

職務経歴書

2025年1月12日現在

氏名 Correa Medina Carlos Miguel

コレア メディナ カルロス ミゲル

■職務経歴概要

ゲーム業界において約4年間、ソフトウェアエンジニアとしてゲーム開発に従事してきました。メキシコのゲーム会社TAGWIZZでは、主にモバイルゲームの開発に携わり、ツール開発やクライアントエンジニアとしての業務を担当しました。来日後は、ソレイユ株式会社にてゲーム開発全般を手がけ、特にチーム内でのコミュニケーションを重視し、ツール開発を通じて課題解決に取り組むことを得意としています。日本文化への関心から日本語を学び続けております。

■言語能力

・スペイン語: 母国語

・日本語: ビジネスレベル

4年間で大学で授業を通して卒業してから自分で勉強続けています

今でも毎日日本語を勉強しています

・英語: ビジネスレベル

得意とする経験

- ・ ゲーム開発における4年以上の実務経験
- ・ サーバープログラミングとRESTful APIの設計・開発
- ・ パフォーマンス向上ツールの設計と実装(ゲームやアプリケーションの最適化)
- ・ UI/UX設計とツール開発を通じた作業効率化の支援
- ・ CI/CDパイプラインの構築とテスト自動化
- ・ マルチスレッドプログラミング

得意とする分野

- ・ ゲーム開発(Unity, Unreal Engineを使用した3D/2Dゲーム制作)
- ・ バックエンド開発(PythonやC++を用いたサーバーサイドプログラムの構築)
- ・ ソフトウェア開発プロセスの最適化(設計からデプロイまでの効率化)
- ・ バーチャルリアリティ(VR)やインタラクティブな3Dコンテンツの開発

得意とするスキル

- ・ プログラミング言語: Python, C++, C#, JavaScript, PHP
- ・ ツールとフレームワーク: Unity, Unreal Engine, PySide6, .NET, Laravel, Livewire
- ・ データベース管理: MySQL, PostgreSQL, SQLite
- ・ プロジェクト管理: Git, Jira, Trello, Perforce, Confluence
- ・ 開発環境: Visual Studio Code, Visual Studio, Rider, PyCharmなどのツールを使用した開発経験。
- ・ その他技術:
 - デザインパターンの活用
 - 自動化テストとテスト駆動開発(TDD)
 - チームメンバーとの効果的なコミュニケーション

■スキルレベル ※業務経験あり: ★

	言語環境	期間	レベル
言語	Python	4年 - ★2年	Flaskでバックエンド開発やツール作成に活用, Desktopアプリケーション開発
	C#	★3年	Unityを用いたゲームシステムやツール開発に3年以上の経験
	C++	★2年	ゲーム開発やリアルタイム処理における使用経験, ゲームエンジン開発経験,
	Unity	★3年	ゲーム制作, ツール開発, 最適化に広範囲で使用
	Unreal Engine	★1年	ゲーム開発およびシステム構築での使用経験
		自宅にて1年	一人でゲームを開発ができる
	PySide6	★2年	GUIアプリケーションの構築とレイアウト管理に活用
	PHP	★1年	基本的なPHPスクリプトの作成や, サーバーサイド処理の基礎知識あり
	Laravel	★1年	学習や簡単な実装程度の経験がある可能性。RESTful APIを開発経験もあり
	JavaScript	★1年	フロントエンド開発経験, ツール作成に応用
DB	MySQL	★2年	構築からチューニングまで対応できる
	SQLite	★2年	SQLを使ったプログラミングができる
OS	Linux	★3年	ソフトウェア設計, インストールから簡単な設定ができる, コマンドの入力ができる
	Windows	★4年	ソフトウェア設計, デバッグ, デプロイの豊富な経験

