スキルシート

フリガナ		性別	配偶者	生年月日(年齢)	稼働開始可能日
名　前	KK	男	無	29	即日
住所	東京都中野区				
最寄り駅	メトロ落合駅		来日	3年	

言語能力	会話 日常	会話 業務	作業理解	仕様解読	仕様作成	
						A 上級
						B 中級
日本語	B	B	A	B	C	C 初級
英　語	C	C	B	B	C	D 入門

最終学歴	学校名	専攻学科	学位
	東京クールジャパンアカデミー	ゲームプログラマー専攻	専門士(2年制)

職歴	期間	会社名	部門・担当

言語総合能力		資格	日本語能力試験　N1レベル

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	●	Linux	○		
言語等	C		C#	◎	C++/VC++	○	Java	○	JavaScript	◎	JavaServlet	
	Jsp		Notes		Struts		Eclipse		.Net		Delphi	
	VB.NET		VBScript		HTML	●	XML	◎	UML		Asp	
	PHP	◎	Perl		PL/SQL		Cobol		Shell		Fortran	
	その他		Python	◎	VBA	○	Ruby		Xcode		swift	
	Ajax	○	Lua	◎								
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	HTML、CSS、PHP、JavaScript
	業 務	【プログラム】 ・HTML、CSSを用いたサイトのコーディング ・javaScriptとPHPを用いた動的演出の作成 ・UnityとC#を用いたゲームの作成 ・Pythonを用いたアルゴリズム問題を解決 【事務】 ・Excelを使った仕様書、スケジュールの作成 【デザインソフト】 ・Photoshopを用いた画像の編集と作成 ・Maya、3dsmax、blenderを用いたモーションの作成、簡単なモデルの作成

職務経歴					PL:ﾌﾟﾛｼﾞｪｸﾄﾘｰﾀﾞｰ /TL:ﾁｰﾑﾘｰﾀﾞｰ /BSE:ブリッジSE /SE: SE /PG:ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾏｰ ●: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	2023年6月 ～ 2025年8月	26	6	【ゲームの開発】 【業務委託されたゲームの制作】 ◆ C# ･コルーチンを使用した非同期処理の実装･IEnumeratorとyield returnを駆使し、ゲームのメインループ、UIアニメーション、時間のかかる処理（音声読み込みなど）を管理。 ･Inputを使用したキーボード操作の実装 ･Input.GetKeyDownなどを用いて、メニュー画面でのボタン選択や決定、キャンセルといった操作を実装。 ･enumを使用したゲーム状態管理の実装･キャラクターの表情、行動カテゴリなどをenumで定義し、複雑なゲームロジックを整理・管理。 ･ListやDictionaryを用いたデータ管理･アクションリスト（List<Act>）や音声キャッシュなど、コレクションを用いてゲームデータを効率的に管理。 ･CSVデータと連携したゲームデータ管理TextAssetとしてCSVファイルを読み込み、称号の情報を動的に生成・表示するシステムを構築。 ･デリゲート(System.Action)を利用したコールバック処理 ･パラメータの取得やシーン遷移後の処理などでコールバックを活用し、柔軟な処理フローを実装。 ◆ Unity ･UIのCanvasを使用した画面構築 ･Text、Button、Image、Sliderなど、多数のUIコンポーネントをシーンに配置し、C#スクリプトから参照・制御。 ･C#スクリプトのコンポーネント化と連携 ･SoundManagerクラスによる音響管理:BGMとSE（効果音）、ボイスを管理する専用クラスを介して、適切なタイミングで音を再生。 【Unityの2dゲームGrand Magusの開発】 ◆C# ・3Dオブジェクトを移動させるコードの記述 ・Object poolを使って生成した魔法のObjectを管理する ・Switch文を使ってプレイヤーが押したキーによる色々な魔法を生成 ・ゲームをクリアする条件を作成 ◆Unity ・オブジェクトの配置 ・オブジェクトのタグの設定 ・C#スクリプトをオブジェクトにアタッチする ◆Photoshop ・2D素材を作成 【Unityの2d左折禁止迷路ゲームの開発】 ◆C# ・3Dオブジェクトを移動させるコードの記述 ・連結リストを使ってプレイヤーが経過したポジションを記録してプレイヤーが前のポジションに戻せる機能を完成しました。 ・ゲームをクリアする条件を作成 ◆Unity ・オブジェクトの配置 ・オブジェクトのタグの設定 ・C#スクリプトをオブジェクトにアタッチする ◆Photoshop ・2D素材を作成	Win11	Unity Photoshop C#	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●
2	2023年9月 ～ 2024年2月	6	7	【Unreal Engineのシューティングゲームの開発】 ◆Unreal Engine ・モデリングモードを使用したオブジェクトのカットと接合 ・3Dオブジェクトの配置 ・接触した時の当たり判定 ・AIを使って追跡や移動の制作 ・スライダーを使いHPやスタミナの制作	Win11	Unreal Engine	PG			●	●	●	●	●		

