# エンジニア

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **氏名** | 洗幹太（あらい かんた） | **業界経験年数** | 3 | 年 | 3 | ヶ月 | **性別** | 男 | **年齢** | 25 | 才 |

| | |
|---|---|
| **キャリア概要** | モーションセンサーを用いたUnity製デジタルリハビリアプリケーションの改修<br>就労継続支援を受けている人へのUnity講習会<br>脱炭素可視化アプリ改修<br>内製2Dローグライクシューティングゲーム制作<br>内製ホラーゲーム制作<br>携帯端末のシェア機能の検証<br>メタバース検証<br>メタバースで地上波テレビ局とのコラボワールドのコンテンツ開発<br>メタバースでコラボワールドのコンテンツ開発<br>内製でメタバースのワールド内ゲームコンテンツ開発検証<br>Unityでコンシューマータイトルの開発協力<br>Unityで対戦カードゲームの試合再現アプリ開発<br>Unreal Engineを用いて地上波テレビ局のバーチャルプロダクション映像制作支援<br>Unreal Engine5で内製アクションゲーム開発中 |
| **得意ジャンル** | Unity、Unreal Engineを使用したゲーム開発 |
| **その他スキル** | **プログラム言語**<br>・TypeScript(Unity)<br>**Untiy**<br>・UniRx<br>・R3<br>・UniTask<br>・DOTween<br>・Unity as a Library<br>・VR、AR<br>・UVS(UnityVisualScripting)<br>・VContainer<br>**UnrealEngine**<br>・マテリアルを用いての簡単な表現技術<br>・レベルシーケンスを用いての映像制作支援経験<br>・BehaviorTreeを使用しての簡単なAI作成(経路巡回など)<br>・ImGuiプラグインの導入(デバッグツールプラグイン)<br>**クラウド**<br>・MBaaS(ニフクラ)<br>・S3 |

| **作業経験** | | **使用ツール経験** | |
|---|---|---|---|
| リーダー | ○ | Unity | ◎ |
| 進行管理 | ○ | UnrealEngine | △ |
| 設計 | ◎ | C++ | △ |
| ゲームプログラム | ◎ | C# | ◎ |
| グラフィック | △ | Java | △ |
| ネットワーク | △ | PHP | △ |
| DB | ○ | SQL | △ |
| ツール | ○ | | |

| **プラットフォーム** | PS4 | XboxOne | Switch | Steam | PC | PS3 | PS2 | PS1 | iOS | Android | WEB | PS5 | XSX |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | ○ | ○ | | | | ○ | ○ | | ○ | ○ |

