

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	言語能力	会話	作業理解	仕様作成	A 上級
名 前	MK	男	無	20代			日常業務			B 中級
住所	茨城県つくば市上萱丸					日本語				C 初級
最寄り駅	TXつくばエクスプレス線 みどりの駅	来日				英 語	D	D	D	D 入門
最終学歴	学校名				専攻学科				学位	
	東京デザインテクノロジーセンター専門学校				ゲームプログラマー専攻/IT・デザイン科				3年制	
職歴	期間		会社名				部門・担当			
言語総合能力			資格	Microsoft OfficeSpecialist excel2019						

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
言語等	Aix	Win7	Win8	Win10	● Linux	◎
	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					
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#、JavaScript、.Net、HTML、VB.NET、PHP、VBA,Azure				
	業務	【プログラム】 ・HTML、CSSを用いたサイトのコーディング ・Unity C#を使った3Dゲームの作成 【事務】 ・Excelを使った仕様書、スケジュールの作成 ・仕様の把握と指示出し				

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

	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	発表	単体テスト	結合テスト	総合テスト	運用・保守
1	2024年5月 ～2025年4月	10	10	◆Unreal Engine5を使っでのゲーム開発 ・Blueprintを使い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 ・Blueprintの条件分岐を使いif/elseやループ文などができるようにした。 ・C++のCreateDefaultSubobjectで敵の生成をした ・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	Win10	【ツール】 Unreal Engine5 【言語】 C++	PG	●	●			●	●	●	●	
2	2023年4月 ～2025年8月	26	10	unityとC#を使い3Dゲームの開発 ◆C# ・インスタンスを使いゲームオブジェクトの出現 ・AIナビゲーションを使用して敵キャラの動作を作成 ・Vector3.Angleを使用したオブジェクトの向き ・onTriggerEnterを使用したオブジェクト同士の当たり判定の設定 ・SEやBGMの再生や止め方 ・3Dオブジェクトを移動させるコードの記述 ◆Unity ・3Dオブジェクトの配置 ・3Dオブジェクトのタグの設定 ・プレファブの作り方 ・AIを使いプレイヤーに追従するやり方やステージを自動的に徘徊 ・Colliderを使用した物理演算の設定 ・Rigidbody3Dを使用した物理演算の設定 ・UIのCanvasを使用しシーン上にテキスト、ボタンを配置 ◆Github ・グループの作り方 ・マージ、コミット、プルリクエストの仕方 ・revertを使用してのマージ前に戻す方法	Win10	【ツール】 Unity Visual Studio Github 【言語】 C#	PG	●	●			●	●	●	●	
3	2022年4月 ～2023年4月	12	10	unityとC#を使い2Dゲームの開発 ◆C# ・条件式を使い分岐ルートの作り方 ・SceneManager.LoadScene()を使用し、ボタンを押したときにシーンが切り替わる設定 ・タグを使ってオブジェクトの有無の判断 ・C#を使いキャンバスやimgのカラーを変更してフェードインまたは、フェードアウトの設定 ・タイマーを使いゲーム画面の静止や、時間経過によるゲームオーバーの制作 ・InputSystemを使いゲームのPS4コントローラーを操作できるようにした。 ・2Dオブジェクトを移動させるコードの記述 ◆Unity ・2Dオブジェクトの設置 ・2D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 ・Colliderを使用した物理演算の設定 ・Rigidbody2Dを使用した物理演算の設定 ・UIのCanvasを使用しシーン上にテキスト、ボタンを配置	Win10	【ツール】 Unity Visual Studio 【言語】 C#	PG		●			●	●	●	●	

