

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	仕様理解	作成	A 上級
名 前	MM	女	無	20代	即日	日本語	日常会話	C	C	C	B 中級
住所	東京都世田谷区					日本語					C 初級
最寄り駅	小田急バス 太子堂駅	来日				英語	C	C	C	C	D 入門
最終学歴	学校名				専攻学科				学位		
	大阪アミューズメントメディア専門学校				ゲームクリエイター学科				2年制		
職歴	期間	会社名				部門・担当					
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	
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	○
得意分野	言語	HTML、CSS、PHP、JavaScript、C#					
	業務	【プログラム】 HTML、CSSを使ったサイトのコーディング JavaScriptを使った動的演出の作成 【事務】 Excelを使った仕様書作成 PowerPointを使った企画書、資料作成 仕様の把握と指示出し 【ゲーム制作】 スクリプト、企画制作、台本制作、プロジェクトマネージャー					

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・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	製作	単体テスト	結合テスト	運用・保守	
1	現在～2025年6月	3 3	◆電子カルテ情報共有サービスにおけるプロジェクト管理 (PMO補佐) ・全体共通部分の資料作成 ・課題管理簿の更新状況確認、 ・議事メモ作成 ・会議日程の調整 ・ヘルプデスクやお客様からの問い合わせ受領時の管理簿記載 ・Teamsの新規スレッド起票 ・関係者へのディスパッチ、クローズ管理 ・会議開催調整(場所確保、関連メンバーへの出席要請) ・管理簿のステータス管理、記載内容の確認 ・機能追加やリリース時のリリース判定会議資料作成 ・スケジュール管理対応 ・月次運用報告書、品質保証ストーリー等の資料作成。 ・Teams、メーリングリスト、Redmineのメンバー管理 ・会議進行	Win11	Word Excel PowerPoint Teams	PMO補佐									●
2	2025年5月～2025年2月	3 5～	◆ショッピングサイト (コミックサイト) ・画像や写真の選出、加工、制作 ◆HTML ・titleでタイトルの設定 ・imgで画像の貼り付け ・brで文章改行 ・a hrefでリンクの設定 (外部サイト・ページの連携・メール) ・hで見出し、pで段落の設定 ・tableテーブルの設定 ・linkでCSSへのリンクの設定 ・metaの設定 ・箇条書きの設定 Javascript meta description Google analytics SEO/SEO対策 ポータルサイト運用サポート	Win11	【言語】 HTML CSS Javascript 【ツール】 Wordpress Illlusutrator	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	
			◆事務作業 ・求職者対応 ・議事録制作 ・議事録作成 ・会議書類作成、ファイリング ・進捗管理 (事務連絡、報告書に関する進捗管理) ・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 ・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 ・マニュアル作成		Word Excel PowerPoint Google ドキュメント Google スプレッドシート Googleスライド		●	●	●	●				●	
		4	【NW機器 Tera Termを使ったキッティング】 ◆RT 「設定」 ・username、password入力後、新しいpasswordを入力 ・paps service discovery stopでディスカバリーを止める設定 「証明書インストール」 ・show sdwan certificate installaedでルート証明書をインストールする準備 ・dir usb0 : で認識確認 ・copy usb : (証明書名) →Enter→dirで証明書をコピー ・request platform software sdwas software install bootflash : (証明書名) でインストール ・show sdwan softwareで証明書確認 「バージョンアップデート」 ・show verでバージョン確認 ・dir USB0 : →copy usb : (フォーム名) bootflash : →dirでコピー ・request platform software sdwas software activate (バージョン数) でインストール後、再起動 ・request platform software sdwan software set-default→request platform software sdwan software upgrade-confirm→show versionでバージョンアップ 「動作確認」 ・terminal lenght 0後、LANケーブルのLED点滅確認、反応有無の確認、SFPポートの反応確認後、show loggingでログ取得 ・型番、シリアルホスト、バージョンの確認 ・コンフィグ投入 ・設定 (コンフィグ、ip adress、hostname、IPV6) の確認 ・証明書のインストール ・バージョンアップデート ・show license authorization→show license summyでライセンス登録 ・LANケーブルのLED点滅確認 ・反応有無の確認 ・SFPポートの反応確認 ・型番、シリアルホスト、バージョンの確認	Win11 cisco	Tera Term		●	●	●	●		●	●	●	●

