位の電流値を時系列・複数色で表示。</li> </ul> <p><b>【プロジェクト名】</b>ヘルプデスク <b>【プロジェクト概要】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム内ホームページ編集</li> <li>・各種 VBA プログラムの導入支援</li> <li>・バックアップサーバー管理</li> </ul>		
--	---	--	--

2009 年 7 月	大手建設会社へ派遣就業開始		
------------	---------------	--	--

2008 年 9 月   2009 年 3 月	<p><b>【プロジェクト名】</b>社内 SE 業務 <b>【プロジェクト概要】</b> グローバル IT 企業より依頼を受け、顧客データベースよりさまざまデータ解析に用いるデータの調査・抽出を行う。 帝国データバンクデータ、ダンズアンドブラッドリー社データを使用して、データの調査・抽出を行い 顧客データベースを常に最新へ更新 グローバル IT 企業の顧客へ e-Mail、DM、HTMLMail、を送信する際に、 SAS によりデータ抽出し、専用ツールにてデータ作成 CRM Seibel を用いて顧客データと各種セミナーデータを結びつける 各種操作を示すマニュアルが無いため全てのマニュアルを作成 DB2、AccessVBA を用いて全社全事業所マスター、 解析用テンプレートを作成 DB2、Excel を用いて 全社本社のみマスターを作成マニュアル、ガイダンス、 の修正チェック</p> <p><b>【プロジェクト人数】</b> 4 名            • 調査・分析/基本設計/詳細設計/PG 作成/            単体テスト・結合テスト/運用テスト/保守</p>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Windows2000</li> <li>・ DB2 (Ver9.0)</li> <li>・ CRM Seibel</li> <li>・ SAS</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ExcelVBA</li> <li>・ AccessVBA</li> <li>・ SQL</li> </ul> <p><b>【ツール】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ QMF</li> </ul>	SE
-------------------------------	---	---	----

2008 年 9 月	個人事業主就業開始		
2008 年 5 月   2008 年 7 月	<p><b>【プロジェクト名】</b>AskMe <b>【プロジェクト概要】</b> AskMe という商品名のナレッジマーケットソフトウェアのローカライズテスターおよびマニュアル、ガイダンス、の修正チェック <b>【プロジェクト人数】</b> 3 名 <b>【担当業務】</b> ・ 運用テスト</p>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ WindowsServer2003</li> <li>・ SQLServer2005</li> </ul> <p><b>【言語】</b> なし <b>【ツール】</b> なし</p>	SE
2008 年 5 月	ナレッジ/ナレッジマーケット系ソフトウェア企業へ派遣就業開始		
2008 年 1 月   2008 年 3 月	<p><b>【プロジェクト名】</b> 厚生省調査課システム、厚生省各組合用配布システム <b>【プロジェクト概要】</b> 厚生省調査課データ入力画面・修正用の各画面開発および テスト 厚生省各組合用配布システムのテスト <b>【プロジェクト人数】</b> 1 名 <b>【担当業務】</b> ・ 調査・分析/基本設計/詳細設計/PG 作成/</p>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Windows2000</li> <li>・ WindowsXP</li> <li>・ Oracle7.0</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ SQL</li> <li>・ VisualBasic6.0</li> </ul> <p><b>【ツール】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ スプレッドシート</li> </ul>	SE

