

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	YT	男	無	20代		日本語	日常	業務		B 中級
住所	東京都江戸川区					日本語				C 初級
最寄り駅	都営新宿線 瑞江	来日				英語	D	D	D	D 入門
最終学歴	学校名				専攻学科			学位		
	東京情報クリエイター工学院専門学校				高度プログラミング学科			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	C、C#、C++、HTML、JavaScript				
	業務	【プログラム】 ・DXライブラリを用いたC++のコーディング ・UnityEngineを用いたC#のコーディング ・HTMLを用いたサイトのコーディング 【事務】 ・Excelを使った仕様書、スケジュールの作成 ・PowerPointを使ったプレゼンテーション資料の作成 ・Wordを使った文書の作成				

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	2025年6月 ～2025年7月	1	20														
			【PCキッティング】 ・プロビジョニング、梱包、テプラ貼り ・Win10からWin11の更新作業、リブレース作業 ・旧PCのデータ移行、新規PCでのデータコピー、セットアップ、ドメイン参加 ・必要ソフト、ユーザー申告ソフトのインストール、初期設定 ・プリンターやbluetooth等、周辺機器の接続ポート設定 ・Chromeやoffice等の更新 ・Globalprotectの確認 ・社内システムを通しての検疫確認、ログイン 【業務内容】 ・PCキッティング作業(約2000台) ・Win11更新作業(Winアップデート後の個別設定、データ移行有) ・PCおよびアプリケーションの設定、管理、トラブル対応 ・Officeソフト、ウイルス対策ソフトの他、必要なアプリケーションソフトをインストール ・他作業者の設定したPCのダブルチェック、不備項目があった際に再設定、作業者へ報告 ◆ダブルチェックの作業 ・設定中のバッチファイルのログ確認 ・作業履歴の確認 ・不備項目があった際に再設定、作業者への報告	Win11													
2	2025年6月 ～2025年7月	1	20														
			【PCキッティング】 ・旧ドッキングステーションと新規ドッキングステーションの交換 新規ドッキングステーションへの各ケーブル接続 新PCでの動作確認 モニター及びモニターケーブルの交換作業 【業務内容】 ・ドッキングステーションの交換作業(約3500台) ◆動作確認 ・ルーターのチェック ・ドッキングステーションから電源供給が行われているかの確認 ・接続設定のチェック ・「コントロールパネル」の「ネットワークとインターネット」から「ネットワークと共有センター」を開いて、ネットワークの状態を確認する。 ・コマンドプロンプトからIPアドレスを調査し、プライベートアドレスを使用しているかを確認する。 ・キーボードなどの入力デバイスが繋がっているか、操作入力の確認する。 ・表示の拡張、モニタ認識番号の確認・配置変更、ノートPCを閉じた際やモニタの出力を変更した際に最大モニター数に変更されることの確認	Win11													

[illegible]

[illegible]

10	2022年7月～ 2023年9月	3	1 ◆Visual Studio ・プロジェクトの作成 ・ブラックボックステスト ・ブレークポイントを使ったホワイトボックステスト ・ビルド 仕様書作成 ルールや操作、機能の設定 UMLの設計 クラス図 モジュール設計 シーケンス図 画面設計 画面遷移図の作成 レベルデザイン 単体テスト 結合テスト 外部連結テスト 境界値分析 機能確認テスト データフローテスト 制御フローテスト 画面遷移テスト デグレードチェックテスト リグレーションテスト ユーザビリティテスト ロングランテスト 負荷テスト	Win10	【言語】 C	PG	●	●	●	●	●	●	●	●
----	---------------------	---	---	-------	-----------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

18	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													
19	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・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	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
20	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	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。															

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。
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。
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。
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。
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。
8	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。
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。
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。
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います。
12	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。
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。
15	Git Hub	Git Hubを使用した経験がございいます。 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。
16	C	C言語を使用したゲーム制作の経験がございいます。 VisualStudio上で動くCUIのスネークゲームを制作いたしました。 自らポイントを稼ぎ、自機の体にぶつかることを避ける自動操作のプログラムを実装いたしました。 また、1画面での2人対戦モードや、コンピュータ対戦モードも制作いたしました。

15	C#	UnityEngineを使用したC#でのゲーム制作の経験がございます。 速度や角度、サイズなどで挙動が異なる当たり判定処理、条件分岐を組み合わせた自動操作キャラクターの制作を行いました。
16	C++	DXライブラリを使用したC++でのゲーム制作の経験がございます。 クォータニオンを用いた線形補間や、仮想クラス定義による配列での一括管理を行いました。 CSVファイルのデータ読み込み、セーブデータの書き出しを行いました。
16	PHP	HTMLのフォームを使用した、\$_GETや\$_POSTによるデータの送受信、 受信したデータをデータベースへMySQLを使用し登録を行い、 登録されたデータを参照しログイン処理を制作いたしました。