9	2022年9月～ 2022年6月	3	8	【バズルアクションゲーム制作（受託）】 ◆プランナーとして ・プロジェクトマネージャーとしてチームのタスク管理 ・ゲームの世界観の考案 ・ステージのデバック、テストプレイ ・冒頭、終盤のイベントシーン考案 ・冒頭、終盤のイベントテキスト考案 ・声優オーディション資料作成 ・声優のディレクション ・ステージのヒントテキスト考案 ・登場キャラクターデザインイメージ考案 ・ステージギミックデザインイメージ考案 ・ステージでバグがないかプレイテスト ・マニュアル作成	Win10	DirectX11 (C++) Word Excel PowerPoint Googleドキュメント Googleスプレッドシート Googleスライド	PL	●	●	●					●	●	●
10	2023年3月～ 2022年4月	12	1	【2D】 ◆横スクロールのサイドビューゲーム制作にて ・コンポーネント（collider）を使い当たり判定を設定 ・rbodyを使いプレイヤーの移動（左右、ジャンプ） ・push float speedを使い移動速度の制限 ・ifを使い左右の向きの調整 ・animation を使いアニメーションの設定 ・gamestate、game s stopを使いゲームスタート、ゲームクリア、ゲームオーバーの設定 ・public を使ってUI表示 ・画像の挿入 ◆トップビューゲーム制作にて ・tile paletteを使いタイルマップ表示 ・public stringを使いプレイヤー、敵の移動（左右上下） ・push float speedを使い移動速度の制限 ・public staticを使いカギ、矢の数の設定 ・public int hpを使い敵のhpを設定 ・public float、ifを使いボタンを押すと弓矢を引くアクション、矢を当てると敵が倒れる仕様 ・public enum exitdirectionを使いシーンから、シーンへの移動 ・public itemtypeを使い矢、カギ、ライフを接触すると回収する仕様 ・public class itemboxを使い宝箱からカギがでる仕様 ・public gameobjectを使いスタート、コンティニューボタンの設定 【3D】 ・public classを使いカメラがキャラクターを追従する仕様、操作でカメラの視点が変わる仕様 ・rbodyを使い指定した方向への移動 ・public class FireBulletを使いキャラクターから弾を出す仕様 ・public class Bullet被弾すると敵が消える仕様 ・transform.Rotateを使い回転のアニメーション ・コンポーネント（collider）を使い当たり判定を設定 ・build settingsでPCで実行する設定	Win10	Unity C# (Visual Studio)		●	●			●	●	●	●		

スキルについて		
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・メール・CSS)、見出し、段落の設定、テーブルの設定がございます。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、箇条書きのブレットの削除、リンクのテキスト設定の経験がございます。
2	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ます。
3	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ます。
4	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、コンパイル警告・文字カウントの設定がございます。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ます。
5	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ます。
6	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ます。
7	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がございます。
8	Linux(研修)	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ます。
9	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ます。
10	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ます。
11	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ます。
12	Java(研修)	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ます。
13	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ます。
14	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ます。
14	C#	Unityを使用して2Dの横スクロールサイドビューゲーム、トップビューゲームを制作いたしました。その際、サイドビューゲームでは、コンポーネント(collider)を使い当たり判定を設定、rbodyを使いプレイヤーの移動(左右、ジャンプ)、push float speedを使い移動速度の制限、i2を使い左右の向きの調整、animationを使いアニメーションの設定、gamestate、gamesstopを使いゲームスタート、ゲームクリア、ゲームオーバーの設定、publicを使ってUI表示、トップビューゲームでは、tile paletteを使いタイルマップ表示、public stringを使いプレイヤー、敵の移動(左右上下)、push float speedを使い移動速度の制限、public staticを使いカギ、矢の数の設定、public int hpを使い敵のhpを設定、public float、i2を使いボタンを押すと弓矢を引くアクション、矢を当てると敵が倒れる仕様、public enum exitdirectionを使いシーンから、シーンへの移動、public itemtypeを使い矢、カギ、ライフを接触すると回収する仕様、public class itemboxを使い宝箱からカギがでる仕様、public gameobjectを使いスタート、コンティニューボタンの設定をいたしました。 3Dではpublic classを使いカメラがキャラクターを追従する仕様、操作でカメラの視点が変わる仕様、rbodyを使い指定した方向への移動、public class FireBulletを使いキャラクターから弾を出す仕様、public class Bullet被弾すると敵が消える仕様、transform.Rotateを使い回転のアニメーション、コンポーネント(collider)を使い当たり判定を設定をいたしました。またbuild settingsでPCで実行する設定をいたしました。