	単体テスト・結合テスト		
2008年1月	大手金融系シンクタンク／コンサルティング企業へ派遣就業開始		
2007年5月 ～ 2007年12月	<p>【プロジェクト名】社内SE業務</p> <p>【プロジェクト概要】 給与、社会保険等に使用するエクセルファイルをワンクリックにて作成できるようVBAにてカスタマイズ 管理職用の業務管理AccessファイルをVBAを用いて要望に応じたカスタマイズ PC修理、サーバー内フォルダ整理、各業務マニュアル作成</p> <p>【プロジェクト人数】1名</p> <p>【担当業務】 ・調査・分析/基本設計/詳細設計/PG作成/ 単体テスト・結合テスト/運用テスト/保守</p>	<p>【システム構成】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Windows2000</li> <li>WindowsXP</li> </ul> <p>【言語】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ExcelVBA</li> <li>AccessVBA</li> <li>SQL</li> </ul> <p>【ツール】なし</p>	SE
2007年5月	地方公共／福祉関連団体へ派遣就業開始		
2006年6月 ～ 2006年10月	<p>【プロジェクト名】NTTテレカエンコーダの開発</p> <p>【プロジェクト概要】 NTTテレカエンコーダ内部プログラム・設定画面の開発</p> <p>【プロジェクト人数】2名</p> <p>【担当業務】 ・調査・分析/基本設計/詳細設計/PG作成/ 単体テスト・結合テスト</p>	<p>【システム構成】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Windows2000</li> </ul> <p>【言語】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>C++Builder</li> </ul> <p>【ツール】なし</p>	SE
2006年6月	システム運用・保守サービス企業へ派遣就業開始		
2005年6月 ～ 2005年12月	<p>【プロジェクト名】社内SE業務</p> <p>【プロジェクト概要】 社員使用のプリンタ、PCをメンテナンスする。 ブラウザ上よりVBAにて作成したプログラムをダウンロード可能にし、社内業務の円滑化を行う</p> <p>【プロジェクト人数】3名</p> <p>【担当業務】 ・調査・分析/基本設計/詳細設計/PG作成/単体テスト・ 結合テスト/運用テスト/保守</p>	<p>【システム構成】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Windows2000</li> </ul> <p>【言語】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ExcelVBA</li> <li>CGI</li> <li>HTML</li> </ul> <p>【ツール】なし</p>	SE
2005年6月	大手自動車メーカーへ派遣就業開始		
2001年4月 ～ 2002年4月	<p>【プロジェクト名】NafNetシステム</p> <p>【プロジェクト概要】 老人介護用コールセンターにて使用する オペレーション画面の作成およびアプリケーションの開発</p> <p>【プロジェクト人数】5名</p> <p>【担当業務】 ・基本設計/詳細設計/PG作成/単体テスト/結合テスト/ 運用テスト/保守</p>	<p>【システム構成】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Windows2000</li> <li>WindowsNTserver</li> <li>SQLServer7.0</li> <li>CTI Server</li> </ul> <p>【言語】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>VisualBasic6.0</li> <li>SQL</li> </ul> <p>【ツール】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>沖電気コールセンター キット</li> </ul>	SE

2002年4月   2002年11月	<p><b>【プロジェクト名】</b>社内在席、スケジュール管理システム</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b>在席状況の確認、スケジュール、電話メモ有無の確認、社員スケジュール、電話連絡等をDBに保存し、全社員の業務を管理するアプリケーションの開発</p> <p><b>【プロジェクト人数】</b>1名</p> <p><b>【担当業務】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・調査、分析/基本設計/詳細設計/PG作成/単体テスト、結合テスト/運用テスト/保守</li> </ul>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Windows98</li> <li>・Windows2000</li> <li>・SQLServer2000</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・VisualBasic6.0</li> <li>・SQL</li> <li>・VisualC++6.0</li> <li>・VB.NET</li> </ul> <p><b>【ツール】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・WinSocket</li> </ul>	SE
2002年11月   2003年1月	<p><b>【プロジェクト名】</b>住宅内玄関版システム</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b>各住宅内の照明、電気、施錠などを玄関版よりコントロールするシステム</p> <p><b>【プロジェクト人数】</b>1名</p> <p><b>【担当業務】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・調査、分析</li> </ul>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Windows2000</li> </ul> <p><b>【言語】</b>なし</p> <p><b>【ツール】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Visio</li> </ul>	SE
2003年1月   2003年7月	<p><b>【プロジェクト名】</b>血液検査システム</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b>血液検査システム内部に埋め込まれているROM内のプログラム開発。</p> <p>タッチパネルによる画面遷移および機器への命令送信部分を設計、開発</p> <p><b>【プロジェクト人数】</b>5名</p> <p><b>【担当業務】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・調査、分析/基本設計/詳細設計/PG作成/単体テスト、結合テスト</li> </ul>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Windows2000</li> <li>・Linux(RedHat)</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・C++</li> </ul> <p><b>【ツール】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Apache</li> <li>・Samba</li> </ul>	SE
2003年7月   2003年9月	<p><b>【プロジェクト名】</b>中国向けPHSシステム</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b>既存のPHSを中国の企画に合致するよう、プログラムを改修し、テストを行う</p> <p><b>【プロジェクト人数】</b>2名</p> <p><b>【担当業務】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・調査、分析/基本設計/詳細設計/PG作成/単体テスト、結合テスト</li> </ul>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Windows2000</li> <li>・iTron</li> <li>・擬似基地局2台</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アセンブラー</li> </ul> <p><b>【ツール】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ARM(ICE)</li> </ul>	SE

