

職 務 経 歴 書

フリガナ		性別	配偶者	生年月日(年齢)	稼働開始可能日	言語能力	会話	作業理解	仕様作成	A 上級
名前	HM	男	無	1997年6月12日(23歳)	4月～(大学卒業後)	日本語	日常	業務		B 中級
日本住所	東京都杉並区堀ノ内						日本語			
最寄り駅	丸の内線方南町駅		来日			英語	D	D	D	D
最終学歴	学校名			専攻学科			学位			
	東京工芸大学			芸術学部ゲーム学科プログラム専攻			四年制			
職歴	期間		会社名			部門・担当				
	2017年4月～2020年3月		ゲーム会社			開発				
	2019年4月～2020年10月		システム会社			開発				
言語総合能力			資格							

技術経験

●:実務経験1年以上/◎:実務経験有り/○:知識有り

OS	Win95/98	WinCE	Win2000	WinNT4.0	WinServer	WinXP
	X-Windows				WinVista	Solaris
	Aix	Win7	● Win8	● Win10	●	
言語等	C	● C#	● C++/VC++	● Java	○ JavaScript	● JavaServlet
	Jsp	Notes	Struts	Eclipse	○ .Net	Delphi
	VB	○ VBScript	HTML	● XML	○ UML	Asp
	PHP	● Perl	PL/SQL	○ Cobol	Shell	Fortran
	その他	◎ Python	○ VBA	●		
DB等	Oracle	SqlServer	○ DB2	Sybase	Informix	MySql
	Access	Apache	○ Lotus Notes	WebSphere	WebLogic	Tomcat
	その他	PL/SQL	○			
得意分野	言語	C/C#/C++/HTML/CSS/PHP/VBA				
	業務	<ul style="list-style-type: none"> ・HTML、CSSを使用したホームページ作成 ・PHPを使用したWebサイトの作成 ・PowerPointを使った提案書の作成 ・Excelを使ったデータ管理 ・Wordを使った文書作成 ・C、C#、C++を使用したゲーム、システム開発 ・Unityを用いた2D、3Dゲーム開発 ・UnrealEngine4を用いたVRゲーム開発 ・VBAを用いた企業管理システムの開発 				

職務経歴

PL:プロジェクトリーダー / TL:チームリーダー / BSE:ブリッジSE / SE: SE / PG:プログラマー ●:経験有り

No	開発時期	期間・月	開発人数	開発システム名・開発場所	OS	言語/工具/DB	役割	要件定義	基本設計	機能設計	詳細設計	製造	単体テスト	結合テスト	総合テスト	運用・保守
1	2017年4月～ 2019年3月	24	6	[C#を用いたゲーム開発] ・XNAを用いた3Dアクションゲームの開発 ◆C# ・XNA上でのFBXファイルの表示 ・3次元空間におけるオブジェクト、カメラの移動 ・ゲームパッドによるゲームの操作設定 ・ポリゴンの表示 ・オブジェクト同士の当たり判定設定	Win7	【言語】 C# 【その他ツール】 Visual Studio XNA	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●

2	2018年4月～ 2019年3月	12	9	<p>[C#を用いたゲーム開発] ・Unityを用いた3Dアクションゲームの開発 ・Arduino Leonardoを用いたコントローラー制作</p> <p>◆C# ・マイコンとシリアル通信を行うスクリプト作成</p> <p>◆Arduino ・加速度センサー、ジャイロセンサーを用いたオリジナルコントローラーの製作 ・出力ピンの設定 ・入力ピンの設定 ・変数宣言 ・数値代入 ・配列 ・関数 ・条件分岐 ・forループ ・whileループ ・switch処理 ・有線によるUnityとArduinoの連動</p>	Win10	<p>【言語】 C# Arduino</p> <p>【その他ツール】 Visual Studio Unity</p>	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
3	2018年4月～ 2020年8月	28	5	<p>◆JavaScript ・画像のランダム表示をボタン操作式に制作 ・ポップアップメッセージの設定 ・ボタンの設定 ・テキストボックスの設定 ・計算プログラムの設定 ・繰り返しプログラムの設定 ・桁数表示の設定</p> <p>◆WordPress ・背景色の設定 ・画像の挿入と差し替え ・文章設定 ・プラグインの導入 ・テンプレートの有効化 ・タイトル設定 ・バナーの挿入</p> <p>◆PHP/XAMPP ・変数の設定 ・演算子の設定 ・配列の設定 ・関数の設定 ・条件分岐の設定 ・文字列の操作 ・問い合わせフォームの制作</p>	Win10	<p>【言語】 CSS HTML PHP JavaScript SQL</p> <p>【JavaScriptライブラリ】 jQuery-Lightbox/colobox Bootstrap</p> <p>【CMS】 WordPress</p> <p>【Linux】 Linux (Ubuntu-Japanese) Oracle VM VirtualBox</p> <p>【グラフィックソフト】 Illustrator CC Photoshop CC</p> <p>【その他ツール】 FFFTP XAMPP</p>	SE	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
4	2019年4月～ 2020年3月	12	5	<p>[C#を用いたゲーム開発] ・Unityを用いた2D横スクロールアクションゲームの開発 ・Arduino Leonardoを用いたゲームと連動して報酬が排出されるモジュールの制作</p> <p>◆C# ・2Dキャラクターの表示 ・アニメーション設定 ・ステージ構築 ・ゲームパッドによるゲームの操作設定</p> <p>◆Arduino ・Unityと連動し、モーターが動作 ・二重ラック欠歯ピン歯車往復運動機構による報酬の押し出し機構の制作</p>	Win10	<p>【言語】 C# Arduino</p> <p>【その他ツール】 Visual Studio Unity</p>	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

5	2019年4月～ 2020年4月	12	1	<ul style="list-style-type: none"> ◆C++ ・文字列の入出力設定 ・変数宣言 ・数値代入 ・文字列の入出力 ・条件分岐 ・forループ ・whileループ ・コメント挿入 ・真偽値 ・比較演算 ・配列 ・自作クラスの実装 ・自作関数の実装 ・動的メモリの確保と開放の設定 <ul style="list-style-type: none"> ◆UnrealEngine4 ・3Dオブジェクトの配置 ・コントローラー操作の追加 ・VRとの連動設定 	Win10	<p>【言語】 C++</p> <p>【その他ツール】 Visual Studio</p>	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
6	2019年4月～ 2020年4月	12	3	<ul style="list-style-type: none"> ◆HTML ・タイトルの設定 ・画像の貼り付け ・文章改行 ・リンクの設定(外部・ページの連携・メール) ・見出し、段落の設定 ・テーブルの設定 ・JavaScriptへのリンクの設定 ・CSSへのリンクの設定 ・metaの設定、SEO対策(description・keywords) ・箇条書きの設定 ・ページの複製 ・インラインフレーム・枠のサイズの設定 ・インラインフレーム枠内表示ページの縮小 ・グループ化 <ul style="list-style-type: none"> ◆CSS ・フォントサイズ・カラーの設定 ・背景カラー・画像の設定 ・幅・高さ設定 ・左・右・中央・配置の設定 ・余白の設定 ・枠線の設定 ・箇条書きのブレッドの削除 ・リンクのテキスト設定 <ul style="list-style-type: none"> ◆JavaScript ・変数宣言 ・数値代入 ・インクリメント、デクリメント ・条件分岐 ・繰り返し、無限ループ ・真偽値 ・文字列入出力 ・比較演算 ・配列 ・関数 	Win10	<p>【言語】 HTML CSS JavaScript</p>	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
7	2019年4月～ 2020年4月	12	1	<ul style="list-style-type: none"> ◆VBA ・企業先管理システムの開発 ・企業名や電話番号、住所、メールアドレスを管理するシステムの開発 ・VBA上でWebページを開き、HTMLからClass名やID名を指定して文字列やURLなどのデータの取得 <ul style="list-style-type: none"> ◆VB.Net ・変数宣言 ・数値代入 ・インクリメント ・デクリメント ・条件分岐 ・繰り返し ・コメント ・文字列 ・文字列出力 	Win10	<p>【言語】 VBA VB.Net HTML CSS JavaScript</p>	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

8	2019年4月～ 2020年4月	12	1	研修 ◆Python ・変数宣言 ・数値代入 ・インクリメント ・デクリメント ・条件分岐 ・繰り返し ・無限ループ ・コメント ・文字列 ・真偽値 ・文字列入力 ・文字列出力 ・比較演算 ・配列 ・関数	Win10	【言語】 Python	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
9	2019年4月～ 2020年8月	16	1	研修 ◆Xcode ・変数の設定 ・演算子の設定 ・配列の設定 ・関数の設定 ・条件分岐の設定 ・文字列の操作の設定 ・エラー処理の設定 ・コンパイラ警告・文字カウントの設定 ・サブクラスの設定 ・クラス・プロパティ・初期化 ・アクションの設定 ・UIの設置 ・ランダム関数の設定 ・RGBの設定 ・アニメーションアプリの作成 ・タイマーアプリの作成 ・画像編集アプリの作成 ・音声録音アプリの作成	Win10	【言語】 Xcode 【開発ツール】 Swift2	SE	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
10	2019年4月～ 2020年4月	12	1	研修 ◆Ruby ・変数の設定 ・演算子の設定 ・配列の設定 ・関数の設定 ・条件分岐の設定 ・繰り返し文の設定 ・時刻・日付の処理 ・case文の設定 ・例外処理の設定 ・制御構文の設定 ・連想配列の設定 ・HTMLと連携 ・JavaScriptとの連携 ・jQueryとの連携 ・CSSとの連携 ・Bootstrapとの連携 ・webアプリの作成 ・リソースの追加 ・ビューの追加 ・コントローラーの追加 ・入力フォームの作成 ・編集・更新・重複・削除の処理	Win10	【言語】 Ruby 【開発ツール】 Railse 【OS】 Win10	SE	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
11	2019年4月～ 2020年4月	12	1	研修 ◆Java ・文字列の入出力設定 ・変数宣言 ・数値代入 ・条件分岐 ・forループ ・whileループ ・コメントの挿入 ・真偽値 ・比較演算 ・配列 ・関数 ・ゲームの追加プラグイン制作	Win10	【言語】 Java 【その他ツール】 Visual Studio Eclipse	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	

12	2019年4月～ 2020年4月	12	1	研修 ◆Ajax ・変数宣言 ・数値代入 ・インクリメント ・デクリメント ・条件分岐 ・繰り返し ・無限ループ ・コメント ・文字列 ・真偽値 ・文字列入力 ・文字列出力 ・比較演算 ・配列 ・関数 ・文書型宣言 ・属性	Win10	【言語】 Ajax	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
13	2019年4月～ 2020年4月	12	1	研修 ◆Swift ・変数宣言 ・数値代入 ・条件分岐 ・繰り返し ・無限ループ ・コメント ・文字列 ・文字列入力 ・文字列出力 ・比較演算 ・配列 ・クラス	Win10	【言語】 Swift	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
14	2019年4月～ 2020年4月	12	1	研修 ◆JSON ・変数宣言 ・数値代入 ・インクリメント ・デクリメント ・条件分岐 ・繰り返し ・無限ループ ・コメント ・文字列 ・真偽値 ・文字列入力 ・文字列出力 ・比較演算 ・配列 ・関数	Win10	【言語】 JSON	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●