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	仕様解読	仕様作成	A 上級
名 前	MY	男	無	20代	即日		日常	業務				B 中級
住所	神奈川県小田原市					日本語						C 初級
最寄り駅	小田急線 蛍田駅			来日		英 語	D	D	C	C	C	D 入門

最終学歴	学校名	専攻学科	学位
	東京コミュニケーションアート専門学校	ゲームプログラマー	3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	
	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											
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、C#
	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: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

z	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7月～	2	3	ショッピングサイトの作成 ◆PHP ログイン処理 氏名・メールアドレスのデータベースへの登録 ◆javascript ログイン画面の作成 ポップアップの表示 Ajaxを使った非同期通信 ◆HTML ・タイトルの設定 ・画像の貼り付け ・テーブルの設定 ・CSSへのリンクの設定 ・javascriptへのリンク設定 ◆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	Win10	【言語】 HTML CSS javascript PHP	SE	●	●	●	●	●	●	●	●	●

2	2022年3月 ～ 2023年5月	14	7	[JavaScript、PHPを用いた社内向けの動画配信システムの開発、運用管理] 【担当】 詳細設計、コーディング作業、テスト、運用保守、更新 ◆詳細設計 ・画面レイアウト図の作成 ・画面遷移図の作成 ・帳票の作成 ◆PHP ・社内での研修・マニュアルを目的とした研修動画開発。 ・PHPをメインとし、レイアウトの構築にHTMLとCSSを適用。 ・画面レイアウト改修・追加 ・サーバ関連の運用 ◆JavaScript/TypeScript ・変数宣言 ・定数宣言 ・数値代入 ・比較演算 ・配列 ・文字列出力 ・条件分岐 ・コメントアウト ・HTML出力 ◆MySQL ・データベースの作成 ・ユーザーの作成 ・テーブルの作成 ・データの追加と削除 ・データの取得 ◆HTML ・テキストの出力 ・リンクの設定 ・画像、動画の挿入 ・画面レイアウト図に基づいてコーディング ・ 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 ◆確認テスト 【業務内容】 ・操作手順の通りにテストを実施。 ・その結果が仕様書通りであるかどうかを確認。 ・エビデンスをまとめ、Excelに記載して提出。 テスト戦略 ・各担当者と調整を行った際に、実際に行ったテスト工程を確認し合い、最も効率的で効果的なテストを実施。 テスト計画 ・テストのスケジュールを記述し、各担当者と調整を行いながら、テストを行う。 【実績・取り組み】 ・仕様書通りにウェブサイトを操作して、仕様書通りに動くかどうかの確認。 ・動かない場合は各ベンターと話し合い調整。 ・エビデンスをExcelに記載して、提出。	Win10	【言語】 HTML PHP Javascript TypeScript CSS 【DB】 MySQL 【Web構築ソフト】 VSCode 【開発環境】 インフラ関連の設計 Apache 【グラフィックソフト】 Photoshop Illustrator 【OS】 Win10 【その他ツール】 FFFTP FileZilla XAMPP Excel	PG					●	●	●	●	●

3	2022年3月 ～ 2023年5月	14	5	企業先管理システムの開発(サポート) ◆VBA ・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 ・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といったデータの取得 ・マクロの記録 ・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 ・Outlook オブジェクト ライブラリへの参照 ・Option Explicitによる変数の宣言強制 ・Dimで変数の宣言Asでデータ型の定義 ・SETを使用してオブジェクト変数の格納 ・CreateObject("Outlook.Application")を使用してExcelからアウトルックを操作する。 ・CreateItem(olMailItem)を使用してmailitemオブジェクトを作ってメールの作成 ・.Range().Valueでワークシートのセルを指定し、入力値にメール情報を設定する ・Pathを使用したファイルの添付 ・Sendを使用したメールの送信 ・Displayを使用した入力内容の確認テスト ・メモリの無駄遣いや処理速度の低下を避けるメモリ開放 ・連続して大量のデータを送ると処理が重くなってしまうのでDate関数で日付の設定、Variant型で時間の設定を行い、データを送る時間を決める処理 ◆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 ◆SQL ・案件・技術者情報の配信設定 ・マスターデータ作成 ・Insert INTOで列名と値を設定して一斉送信用のPHPに　データを追加 ・DELETEで登録した技術者、企業先メールアドレスの削除 ・テーブルの作成 「CREATE TABLE」によるテーブルの作成および作成するデータの型やオプションの設定 「DROP TABLE」によるテーブルの削除 ・データの追加 「INSERT」によるデータの追加 ・データの検索 「SELECT」によるデータの検索 「WHERE」によるデータの条件の指定 「BETWEEN」によるデータの範囲検索 「ORDER BY」による検索結果の並べ替え 「UPDATE」によるデータの更新 ・処理を軽くするためのデータの整理 「DELETE」によるデータの削除 「UNION」による複合したデータの結合	Win10	【言語】 VB.Net VBA SQL Excel	PG					●	●	●	●	●