2003年9月   2004年4月	<p><b>【プロジェクト名】</b>中国(北京、香港)向けPHSシステム</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b> 中国向けのPHS内部プログラムを開発 RT部およびテスト運用試験をおこなう</p> <p><b>【プロジェクト人数】</b>3名</p> <p><b>【担当業務】</b> ・基本設計/詳細設計/PG作成/単体テスト/結合テスト</p>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Windows2000</li> <li>iTron</li> <li>擬似基地局2台</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>C++</li> </ul> <p><b>【ツール】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ARM(ICE)</li> </ul>	SE
2004年4月   2004年12月	<p><b>【プロジェクト名】</b>米国向け総合OA機器開発</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b> 米国向けの総合OA機器アプリ開発</p> <p><b>【プロジェクト人数】</b>3名</p> <p><b>【担当業務】</b> ・調査・分析/基本設計/詳細設計/PG作成/ 単体テスト・結合テスト/運用テスト</p>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Windows2000</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>VC.Net(C#)</li> <li>VCからのExcel操作 (VBAのようなもの)</li> </ul>	SE
2001年3月	<b>業務系ソフトウェア開発会社 入社</b>		
2000年6月   2001年1月	<p><b>【プロジェクト名】</b>EDI管理システム</p> <p><b>【プロジェクト概要】</b> 売上・数量に関する明細を販売元より電子ファイルにて 送信してもらい、卸元と各製薬会社間の売上、請求、 支払、在庫、棚卸、物流、等のデータをDBにて管理し アプリケーションにてデータ表示、帳票出力する。</p> <p><b>【プロジェクト人数】</b>4名</p> <p><b>【担当業務】</b> ・詳細設計/PG作成/単体テスト/結合テスト/運用テスト</p>	<p><b>【システム構成】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>WindowsNT</li> <li>Windows98</li> <li>SQLServer7.0</li> </ul> <p><b>【言語】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>VisualBasic4.0</li> </ul> <p><b>【ツール】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>スプレッドシート</li> </ul>	SE
2000年4月	<b>ITインフラ/ネットワークサービス企業入社</b>		

## ■自己PR

開発工程に関しては、要件定義・調査解析～運用・保守、ヘルプデスク、サポートエンジニアまでと、一連の作業経験を積んで参りましたので、様々な状況に柔軟に対応できると自負しております。

OSはWindowsのバージョン全般の経験があり、言語はVB・VBA(Excel・Access)・SQLがもっとも得意で、オープン系システムの開発からツール作成、DB2やSQLServerやAccessによるデータ抽出・データ加工・DB設計・DB構築などに自信があります。C・C++・VC++もPHS開発やDLL開発などを経験し、基礎から応用まで対応可能です。直近では、Unityを用いたiOSおよびAndroid向けソーシャルゲームの開発に従事しておりましたが、WEBやサーバーの経験が不足していることを痛感しており、フロント・サーバー・WEB間の開発スキルを高めたく思っております。