■職務経歴詳細

ソレイユ株式会社 2023年10月～現在

事業内容:ソフトウェア開発・販売

雇用形態:契約社員

開発期間	業務内容	配属/規模/開発環境
2023年10月 ～ 現在	<p>【業務内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ツール開発 ・新しい技術について調査 ・別の部サポート(開発) ・問題を解決し、物を発明する ・クライアントサイド・サーバーサイドエンジニアの業務も記載してください。 <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テクニカルアーティスト ・クライアントサイド・サーバーサイドエンジニア <p>【主な取り組み】</p> <p>パフォーマンスデータ収集と分析</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ゲームマップ上の特定ポイントで以下のパフォーマンス指標を収集: <ul style="list-style-type: none"> ○ FPS、Draw Calls、Draw Counts、Draw Time、RHIT など。 ● ベンチマーク設定および自動テストの実行。 ● 収集したデータをデータベースに保存・整理。 ● データ閲覧の利便性を高めるため、以下の2種類の Web ビューを実装: <ol style="list-style-type: none"> 1. レポートの視覚化用ビュー 2. ゲームスケールマップ上でデータを表示するビュー ● Leaflet を使用してマップおよびマーカーを作成。 ● ゲーム内の統計データをサンプリングする自動テスト機能を開発。 <p>サーバーサイド開発</p> <ul style="list-style-type: none"> ● サンプルデータをデータベースに保存する API を設計・実装。 ● サンプルデータをマップ上に表示する機能を開発し、ユーザーがゲーム内のパフォーマンス問題を迅速に特定可能に。 <p>ツール開発</p> <ul style="list-style-type: none"> ● アニメーションリギングチーム向けデスクトップアプリケーション: <ul style="list-style-type: none"> ○ Python で開発したツールにより、アニメーターが Git を活用して簡単にスクリプトを共有可能に。 ○ 以下のような Git 操作を効率化: <ul style="list-style-type: none"> ■ プッシュ、プル、マージリクエスト作成、ブランチング、権限管理など。 ○ バージョン管理に慣れていないユーザーにも使いやすい UI を提供。 ● ツールのテストおよび改善を実施 	<p>【配属先】</p> <p>本社/Research and Development 部とアニメーション部</p> <p>【プロジェクト規模】</p> <p>70名のプロジェクト 2名のクライアントエンジニア 2名のサーバーサイトエンジニア</p> <p>【開発環境・言語】</p> <p><クライアントサイド> Unreal Engine C++ JSON</p> <p><サーバー> Laravel PHP Docker MySQL Linux</p> <p><フロントエンド> Livewire JavaScript HTML CSS Leaflet</p> <p><ツール開発> GUI PySide6 Python</p>

TAGWIZZ 2020年8月～2023年9月

事業内容:ソフトウェア開発・販売

雇用形態:正社員

開発期間	業務内容	配属/規模/開発環境
2020-2023	<p>【開発タイトル】 『シティービルダー』</p> <p>【業務内容】 ツール開発 ゲームシステム開発 ゲームプレイの設計・実装</p> <p>【主な取り組み】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ゲーム機能の実装 <ul style="list-style-type: none"> ○ ゲームプレイシステム、UI、最適化、ネットワーク、ツールの設計・開発。 ● UI 機能と API サービスの統合 <ul style="list-style-type: none"> ○ モバイルデバイス向けゲームメニューのロジックを設計・実装。 ○ YouTube API を活用したビデオ・音楽の再生機能、ユーザーデータ、スコア、再生履歴の管理機能を開発。 ● パフォーマンス最適化 <ul style="list-style-type: none"> ○ Google Play アナリティクスを設定し、プレイヤーの行動を追跡。 ○ 都市が大規模になってもクラッシュせず、スムーズに動作するようにゲームを最適化。 	<p>【配属先】 本社 Game Development 部</p> <p>【人数/役割】 15名のプロジェクト 2名のゲームプログラマー 1名のサーバーサイトエンジニア</p> <p>【開発環境】 Unity JavaScript C# Python Pyside6 Json SQLite Rider</p>
2020-2023	<p>【開発タイトル】 『ストーリーテラーゲーム』</p> <p>【業務内容】 ・ツール開発 ・ゲームシステム開発 ・ゲームプレイに開発</p> <p>【主な取り組み】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ゲーム内ツールの開発 <ul style="list-style-type: none"> ○ ライターが作成したダイアログをゲーム内プロンプトに統合するツールを設計・実装。 ● QA 支援ツールの開発 <ul style="list-style-type: none"> ○ ゲーム内バグの特定を支援する QA ツールを開発。 ○ クライアント部分、デスクトップアプリケーション、サーバー部分の3つのコンポーネントを設計。 <p>クライアントサイド業務</p> <ul style="list-style-type: none"> ● デスクトップアプリケーションと通信し、プレイヤーの入力を記録・送信するシステムを構築。 ● ゲーム画面をキャプチャし、デスクトップアプリケーションにライブストリーミングする技術を実現。 <p>デスクトップアプリケーション開発</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Python と Qt を使用した GUI アプリケーションの設計・開発。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 録画の開始・停止・再生を制御するコマンドをクライアントに送信するコントローラーを実装。 ○ 並行処理で動作する3つのTCPサーバーサービスを構築。 <ul style="list-style-type: none"> ▪ コマンド送信・応答受信サーバー ▪ クライアント画面ストリーミングサーバー ▪ ユーザー入力データ収集サーバー <p>サーバー業務</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ユーザー入力データをデータベースに保存。 ● QA チームが利用しやすいウェブサイトを構築し、分析可能な形式でデータを表示。 	<p>【配属先】 本社 Game Development 部</p> <p>【人数/役割】 15名のプロジェクト 2名のゲームプログラマー 1名のサーバーサイトエンジニア</p> <p>【開発環境】 Unity Unity Toolkit C# Python QT Json SQLite Rider</p>

■自己 PR

ゲームおよびコンピュータサイエンス業界でスキルを向上させ、知識を深めることに常に努めています。同僚と協力しながら学び合い、ゲームの改善に取り組んでいます。

趣味としては、キャンプ、公園での散策、そして時折子供たちのために英語のボランティア活動を行っています。

Repository: <https://github.com/cmcm21>

Website: <https://miguelcorreagamedev.site/>

以上