3	2021年12月 ～現在	45	5	【webの開発】 人材派遣会社のサイト制作 ◆PHP ・if文でサイト表示内容の分岐条件を設定 ◆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(外部サイト・ページの連携・メール) ・見出し、段落の設定 ・テーブルの設定 ・CSSへのリンクの設定 ・metaの設定 ・箇条書きの設定 ・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 ◆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 【ノベルティサイト制作】 ◆PHP データベース接続 データ取得: 商品データやメッセージデータをデータベースから取得しました。 データ登録: お問い合わせフォームから送信されたメッセージをデータベースに登録しました。 セッション管理: sessionを使用して、カートのデータをセッションに保存・管理しました。 カート処理: カートへの商品追加、数量更新、商品の削除などのロジックを実装しました。 注文処理:カートの注文情報を orders テーブルと order_items テーブルに記録しました。 条件分岐とリダイレクト: if 文で条件分岐を行い、画面遷移を制御しました。 JSON レスポンスの生成: AJAX リクエストに対して、JSON 形式のデータを返しました。 ◆JavaScript DOM 操作: document.querySelector や document.querySelectorAll を使って HTML 要素を取得し、textContent や remove() を使って内容の更新や要素の削除を行いました。 イベント処理: addEventListener を使って、ボタンクリックやセレクトボックスの変更などのイベントを検知し、処理を実行した。 AJAX 通信: fetch() API を使って、サーバー(cart_action.php) と非同期でデータを送受信した。 ◆HTML ページ構造: ページ構造を作成しました。 テーブルの作成:table、thead、tbody、tr、td などの要素を使って商品一覧テーブルを作成した。 ◆CSS レイアウト: Flexbox や Bootstrap を使って、ページのレイアウトを調整しました。	chrome iPhone Andloid	PHP JavaScript MySQL HTML CSS XREA Vue	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●

				【心理学テストサイト制作】 ◆vueのif文を使ってワンページで結果画面、テスト画面、タイトル画面を切り替え機能と表示言語の切り替え機能を完成しました ◆Bootstrapを使ってウェブサイトのレイアウトとデザインを作成しました ◆JavaScriptを使ってテスト結果を計算するプログラムを作成しました ◆Jsonを使ってテストのテキストデータと選択肢の数値を記録します。 ◆HTML ・テキストの出力 ・画像の挿入 ・ によるクラスの定義 ◆CSS ・フォントの設定 ・画像、動画サイズの設定 ・HTMLにて定義したタグの設定 ・フォントサイズ・カラーの設定														

4	2024年11月 ～現在	11	5	社内開発 ◆メール自動配信システムの構築・運用 ・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使用（SQLも使用）	Win10 iPhone Andloid	【言語】 PHP CSS HTML	PG					●	●		●	●
5	2025年4月 ～ 2025年5月	1	4	PCのキッティング ◆案件先（PCキッティング） ・全労済システムズ ・200台のノートPCをキッティング ・PCを開梱 ・起動時に【F12】を押して初期設定画面を開く ・3つのBatファイルが入ったUSBを挿す ・エクスプローラーを開く ・Bat.1 実行 ・USB内のBat.1を「管理者として実行」 ・コマンドプロンプトが起動 ・管理番号を入力 → Enter ・Bat.2 実行 ・エクスプローラーを開く ・USB内のBat.2を「管理者として実行」 ・PC本体と箱に管理番号のテプラを貼る ・PCを梱包 〇動作確認 ・電源 ・BIOS確認 ・OS起動 ・画面ノイズ確認 〇復旧 ・OS再インストール ・CMOSクリア ・HDD除去 ・メモリ交換	Win11	pc	SE						●		●	
6	2019年4月 ～ 2022年6月	39	4	◆商務局から新設立のごみ分類収集推進オフィスに派遣 （新設立のオフィスが人手不足なので、商務局に人手を求めて、私を派遣されました。） 新設立オフィスの開設準備として、業務用PCの搬入・初期設定・配置作業を担当 商務局と新設オフィス間の連携・コミュニケーション業務 ごみ分類収集推進に関する事業打ち合わせへの参加（対象：商務局が管理するスーパーマーケット） ◆**台州市黄岩区**商務局（政府部門）での資料の管理とキッティング業務 資料室の管理、Excelによる資料管理台帳の作成 資料の審査および請求受付対応 業務用PCの搬入・初期設定・設置作業 Windows環境の基本設定（ユーザーアカウント、ネットワーク、プリンタ等） 社員用PCの定期メンテナンスおよびトラブルシューティング対応 PC操作に関する社内相談への対応（役員・同僚からの問い合わせ）	Win10	Excel Word WeChat	PG	●	●	●	●	●			●	●