11	2022年4月～	12	1	・企画書の作成(WEBSITE、マンガ制作) ・議事録作成スキル ・会議書類作成、ファイリング ・調整業務支援 ・マニュアル作成 ・リスト作成 ・電話、メール対応、及び問い合わせ対応 (数千件掛けております) ・来客対応 ・消耗品・備品の在庫管理 ・顧客先・仕入先管理 ・契約書作成・管理 ・PG,イラストレーター、ライターの常駐の勤怠管理 ・求人募集の対応 ・各種設定の動作確認 ・各種運用ドキュメント整理、作成	Win10	Word Excel PowerPoint													
12	2020年4月～ 2023年3月	36	6	3D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 ・motorTorqueを使用したオブジェクトの速度の設定 ・motorbrakeを使用したオブジェクトの減速の設定 ・steerAngleを使ったオブジェクトの角度の設定 ・transform.rotationを使用したオブジェクトの回転座標 の設定 ・enumを使用しステータスに定数を割り振り、 切り替える設定 ・SceneManager.LoadScene()を使用し、 ボタンを押したときにシーンが切り替わる設定 ・Coroutineを使用したUI表示の秒数設定 ・Vector3.Angleを使用したオブジェクトの向きの計算 ・Vector3.Crossを使用したオブジェクトの左右の判定 ・onTriggerEnterを使用したオブジェクト同士の当たり 判定の設定 ◆Unity ・3Dオブジェクトの配置 ・3D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 ・WheelColliderを使用した物理演算の設定 ・Rigidbodyを使用した物理演算の設定 ・UIのCanvasを使用しシーン上にテキスト、ボタンを配 置	Win10	【ツール】 Unity Visual Studio 【言語】 C#	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
13	2020年4月～ 2021年3月	12	4	2Dゲームの開発 ◆C++ ・ヘッダーファイルへのvoid 関数名()を使った関数の 宣言、enumを使った列挙型の定義、 ・#includeを使った外部ファイルの取り込み ・int,string,float,doubleを使った変数の宣言 ・if文やswitch文を使った条件分岐の処理 ・while分やswitch文を使った条件分岐の処理 DXライブラリ ・SetGraphModeを使った画面サイズの指定 ・LoadGraphを使った画像の取り込み ・DrawFormatStringを使った文字の表示 ・Drawを使ったボックスや線の描画 ・LoadSoundMemを使った音声ファイルの読み込み ・GetRandを使った乱数の取得 ・CheckHitKeyを使った特定のキーの入力状態の取得 ◆Visual Studio ・プロジェクトの作成 ・ビルド ・ブレークポイントを使ったホワイトボックステスト ・ブラックボックステスト	Win10	【ツール】 Visual Studio 【言語】 C++ 【C++ライブラリ】 DXライブラリ	PG								●	●	●	●	

スキルについて

1	Typescript	Typescriptには関数function()やvoid main()、変数varやstring、booleanやconst addeventListenerを使ってボタンが押された時の処理やgetElementByIdを使用してhtml要素を取得しinner.htmlを使用してブラウザ上にテキストを表示させるなどjavascriptやc#でも使用した変数や構文ですのでTypescriptの使用ができます。
2	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・メール・CSS)、見出し、段落の設定、テーブルの設定がございいます。また、metaの設定や箇条書きの設定、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設定の経験がございいます。そして、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の経験がございいます。
3	javascript	Javascriptの使用経験として、音楽プレーヤーの制作、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がございいます。また、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、桁数表示の設定の経験がございいます。
4	Swift(研修)	Swiftの使用経験として、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、クラスなどがございいます。
5	Xcode(研修)	Xcodeの使用経験として、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がございいます。また、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の設定の経験がございいます。そして、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の経験がございいます。
6	Ruby(研修)	Rubyの使用経験として、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・日付の処理がございいます。また、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・JavaScript・jQuery・CSS・Bootstrapとの連携の経験がございいます。そして、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・削除の処理を使用した経験がございいます。
7	Ajax(研修)	Ajaxの使用経験として、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、コメントがございいます。また、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、属性を使用した経験がございいます。
8	SQL	SQLにつきまして、テーブル・カラムの作成、及びデータの追加(add)、更新(update)、削除(delete)、並び替え(order by)操作の経験がございいます。また、UNION ALLで重複しているデータを統合する処理も行いました。経験したデータベース言語としては、MySQLがございいます。
9	Linux	VirtualBoxをインストールし仮想環境の構築を行いました。またCentOSをインストールし、その中にHTTPサーバやMailサーバ、LDAPサーバなどをインストールしたzimbraメール環境を構築した経験がございいます。また、Linuxコマンドについては、cdコマンドで目的のフォルダに移動しlsコマンドでファイルの一覧をリスト表示、catコマンドでテキストファイルの内容を表示したりviコマンドでファイルを直接編集した経験がございいます。
10	Python(研修)	Pythonの使用経験として変数宣言、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、コメントがございいます。また、文字列、真偽値、文字列入力、文字列出力、比較演算、配列、関数を使用した経験がございいます。
11	XML(研修)	XMLの使用経験として、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、コメントがございいます。また、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、属性を使用した経験がございいます。
12	VBA	VBAの使用経験として、マクロの記録、住所録を操作するマクロを作成、条件分岐の設置、メイン構造の設置、プロパティの設置、メソッドの設置、コマンドの設定を使用した経験がございいます。
13	Java	Javaの使用経験として、コーディングの設定、論理演算子の設定、条件分岐の設定、クラスの継承、インターフェイスの設定がございいます。また、ゲッターメソッドの定義、コンストラクタの定義、To-Doリストアプリの作成、Web APIを使用したアプリ作成をした経験がございいます。
14	JSP(研修)	JSPの使用経験として、フォームの連携、サーブレットの設定、入力フォームの設置をした経験がございいます。
15	VB.NET	VB.NETの使用経験として、フォームやボタン、ラベル、テキストボックスを使用したメニュープログラムの作成がございいます。また、多次元配列や条件文、ループなどの変数を扱った経験がございいます。そして、エラーを考慮した電卓機能の作成やCREATE文を使用したテーブルの作成、データ表示プログラムの作成経験がございいます。