| | | | | | | | | | 作業内容 | | | | | | | | 使用ツール | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **No.** | **社名** | **開始月<br>期間** | | **プロジェクト情報/<br>担当箇所概要** | **プラットフォーム** | **チーム規模** | **開発** | **運用** | **リーダー** | **進行管理** | **設計** | **ゲームプログラム** | **グラフィック** | **ネットワーク** | **DB** | **ツール** | **Unity** | **UnrealEngine** | **C++** | **C#** | **Java** | **PHP** | **SQL** |
| 1 | 株式会社<br>フィグザ | 2025/5 | | **モーションセンサーを用いたUnity製<br>デジタルリハビリアプリケーションの改修** | PC | 4 | ○ | | | | | ○ | | | | | ○ | | | ○ | | | |
| | | 2 | ヶ月 | ・LeapMotion, Moffバンド, Tobii Eye Tracker 4C/5, PC内臓マイク, HOKUYO UST-10LXなどの<br>センサーを用いたデジタルリハビリアプリケーションの改修<br><br>・プログラマー<br>・リリース済みのアプリケーションのコアプログラム部分の解析<br>・解析後のドキュメント作成<br>・アプリケーションのテストリリース作業<br>・アプリケーションのメインシステムのSDKの作成 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | 株式会社<br>フィグザ | 2025/5 | | **就労継続支援を受けている人への<br>第4回Unity講習会** | PC | 1 | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | ○ | | | ○ | | | |
| | | 1 | ヶ月 | ・ゲーム開発の講習会<br>・資料作成<br>・就労支援事業を行っている企業様への対応 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 株式会社<br>フィグザ | 2025/5 | | **内製の2Dローグライク<br>シューティングゲーム制作<br>(フェーズ3)** | Steam | 17 | ○ | | | | | ○ | | | | ○ | ○ | | | ○ | | | |
| | | 1 | ヶ月 | ・プログラマー<br>・AWSのS3を用いてライセンス一覧をWeb表示できるようにする | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 株式会社<br>フィグザ | 2025/4 | | **就労継続支援を受けている人への<br>第3回Unity講習会** | PC | 1 | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | ○ | | | ○ | | | |
| | | 1 | ヶ月 | ・ゲーム開発の講習会<br>・資料作成<br>・就労支援事業を行っている企業様への対応 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 株式会社<br>フィグザ | 2025/3 | | **就労継続支援を受けている人への<br>第2回Unity講習会** | PC | 1 | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | ○ | | | ○ | | | |
| | | 1 | ヶ月 | ・ゲーム開発の講習会<br>・資料作成<br>・就労支援事業を行っている企業様への対応 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | 株式会社<br>フィグザ | 2024/11 | | **内製の2Dローグライク<br>シューティングゲーム制作<br>(フェーズ2)** | Steam | 17 | ○ | | | | | ○ | | | | ○ | ○ | | | ○ | | | |
| | | 5 | ヶ月 | ・プログラマー<br>・バフデバフシステムの作成<br>・Gitlab.CIを用いてプロジェクトで使用しているライブラリの取得できる限りのライセンスファイルの中身を取得し<br>まとめたファイルを作成する実装<br>・宝箱系アイテムを獲得したときに、排出されるアイテムをUIに表示する実装 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | 株式会社<br>フィグザ | 2024/8 | | **脱酸素可視化アプリ改修** | Android/iOS | 9 | ○ | | | | ○ | | | | ○ | | ○ | | | ○ | | | |
| | | 2 | ヶ月 | ・プログラマー<br>・データベースに存在しているユーザーが接近したビーコン情報を用いて、誤った行動履歴の修正を行う行動履歴計算処理の実装<br>・行動履歴が間違っている際に、ユーザーから行動履歴修正お問い合わせ機能の実装 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 株式会社<br>フィグザ | 2024/7 | | **内製の<br>2Dローグライクシューティングゲーム制作<br>(フェーズ1)** | Steam | 17 | ○ | | | | | ○ | | | | | ○ | | | ○ | | | |
| | | 1 | ヶ月 | ・プログラマー<br>・R3の導入<br>・バフデバフシステムの作成(途中) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | 株式会社<br>フィグザ | 2024/6 | | **内製ホラーゲーム制作<br>(フェーズ1)** | Steam | 12人 | ○ | | | | | ○ | | | | | | ○ | ○ | | | | |
| | | 2 | ヶ月 | ・プログラマー<br>・ImGuiプラグインの導入 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | 株式会社<br>フィグザ | 2024/5 | | **携帯端末のシェア機能の検証** | Android/iOS | 2 | ○ | | | | | | | | | | ○ | | | ○ | | | |
| | | 0.5 | ヶ月 | ・Android側を担当<br>・Unity側のスクショ機能で撮影した画像を、Android側のシェア機能を用いてシェアする検証<br>・Android側のシェア機能呼び出しにはKotlin(AndroidStadio)を使用 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | 株式会社<br>フィグザ | 2024/2 | | **メタバース検証** | iOS/Android/PC | 4人 | ○ | | | | | ○ | | | | ○ | ○ | | | ○ | | | |
