

職務経歴書

令和5年 1月15日

名前: Ryan Prothero

ライアン・プロセロ

【職歴要約】

私は主に Unity と C# 言語を使用し、非同期プログラミングに特に強みがあります。これには、UniTask のようなパッケージの使用経験も含まれ、Unreal Engine と Blueprint にも精通しています。効率的かつ高性能なゲーム開発への貢献を通じて、この分野での実績を積んできました。さまざまな規模のゲームや会社ツールの制作においても豊富な経験を持っており、チーム協力と個人作業の両方で効果的に活動できます。技術的なスキルの向上と新しい挑戦により、引き続き自己成長を目指しています。

【職務経歴】

期間	業務内容
2017年9月 ～ 2019年7月	兵庫県教育委員会 入社 外国語指導助手 契約社員神戸星陵高校で英語教師アシスタントを行う。 学生が英語を理解し、楽しく勉強出来るようにサポートするために、英語の担当先生と一緒に指導した。試験の作成、宿題のチェックおよび頭を悩ませている学生をサポートした。 また、監督として 学校の英語クラブ、イベントなどにも参加した。
2017年12月 ～ 2021年10月	Sol Press, LLC. 契約社員デザインや C# ツールを使用する利用者、関係者をサポートした。ビジュアルノベルを創造するため一貫してゲームの枠組を構築した。
2022年6月 ～	INFINITY VECTOR 合同会社 会社の主力モバイルゲーム「Assoluto Racing」と、近日公開予定の「Midnight Street: Tokyo Tune」向けに、多数の機能を設計および開発しました。設計した機能には、プレイヤーがカスタマイズ可能なナンバープレート、コンテンツデリバリーシステム、そしてスケーラブルなダイアログシステムが含まれています。

【PC スキル/テクニカルスキル】

- 統合開発環境 Unity、Unreal Engine、Visual Studio、Visual Studio Code
- 言語 C# (UniRx, UniTask)、Blueprint、HTML
- その他 Git、PlayFab、Adobe Photoshop、Autodesk Maya、Microsoft Office

【職歴・実績】

期間	プロジェクト概要	開発環境	担当業務/役割
2015年9月 ～ 2016年3月	アカデミー・オブ・アート大学 名前: 「Light Weaver」パズル FPS Windows PC GDC 2016 で発表された	OS: Windows 10 言語: C# IDE: Unity 5.5, Visual Studio	担当業務: すべてのゲームメカニクのコードを書くこと 役割: プログラミングリーダー

2018年6月 ～ 2018年7月	Sol Press, LLC. ゲームのダウンローダー Sol Press のために Windows PC 未発売	OS : Windows 10 言語 : C# IDE : Visual Studio (WPF)	担当業務 : 同僚のコードを完成させること役割 : チームメンバー
2018年10月 ～ 2019年5月	Sol Press, LLC. ゲームライブラリのアプリ Sol Press のために Windows PC とアンドロイド 未発売	OS : Windows 10 言語 : C#, Java IDE : Visual Studio (WPF) 、 VS Code	担当業務 : 会社の仕様でアプリを作ること役割 : チームメンバー
2019年9月 ～ 2021年10月	Sol Press, LLC. ぬきたし (Unity 移植) Sol Press のために Windows PC 未発売	OS : Windows 10 言語 : C# IDE : Unity 2019、Visual Studio	担当業務 : ビジュアルノベルのコードを書いています。他のゲームにも使われます。 役割 : プログラミングリーダー
2022年6月 ～ 2023年7月	INFINITY VECTOR 合同会 Midnight Street: Tokyo Tune iOS, Android 早期アクセス	OS : Windows 10 言語 : C#, JavaScript IDE : Unity 2021、Visual Studio	担当業務 : ナンバープレートカスタマイズとストーリーモードダイアログシステムを開発。レース結果表示等の小規模機能も担当。 役割 : エンジニア
2022年7月 ～	INFINITY VECTOR 合同会 Assoluto Racing iOS, Android 2,000 万ダウンロード	OS : Windows 11 言語 : C#, JavaScript IDE : Unity 2021、Visual Studio	担当業務 : ガレージ拡張と購読者向けプレミアムカーレンタルシステムを導入。新チャレンジモードと日替わりチャレンジも開発。 役割 : エンジニア

【自己PR】

私はアメリカのカリフォルニア出身で、サンフランシスコのアカデミー・オブ・アート大学でゲーム開発を専門的に学びました。学生時代は多くのチームプロジェクトに参加し、ゲーム制作の経験を積みました。日本に来てからは最初の2年間、外国語指導助手として働きました。その後、日本語学校で1年間学び、卒業しました。日本語学校卒業後にゲームプログラマーとしてのキャリアをスタートさせ、「Midnight Street」と「Assoluto Racing」のプロジェクトにてUnityプログラマーとして活躍し、重要な機能の開発に貢献しています。日本語能力はN3レベルに近いです。多文化チームでの協力と技術的スキルを活かし、今後も会社に貢献していきたいと考えています。

どうか、よろしくご厚意申し上げます。

以上