1	HTML,CSS	HTML・CSSの使用経験として、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）、見出し、段落、テーブルの設定、フォームの設計がございます。また、metaの設定や箇条書きの設定、ボックスモデルの理解、fontサイズやカラー・背景画像・余白などのスタイル設定を行った経験がございます。Vue.jsやJavaScriptとの連携によるWebページの構築、小規模なショッピングサイトのデモ制作も行いました。
2	javascript	JavaScriptの使用経験として、Vue.jsを用いた性格診断Webアプリの制作、HTML・CSS・PHP・MySQLと連携したショッピングサイトデモの制作経験がございます。また、フォーム入力の監視、イベント処理、DOM操作、ポップアップメッセージの設定、要素の表示・非表示切り替え、動的なデータ操作の実装も行いました。
3	C#	C#の使用経験として、Unityを使用したゲーム開発において、変数宣言、条件分岐、繰り返し、クラスやメソッドの定義、オブジェクトの生成、イベント処理などの基本的なプログラミング技術を学習しました。簡単なゲームロジックを実装した経験がございます。
4	Python(独学)	Pythonの使用経験として、変数宣言、リスト・辞書の操作、条件分岐、繰り返し、関数定義、文字列処理、ファイル操作などの基本的な構文を用いたアルゴリズム問題への取り組みを行いました。また、Djangoを用いて簡易なWebアプリの開発経験もございます。
5	PHP	PHPの使用経験として、HTML・CSS・JavaScriptとの連携によるWebアプリの制作を行いました。MySQLとの接続・データの取得・登録処理など、バックエンド側の基本的な処理の実装経験がございます。会社の依頼により、フロントとバックの両方を担当しました。
6	MySQL	MySQLの使用経験として、テーブルの作成、データの登録・更新・削除、SELECT文による検索、WHEREやORDER BY、JOINによる結合クエリを使用した経験がございます。Webアプリケーションにおけるバックエンド処理の中で使用しました。
7	Java（研修）	Javaの使用経験として、基本的な文法、クラスとオブジェクトの定義、継承、インターフェースの利用、条件分岐、ループ構文を学習しました。簡易なToDoリストアプリの作成や、Web APIとの連携を行った経験がございます。
8	Photoshop	Photoshopの使用経験として、画像編集・加工・図表の作成・レイヤー操作・トーン補正などの作業を長年個人で行っており、15年以上の使用経験がございます。学習用資料・プレゼン資料のための図解制作や、趣味のデザイン制作も多数ございます。
9	3dsMax	3dsMaxの使用経験として、ゲームキャラクターのアニメーション修正を行う業務に1ヶ月間の実習として従事しました。キャラクターの動作修正、ポーズ調整、タイムラインの編集などの実務経験がございます。
10	Unity	Unityの使用経験として、C#を用いたゲームロジックの実装、UIの設定、アセットの読み込み、物理演算の利用など、ゲーム開発の基礎を学習しました。
11	Unreal Engine	Unreal Engineの使用経験として、ブループリントを用いた処理の可視化やマテリアル設定、UI設計、シーン構築などの基礎操作を学びました。日本語UIでの操作にも慣れております。
12	Excel / Word	Excel・Wordの使用経験として、3年間の資料室管理事務の職務経験があります。Excel関数や書式設定、Wordでの帳票作成、文書整形の経験が豊富です。
13	Premiere	Premiereの使用経験として、動画のカット編集、音声挿入、字幕追加、簡単なテロップやエフェクトの使用を行った経験がございます。動画編集の基本的な操作が可能です。
15	PCのキッティング	PCの構造や各パーツの役割に関する基礎知識を学びました。実習では、CPU・メモリ・マザーボード・ストレージ・電源ユニットなどのパーツを用いた実際のPCの組立についても習得しました。パソコンのハードウェアに対する理解と作業スキルを基礎から身につけています。