自己紹介

私は、計7つの経歴がございます。

1つ目にPowerPointでゲームの企画書制作、Wordで書類作成、Excelで仕様書作成の経験がございます。

同様に、Googleのスライド、ドキュメント、スプレッドシートでも作成の経験がございます。

2つ目に、Excell内で、拠点No、拠点名、工事日、資産管理No、ホスト名、大分数をVLOOKUP関数を使い時間の効率化を図りました。

3つ目に、HTML、CSS、PHPを使用し、サイトを作成した経験がございます。

4つ目に、UnityのC#を使用し、2Dの横スクロールのサイドビューゲーム、マップビューゲームを制作いたしました。その際、サイドビューゲームゲームでは、コンポーネント(Collider)を使い当たり判定を設定、rbodyを使いプレイヤーの移動(左右、ジャンプ)、push float speedを使い移動速度の制限、iを使い左右の向き調整、animation を使いアニメーションの設定、gamestate、gamesstopを使いゲームスタート、ゲームクリア、ゲームオーバーの設定、publicを使ってUI表示。トップビューゲームでは、tile paletteを使いタイルマップ表示、public stringを使いプレイヤー、敵の移動(左右上下)、push float speedを使い移動速度の制限、public staticを使いカギ、矢の数の設定、public int hpを使い敵のhpを設定、public float、iを使いボタンを押すと弓矢を引くアクション、矢を当てると敵が倒れる仕様、public enum exitdirectionを使いシーンから、シーンへの移動、public itemtypeを使い矢、カギ、ライフを接触すると回収する仕様、public class itemboxを使い宝箱からカギがでる仕様、public gameobjectを使いスタート、コンティニューボタンの設定をいたしました。

3Dではpublic classを使いカメラがキャラクターを追従する仕様、操作でカメラの視点が変わる仕様、rbodyを使い指定した方向への移動、public class FireBulletを使いキャラクターから弾を出す仕様、public class Bullet被弾すると敵が消える仕様、transform.Rotateを使い回転のアニメーション、コンポーネント(Collider)を使い当たり判定を設定をいたしました。またbuild settingsでPCで実行する設定をいたしました。

5つ目に、パズルアクションゲームをチームで制作した際、プロジェクトマネージャーとしてチームのタスク管理、ゲームの世界観の考案、ステージのデバック、テストプレイ、冒頭、終盤のイベントシーン考案、冒頭、終盤のイベントテキスト考案、声優オーディション資料作成、声優のディレクション、ステージのヒントテキスト考案、登場キャラクターデザインイメージ考案、ステージギミックデザインイメージ考案を担当し、Unityでアドベンチャーゲームを制作した際、ゲーム企画立案、全体ストーリー考案、全体シナリオ制作、主要キャラクターイメージ考案、スクリプト、背景、SE、BGMをフリー素材から探す作業、iPhoneで遊べるようにbuild settingsで実行することを担当いたしました。

6つ目に、投稿サイトで二次創作の小説を投稿しております。本編24話、約48000字で完結、現在は不定期に投稿しております。

7つ目に、現在電子カルテ情報共有サービスにおけるプロジェクト管理業務に携わっており、全体共通部分の資料作成、課題管理簿の更新状況確認、議事メモ作成、会議日程の調整、ヘルプデスクやお客様からの問い合わせ受領時の管理簿記載、Teamsの新規スレッド起票、関係者へのディスパッチ、クローズ管理、会議開催調整(場所確保、関連メンバーへの出席要請)、管理簿のステータス管理、記載内容の確認、機能追加やリリース時のリリース判定会議資料作成、スケジュール管理対応、月次運用報告書、品質保証ストーリー等の資料作成、Teams、メーリングリスト、Redmineのメンバ管理を行っております。