自己紹介

C言語を使用した開発の経験がございます。
CUIで動くスネークゲームの開発をいたしました。
開発環境はVisual Studioです。
スコアアイテムをforループを使用し、キャラクターと重ならないランダムな座標に生成いたしました。
スコアアイテムまでの最短経路を算出しガイドの作成をいたしました。
仮想のキー入力を取得し、最短経路でスコアアイテムに向かう自動操作モードを作成いたしました。
自動操作時にキャラクターが壁を避け、自機に重なってしまう場合に迂回する処理を実装いたしました。
数手先の移動を予測し、積み状況を避ける処理を実装いたしました。
1画面での2人プレイモード、コンピュータ対戦モードを実装いたしました。

C#を使用した開発の経験がございます。
3Dのパズルゲームやアクションゲームの開発をおこないました。
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。
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。
少人数でのグループ制作をおこないました。
ネットワークマルチプレイの制作を行いました。

C#スクリプトでは下記の事を行いました。
パズル用のオブジェクトをクラスとして管理しました。
コンピュータ対戦でのCOMキャラクターがシーン上の任意の位置に移動しアクションを行うようにコードを記述いたしました。
COMキャラクターが場のオブジェクトを判別しやすいように配列から自動でタグ付けするように設定いたしました。
for文を使い全てのパズル用のオブジェクトを判別し最善の行動を行うように記述いたしました。
AABB判定等を使った当たり判定を制作いたしました。
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。
Canvas上の画像にボタンの機能を与え、クリックすることでSceneManager.LoadScene("")などを行うようにしました。
アクションゲームではプレイヤーキャラの速度によって壊れてしまう床のオブジェクトをRigidbody.velocityを使用し制作しました。
シーン名の文字列をenumに登録しスライダー形式で参照することで、作業をスムーズに進められるようにしました。

C++を使用した開発の経験がございます。
2Dパズルゲーム・3Dアクションゲームの開発を行いました。
開発環境はVisual Studioです。

開発環境はVisual Studio Code。

DXライブラリを使用しておりました。

画像・3Dモデル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

CSVファイルのデータ読み込み、書き換えをおこなう処理

裏画面の処理をScreenFlipやScreenCopy

キー入力の処理

テキストの表示

画面遷移の処理

3Dアクションゲームでは地面のそれぞれ傾斜のついたマップチップモデルを仮想クラスとして定義いたしました。

CheckCameraViewClipを使用し、カメラ枠内のモデルのみを描画するようにいたしました。

クォータニオンの定義を新たに行い線形補間でプレイヤーモデルが滑らかに斜面と垂直な傾きをするようにいたしました。

HTML・CSSを使用したウェブサイトの開発の経験がございます。

開発環境はVisualStudioCodeです。

実行環境はChromeを使用いたしました。

文字列の出力・改行や、画像の表示、

外部ページへのリンクの設定、

見出しや、リストの設定を行いました。

また、タイトルの設定や、

<meta>を使用した文字コード設定、

外部CSSファイルの読み込みも行いました。

枠の描画や画像の幅設定、

文字や枠のサイズと表示色の設定、

背景色、背景画像の設定、

上下左右の余白設定、中央への配置設定、

hoverによるカーソルでの表示切り替え、

箇条書きプレットの削除を行いました。

Javascriptの経験がございます。

音楽プレイヤーの制作、

アラートでのポップアップ表示、

繰り返しプログラムの設定の経験がございます。

PHPを使用したフォーム制作の経験がございます。

HTMLのフォームを使用した

\$_GETや\$_POSTによるデータの送受信、

受信したデータをデータベースへ登録を行い、

登録されたデータを参照しログイン処理を制作いたしました。

SQLの経験がございます。

データベース言語としてはMySQLを経験いたしました。

phpMyAdminを使用したデータベースの設計、

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。

HTML+PHPを使用し、掲示板サイトを作成しアカウント登録、メッセージの送信・返信、ダイレクトメールの機能を制作いたしました。

WordPressの経験がございます。

WordPressを使用した動的なホームページの制作を行いました。

既存のテーマを元に、

文書の差し替え、画像の差し替え、

新規の項目の追加を行いました。

iPhoneアプリの制作の経験がございます。

開発環境はXCodeです。

言語はSwiftを使用いたしました。

画像やテキストの表示、

ボタンやスライダーの配置、

現在時刻や経過時間の取得を行い、

タイマーアプリを制作いたしました。

VR NFTの使用の経験がございます。

「値 / 0」などのエラー例外処理を考慮した
電卓機能を制作いたしました。
また、テーブルからのデータを表示プログラムを制作いたしました。

Linuxの経験がございます。
開発環境はVirtualBoxを使用いたしました。
「cd」を使用したフォルダ移動、
「mkdir」を使用したファイル作成

SourceTreeを使用した経験がございます。
ゲーム開発にてバージョン管理として、
ソースコードの更新、旧バージョンの呼び出し、
開発のチームメンバーとのデータ共有を行いました。

単体テストの経験がございます。
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、
機能確認テストを行いました。

ブラックボックステストでは
境界値分析やなどの手法を活用し、
条件時オブジェクトの状態が正しく遷移するかの確認を行いました。

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、想定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、
インスタンス生成が正しくできているか
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、
値などの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
負荷テスト
デグレードチェックテスト
リグレーションテスト
ユーザビリティテスト
などのテストを行いました。