自己紹介
PowerPoint、Word、Excelでの資料作成、データの入力・管理、仕様書の 作成などの経験がございます。 Photoshopを使用した画像加工やUI素材の作成にも対応可能です。 商務局では約3年間、主に資料室の管理を担当しておりましたが、社員の中でもITに詳しいことから、業務用PCの搬入・設置、初期設定などを任されておりました。社員のパソコン環境の構築にも携わり、役員や同僚からPCの不具合や操作トラブルの相談を受けることが多く、社内ではいわゆる“IT担当”のような立場でサポートしておりました。基本的なWindows設定、LAN配線、プリンタ接続、ソフトウェアのインストールなどにも対応可能です。 Unreal Engine5のBlueprintを使いゲーム開発 ・移動する床や消える床、動く扉などを制作 ・視点移動や視点の固定 ・ナイアガラを使いゲームの演出やエフェクトを制作しました。 ・素材のエクスポートやインポートの仕方 ・Blueprintウィジェットの使い方 ・Blueprintウィジェットを使いタイマーの設定、スライダーの設定 ・条件分岐を使いif/elseやループ文などをできるようにした。 ・色の変化をできるようにした。 ・モデリングモードを使用したオブジェクトのカットと接合 ・3Dオブジェクトの配置 ・接触した時の当たり判定 ・AIを使って追跡や移動の制作 ・スライダーを使いHPやスタミナの制作 MayaとBlender使用して簡単なキャラクターモデリングや背景制作ができます。 Linux環境の構築・基本的なコマンドライン操作を経験しました。 SQLの経験がございます。 INSERTを使用したデータの挿入 UPDATEを使用したデータの更新 DELETEを使用したデータの削除 SELECTを使用したデータの検索 WHEREを使用した検索するデータの条件
◆ C# ･コルーチンを使用した非同期処理の実装･IEnumeratorとyield returnを駆使し、ゲームのメインループ、UIアニメーション、時間のかかる処理（音声読み込みなど）を管理。 ･Inputを使用したキーボード操作の実装 ･Input.GetKeyDownなどを用いて、メニュー画面でのボタン選択や決定、キャンセルといった操作を実装。 ･enumを使用したゲーム状態管理の実装･キャラクターの表情、行動カテゴリなどをenumで定義し、複雑なゲームロジックを整理・管理。 ･ListやDictionaryを用いたデータ管理･アクションリスト（List<Act>）や音声キャッシュなど、コレクションを用いてゲームデータを効率的に管理。 ･CSVデータと連携したゲームデータ管理TextAssetとしてCSVファイルを読み込み、称号の情報を動的に生成・表示するシステムを構築。 ･デリゲート(System.Action)を利用したコールバック処理 ･パラメータの取得やシーン遷移後の処理などでコールバックを活用し、柔軟な処理フローを実装。 ◆ Unity ･UIのCanvasを使用した画面構築 ･Text、Button、Image、Sliderなど、多数のUIコンポーネントをシーンに配置し、C#スクリプトから参照・制御。 ･C#スクリプトのコンポーネント化と連携 ･SoundManagerクラスによる音響管理:BGMとSE（効果音）、ボイスを管理する専用クラスを介して、適切なタイミングで音を再生。 ･プレハブ(Prefab)の活用･キャラクターのグラフ

◆PHP
データベース接続
データ取得: 商品データやメッセージデータをデータベースから取得しました。
データ登録: お問い合わせフォームから送信されたメッセージをデータベースに登録しました。
セッション管理: sessionを使用して、カートのデータをセッションに保存・管理しました。
カート処理: カートへの商品追加、数量更新、商品の削除などのロジックを実装しました。
注文処理:カートの注文情報を orders テーブルと order_items テーブルに記録しました。
条件分岐とリダイレクト: if 文で条件分岐を行い、画面遷移を制御しました。
JSON レスポンスの生成: AJAX リクエストに対して、 JSON 形式のデータを返しました。
◆JavaScript
DOM 操作: document.querySelector や document.querySelectorAll を使って HTML 要素を取得し、textContent や remove() を使って内容の更新や要素の削除を行いました。
イベント処理: addEventListener を使って、ボタンクリックやセレクトボックスの変更などのイベントを検知し、処理を実行しました。
AJAX 通信: fetch() API を使って、サーバー (cart_action.php) と非同期でデータを送受信しました。
◆HTML
ページ構造: ページ構造を作成しました。
テーブルの作成:table、thead、tbody、tr、td などの要素を使って商品一覧テーブルを作成しました。
◆CSS
レイアウト: Flexbox や Bootstrap を使って、ページのレイアウトを調整しました。

◆Python
if文、Forループ、リストなどを使ってアルゴリズム問題を挑戦する
Django フレームワークを活用したウェブアプリケーション開発
画像フォーマットを一括変換のプログラムを作成