4	2022年4月～	16	4	サーバーの構築 ◆Linux Rufusを使い、 USBメモリをライブUSBメモリに変換し、 物理マシンでのLinux起動 環境の構築 ・Linuxのインストール ・VirtualBoxのインストール ・LAMPのインストール・バージョン確認 ・Shellスクリプトの使用 ・コマンドの使用 「Passwd」を使用したパスワードの変更 「help」を使用したコマンドのヘルプ表示 「cd」を使用したフォルダの移動 「cat」を使用したファイルの出力、またリダイレクトを使用した別ファイルへの出力 「vi」を使用したファイルの編集 「ls」を使用したファイルの一覧をリスト表示 「sudo」を使用したroot権限の付与)	Win8	【Linux】 Linux (Ubuntu-Japanese) Oracle VM VirtualBox			●	●	●	●	●	●	●	

5	2022年4月～	12	5	デザイン会社のサイトの制作 ◆Bootstrap ・Bootstrapを使用して動的なサイトの制作 ・レスポンシブ対応 ・スマホ操作でインラインフレームを使用した、 モーダルウィンドウの拡縮が出来るようレスポンシブタグで設定 ◆アップロード設定 ・レンタルサーバーの設定 ・FFFTPアップロード使用設定 ・表示確認 ◆jQuery-Lightbox/colorbox ・スライドショーの制作 ・BOXの設定/設置 ・colorbox要素をCSS+HTMLへ追記し、 インラインフレームを使用で、 アプリ操作可能な画面をモーダルウィンドウに表示 ◆テスト戦略 ・各担当者と調整を行った際に、実際に行ったテスト工程を確認し合い、 最も効率的で効果的なテストを実施。 ◆テスト計画 ・テストを実際に行いながら、テストのスケジュールを記述.各担当者と調整を行いながら、テストを行う。 ◆テストマップ作成 テスト観点として、レイアウト、文言、文字数、画面遷移、初期設定、アラーム設定を行いました。	Win10 iPhone Andloid	【JavaScriptライブラリ】 jQuery- Lightbox/colorbox Bootstrap CSS HTML Javascript 【その他ツール】 FFFTP	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●
6	2022年4月～	12	5	人材派遣会社のサイト制作 ◆PHP ・データベースへの接続 ・ログイン処理 ◆Javascript ・ログインフォームの作成 ・ポップアップの表示 ・画像や写真の選出、加工、制作 ◆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	Win10 iPhone Andloid	【言語】 PHP CSS HTML Javascript 【グラフィックソフト】 Photoshop CC	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●

				◆テスト戦略 ・各担当者と調整を行った際に、実際に行ったテスト工程を確認し合い、 最も効率的で効果的なテストを実施。 ◆テスト計画 ・テストを実際に行いながら、テストのスケジュールを記述.各担当者と調整を行いながら、テストを行う。 ◆テストマップ作成 テスト観点として、レイアウト、文言、文字数、画面遷移、初期設定、アラーム設定を行いました。												
7	2022年4月～	12	1	・企画書の作成(WEBサイト、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、メール応対、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											
8	2020年4月～ 2023年3月	36	6	3Dゲームの開発 ◆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 ◆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	Win10	【ツール】 Unity Visual Studio 【言語】 C#	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●

9	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	Typscript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、箇条書きのブレッドの削除、リンクのテキスト設定の経験がございます。
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。
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。
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。
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。
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。
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。
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。

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。
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ます。
13	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。
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。
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

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力、前方向の摩擦力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
キー入力の処理
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。

テストの経験がございます。
ホワイトボックステスト（条件網羅）
ブラックボックステスト