16 Git Hub

Git Hubを使用した経験がございます。
ゲーム開発にて使用するソースコードの更新、変更履歴の情報の管理
開発チームメンバーとの共有を行いました。

自己紹介

単体テストの経験がございます。
ボタンを押した際に正しく動作しているか、
キャラクターがWASDキーで動いているか、
などのテストを行いました。

結合テストの経験がございます。
キャラクターや敵などの複数のプログラムを組み合わせた際に、
設計書通りに動いているのか、欠損が無いのか、
などのテストを行いました。

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

Unreal Engine5のC++を使い2Dゲーム開発

- ・変数名、関数名の定義
- ・キャラクターの移動
- ・オブジェクトにコライダー、コリジョンの追加
- ・画面上にオブジェクトを配置

C#を使用した開発の経験がございます。
レースゲームの開発を行いました。
開発環境はUnity、Visual Studioです。
Unityでは下記の事を行いました。
3Dオブジェクトをシーンに配置いたしました。
C#スクリプトを3Dオブジェクトにアタッチいたしました。
アセットをインポートし背景の設定をいたしました。
タイヤの3DオブジェクトにWheelColliderをアタッチしオブジェクトの質量や横方向の摩擦係数、前方向の摩擦係数の物理演算を設定いたしました。
UIのCanvasを使用しシーン上にテキスト、ボタンを配置しました。
各オブジェクトにタグを付けグループ分けいたしました。

C#スクリプトでは下記の事を行いました。
車の3Dオブジェクトを動かすプログラムはC#のmotorTorqueでアクセル、brakeTorqueでブレーキ、steerAngleでタイヤの角度を設定いたしました。
ゲームシーンに空のゲームオブジェクトを作り車の3Dオブジェクトがそこに向かって進むようにコードを記述いたしました。
車の3Dオブジェクトが横転しないようにカーブの角度の大きさに合わせてブレーキをかけ、減速するようにコードを記述いたしました。
3Dオブジェクトが横転した時は、キーを押してRotationのZ軸をリセットさせるように設定いたしました。
if文を使い「車のオブジェクトの向きと空のゲームオブジェクトの角度が25度以上ならbrakeTorqueを300かけるようにする」のように記述いたしました。
onTriggerEnterを使用しオブジェクト同士の当たり判定の設定をいたしました。
Vector3.Angleを使い車の向きを計算し、Vector3.crossを使い左右の判定をいたしました。
StartCoroutineを使用し、テキストを表示後2秒たったら消えるようにコードを記述いたしました。
SceneManager.LoadScene("")を書いたスクリプトをボタンにアタッチし、ボタンを押したらシーン移行ができるようにいたしました。

C++を使用した開発の経験がございます。
2Dゲームの開発を行いました。
開発環境はVisual Studioです。
DXライブラリを使用しておりました。
画像をメモリに読み込み描画する処理
音声ファイルをメモリに読み込み再生する処理
裏画面の処理
キー入力処理
テキストの表示
画面遷移の処理

VBの経験がございます。
自動配信システムの開発を行いました。
企業名や電話番号、住所、メールアドレスを管理し、
自動的にメールを送信するシステムです。
自動配信システムの開発において工夫した点が二つあります。
一つ目は自動配信する際に連続して大量のデータを送ってしまうと処理が重くなってしまうので
日付、時間を設定し決まった間隔でメールを配信する処理を行いました。
二つ目は最後に使用したオブジェクトをnothing にしメモリを開放することによって
処理が遅くなったり無駄なメモリを使用し続けるのを避けるようにしました。

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
ALTER TABLEを使用したテーブルの定義
またデータが増えていき処理が重くなってしまうので
条件式を詳細に入力することや
UNIONを使用して複合しているデータの結合を行いました。

ホワイトボックステスト、ブラックボックステストの経験がございます。
ホワイトボックステストでは制御フローテスト、データフローテストを行いました。
ブラックボックステストでは条件が満たされたときに3Dオブジェクトが次の状態に正しく遷移するかの確認を行いました。

またVisual Studioのブレークポイントを使って
デバッグ作業を行いました。
条件式が正しく処理されているか、
設計書通りの値が入力されているか
ファイルを読み込む際にパスがあっているか
などのテストを行いました。

内部連結テストの経験がございます。
画面遷移が正しく行われているか、
データが正しく送れているか、
などのテストを行いました。

外部連結テストの経験がございます。
システム間でデータの送受信が正常に行われているか
の確認をしました。

システムテストの経験がございます。
ロングランテスト
ストレステスト
デグレードチェックテスト
リグレッションテスト
ユーザビリティテスト
の経験がございます。