

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	会報	作業履歴	仕事作成	A 上級
名 前	ST	男	無	20代	即日					B 中級
住所	神奈川県大和市					日本語				C 初級
最寄り駅	小田急線 南林間駅	来日				英 語	D	C	C	D
最終学歴	学校名		専攻学科		学位					
	日本工学院八王子専門学校		ゲームクリエイター科		4年制					
職歴	別名	会社名			部門・担当					
言語適合能力			資格							

技術経歴 ●: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	◎	
	C	C#	● C++/VC++	● Java	◎ JavaScript	◎ JavaServlet	
	Isap	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	○
	Aix	◎					
	DB	Oracle	◎ SqlServer	◎ DB2	◎ Sybase	◎ Informix	◎ MySul
Access	◎ Apache	◎ Lotus Notes	◎ WebSphere	◎ WebLogic	◎ Tomcat		
その他	PL/SQL	●					
得意分野	言語	CR, HTML, CSS, PHP, JavaScript					
	業務	【プログラム】 ・Unity, C#, Pythonを用いたアプリ開発 ・WordPress, HTML/CSSを用いたサイトの作成 ・JavaScriptを用いた動的演出の作成 ・PHPを用いたWEBサイト上で動作するアプリの作成 【事務】 ・Excelを使った仕様書作成 ・PowerPointを使ったプレゼンテーション資料の作成					

現在、私は業務でDataSpider Servistaという製品に関するお問い合わせ対応を行っております。

以下が業務の具体例でございます。

- 検証環境を構築し、お問い合わせの内容について確認。
- DataSpider Servista内の機能を用いて、問題の対応策を考察。
- お問い合わせ件数が多い場合は、製品の機能に関するFAQ記事の作成。

頂いたお問い合わせについての回答例を以下に記載いたします。

例1)Q. JSON形式のファイルを読み取りたい

A. 大変恐縮ですが、DataSpiderではJSON形式のファイルを読み取る機能はございません。

弊社過去事例を調査したところ(外部アプリケーション起動)処理を用いてファイル形式を変換するツールを呼び出し、XML形式やCSV形式に変換することで、読み取ることが可能であることを確認しました。このため、上記手順にてお客様のご要望が満たせるかご検討ください。

例2)Q. Studioにログインできなくなった。

A. 頂いたエラーログを基に調査を行ったところ、Connection time out が発生していることを確認しました。上記エラーにつきましては、Studio起動時のRMI通信に失敗した際に発生します。このため、system.properties からRMI通信で使用しているポートを変更することで事象が解決するかご確認をお願い致します。

私はHTML/CSS、JavaScriptや、Wordpressを用いたWEBサイト作成経験がございます。

以下が具体例でございます。

- for文を用いて、string型変数の配列の決まった項目を検索し、表示する処理。
- if文を用いて、テキストボックスに入力された内容を、条件と比較し、処理を分岐させる機能の作成。
- selectタグで複数のドロップダウンメニューを表示し、選択結果をencodeURIComponentで別のページに渡し、表示結果を変更する処理。
- WordPress上で設置した項目にcssクラスを設定し、text-alignやpadding、positionでの位置調整から、transform等を用いたアニメーションの作成。
- media screenを設定し、画面の横幅に応じてレイアウトを変更する処理の作成。

また、私はUnity、C#、Pythonでのゲーム制作の経験がございます。

以下が具体例でございます。

- クラス継承を用いた複数の敵クラスの作成。
- NavmeshAgentを用いた経路探索の実装。
- ScriptableObjectを用いたアイテム管理。
- Raycastを用いた当たり判定の管理。
- Dotweenを用いて動きのあるUI作成。
- ParticleSystemと素材を用いたエフェクト作成

- SceneManagerで各シーンへの遷移を管理するクラス作成。
- Linuxでのイベント管理。
- VisualStudioのブレークポイント、ステップ実行機能を用いたテストの実施。
- Unityのビルド機能を用いたリリース対応。

また、私はPythonとプラグインを用いたアプリ開発を行った経験がございます。
以下が具体例でございます。

- VisualStudioのプラグイン追加機能を用いて、プロジェクトにpygameを追加。
- コンストラクタや開始、更新、描画、終了関数を別ファイルに作成。
- pygame.transformを用いたオブジェクトの操作
- screen.blitを用いた画像描画処理の作成