| | | 1 | ヶ月 | ・プログラマー<br>・UVS(UnityVisualScripting)を利用しての検証<br>・3Dモデリングとアニメーションを気軽に試作可能な無料ツールの検証<br>・その無料ツールがOSSであった為、WSL(Linux)とDockerを使用してPCにWebアプリケーション環境構築<br>・クライアントへ共有するための機能や機能要件の調査、検証、資料作成 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | 株式会社<br>フィグザ | 2024/2 | | **メタバースアプリでコラボワールドの<br>コンテンツ開発** | iOS/Android | 7人 | ○ | | | | | ○ | | | | | ○ | | | ○ | | | |
| | | 1 | ヶ月 | ・プログラマー<br>・「TypeScript」を使用しての開発<br>・新規ガチャアイテムの更新作業 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | 株式会社<br>フィグザ | 2023/12 | | **メタバースアプリで<br>地上波テレビ局とのコラボワールドの<br>コンテンツ開発** | iOS/Android | 7人 | ○ | | | | | ○ | | | | | ○ | | | ○ | | | |
| | | 1 | ヶ月 | ・プログラマー<br>・「TypeScript」を使用しての開発<br>・以前の案件で作成した機能の移植作業とリファクタリング<br>・Bot生成機能の実装:APIを利用して実装<br>・ワールド内に動画を再生できる機能の実装:APIを利用して実装<br>・Discodeにある開発者コミュニティで海外のクリエイターとの交流 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | 株式会社<br>フィグザ | 2023/11 | | **対戦カードゲームの<br>試合再現アプリケーション開発** | Windows | 3人 | ○ | | | ○ | | ○ | | | | | ○ | | | ○ | | | |
| | | 4 | ヶ月 | ・メインプログラマー<br>・チームの進捗管理<br>・マスタデータ作成<br>・先方との連絡などの対応<br>・2023年度版に対応したプログラムへのリファクタ対応 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | 株式会社<br>フィグザ | 2023/8 | | **メタバースアプリで<br>コラボワールドのコンテンツ開発** | iOS/Android | 7人 | ○ | | | | | ○ | | | | | ○ | | | ○ | | | |
| | | 4 | ヶ月 | ・「TypeScript」を使用しての開発<br>・プログラマー<br>・サウンド機能の実装<br>・チュートリアルUI制御の実装<br>・エモートUIの改修:数百個近くあるエモートデータをオブジェクトプールを使用しての表示に改修<br>・ガチャ抽選処理の実装:アイテム抽選からローディング、抽選結果の表示まで一連の流れの実装<br>・ガチャで獲得したアイテムを使用する機能の実装:APIを利用して実装<br>・アプリ内課金通貨を使用してワールド内通貨を購入できる機能の実装:APIを利用して実装<br>・アバターアイテム(衣装など)をワールド内で購入できる機能の実装:APIを利用して実装<br>・アプリ内録画機能の実装:APIを利用して実装<br>・デフォルトのランキング機能を複数のランキングを表示できるように改修<br>・Bot生成機能の実装:APIを利用して実装<br>・ローカライズ機能の実装:APIを利用して実装<br>・ワールド内に動画を再生できる機能の実装:APIを利用して実装<br>・Discodeにある開発者コミュニティで海外のクリエイターとの交流 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | 株式会社<br>フィグザ | 2023/7 | | **内製でメタバースアプリのワールド内<br>ゲームコンテンツ開発検証** | iOS/Android | 5人 | ○ | | | | | ○ | | | | | ○ | | | | | | |
| | | 1 | ヶ月 | ・「TypeScript」を使用しての開発<br>・プログラマー<br>・サウンド機能の実装<br>・チュートリアルUI制御の実装<br>・選択肢UIのアニメーション制御の実装 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 17 | 株式会社<br>フィグザ | 2023/5 | | **コンシューマータイトル開発協力** | Windows/PS5/XS | 36人 | ○ | | | | | ○ | | | | | ○ | | | ○ | | | |
| | | 2 | ヶ月 | ・プログラマー<br>・ピンボール(ミニゲーム)に使用されるアセットのソースコードのリファクタリング<br>・ピンボール(ミニゲーム):新規ミッションに使用されるギミックの作成、実装<br>・ピンボール(ミニゲーム):新規ミッションの作成、実装 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 18 | 株式会社<br>フィグザ | 2022/10 | | **対戦カードゲームの<br>試合再現アプリケーション開発** | Windows | 4人 | ○ | | | ○ | ○ | ○ | | | | | ○ | | | ○ | | | |
| | | 5 | ヶ月 | ・メインプログラマー(プログラマーは一人なので実装箇所は全て)<br>・Json形式の対戦ログの別拡張子ファイルをjsonファイルへコンバート処理の実装<br>・対戦ログにあるイベントごとに合わせた画面演出(アニメーション、パーティクル、UI)をコルーチンやDOTweenを用いての実行処理の実装<br>・DOTweenを使用したカードの挙動制御の実装<br>・Audio(SE)実行、制御の実装 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 19 | 株式会社<br>フィグザ | 2022/10 | | **内製アクションゲーム(フェーズ2)** | Windows/iOS/an | 3人 | ○ | | | | ○ | ○ | | | | | | ○ | ○ | | | | |
| | | 2 | ヶ月 | ・ステージ制作 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 20 | 株式会社<br>フィグザ | 2022/6 | | **地上波テレビ局の<br>バーチャルプロダクション映像制作支援** | TV | 3人 | ○ | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | ○ | | | | | |
| | | 3 | 週間 | ・オブジェクトの描画順番の技術検証<br>・レベルシーケンスを使用して、オブジェクトのマテリアルでディゾルブ表現を用いた演出の作成<br>・今後のプロジェクトでも汎用的にディゾルブ表現を使用することのできる機能の技術検証、開発 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |