

職務経歴書

2022年12月1日現在

氏名：中野 陽仁

■職務要約

12年間コンピュータグラフィックス/VFXの業界で映画、テレビ、CMなどの映像制作にコンポジターとして従事して参りました。映像合成ソフトウェアのツールをpythonで開発したことをきっかけにプログラミングを始め、近年は俳句などの575を投稿できるWEBアプリや料理レシピを投稿、検索できるWEBアプリを個人で開発した経験がございます。データベースを扱うサーバーサイドに興味があり力を入れてきたためバックエンド職を志望しております。

■活かせる経験・知識・技術

- ・ TypeScript、JavaScript、Pythonのプログラミング
- ・ Node / TypeScrip とDBにmongoDBを利用したサーバーサイドの開発経験
- ・ TypeScript / JavaScript / Next.jsを利用したフロントエンドの開発経験
- ・ 約10名程度のディレクション経験
- ・ 教育機関での講師経験があり20名程度の、映像合成やエフェクト、ポートフォリオの授業を担当
- ・ CG/VFX業界・ゲーム業界の知識、UNREAL ENGINEを使用したゲーム開発の知識
- ・ Adobe AfterEffects, Photoshop, XD, The Foundry Nukeを用いた映像合成、エフェクト、デザインの知識

■PC、テクニカルスキル

カテゴリ	種類	経験年数	技術レベル・備考
担当業務	<ul style="list-style-type: none">・ 基本設計・ 詳細設計・ デザイン・ フロント開発・ バックエンド開発・ 保守改善	1年未満 1年未満 5年 1年未満 1年未満	個人開発で企画からデプロイまでの一連を経験。開発中はドキュメントを常に確認できるようMarkdownで仕様や、DB設計、URL設計を記述しました
OS	<ul style="list-style-type: none">・ Mac (13.0.1) Apple M1・ Windows	4年 10年以上	各種言語のインストール（主にBrewで）と開発環境の構築、開発が可能です
言語	<ul style="list-style-type: none">・ JavaScript・ TypeScript・ Python・ Go	1年未満 1年未満 1年未満 1年未満	現在は主にTypeScriptを利用しNode/Expressを使用したREST APIの開発を得意としています。Goを現在進行形で勉強中
フレームワーク	<ul style="list-style-type: none">・ Express・ React.js・ Next.js	1年未満 1年未満 1年未満	クライアント側の動的UIの構築にNext.js/Reactを使用。APIRoutesからバックエンドに通信する記述

カテゴリ	種類	経験年数	技術レベル・備考
データベース	<ul style="list-style-type: none"> • mongoDB • MySQL • PostgreSQL 	1年未満 1年未満 1年未満	スキーマの設計、Aggregation pipelineを使用したクエリ文の記述（mongoDB）、dumpファイル出力によるバックアップの設定
その他ネットワーク、クラウド等	<ul style="list-style-type: none"> • GCP / Cloud Run • GCP / Cloud Storage • Vercel • Render • Heroku • Docker • Git / Github 	1年未満 1年未満 1年未満 1年未満 1年未満 1年未満 1年未満	画像ファイルの保存にCloud Storageを使用。Next.jsで開発したソースコードはVercelにデプロイ、バックエンドはパフォーマンスを優先する場合はコンテナを利用したデプロイをCloud Runへ、コストを優先する場合はRenderへ。ソースコードのデプロイは継続的デプロイで自動化(Github経由)

■職務経歴 - 個人開発

個人開発

期間：2022年9月～2022年11月

業務内容	開発環境
<p>【プロジェクト概要】</p> <p>妻がレシピサイトの不満を述べたことから、不満を解消するために料理レシピの投稿、編集、印刷ができるwebアプリケーションの新規開発。</p> <p>【主な開発内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> • レシピの投稿、編集、検索機能 • レシピのグループ化、グループの印刷機能 • ユーザーのフォロー、レシピのお気に入り登録 • レシピに対するコメントと返信 <p>【担当業務】</p> <ul style="list-style-type: none"> • Markdownを使用して簡易的な企画、要件定義、DBのスキーマ設計、URLの設計、仕様書の作成、それらの実装とテスト、デプロイ • Adobe XDを用いたWEBデザインの作成 • Next.jsを用いた動的UIの実装、APIRoutesからのバックエンドへのAPI通信の開発 • REST APIを用いたCRUD操作、DBとの連携 • Jestとsupertestを用いた単体テストの自動化 • 継続的デプロイ、Makefileを利用したデプロイの自動化 	<p>【フロントエンド】</p> <p>TypeScript Next.js/React</p> <p>【バックエンド】</p> <p>TypeScript Node.js</p> <p>【データベース】</p> <p>mongoDB</p> <p>【開発環境】</p> <p>GCP/Cloud Run GCP/Cloud Storage Docker Vercel Render</p>

業務内容	開発環境
<p>【プロジェクト概要】</p> <p>俳句や川柳などの575を投稿できるSNS、WEBアプリケーションの開発</p> <p>プレバトという俳句でランキングを付ける番組を観ることが好きでTwitterの俳句版をイメージして開発しました。</p> <p>【主な開発内容】</p> <ul style="list-style-type: none">・句投稿、編集、タグ検索機能・ランキング表示機能、（総合、年間、月間、当日）・ユーザーのフォロー、句のお気に入り登録、句の投票・句に対する句による返信・レスポンス対応 <p>【担当業務】</p> <ul style="list-style-type: none">・JavaScript/Node.jsを使用したモノリスサービスの開発・Adobe XDを用いたWEBデザインの作成・bcryptjsライブラリを使用したパスワードのhash化、JWTを利用した認証の実装・REST APIを用いたCRUD操作、mongoDBとの連携・メール認証の実装・お問い合わせ内容をDiscordのチャンネルに転送するwebhookの実装	<p>【モノリスバックエンド】</p> <p>JavaScript Node.js Handlebar / hbs</p> <p>【データベース】</p> <p>mongoDB</p> <p>【開発環境】</p> <p>GCP/Cloud Run GCP/Cloud Storage Docker</p>

【自己PR】

- ・新しい技術と安定した技術を組み合わせ、開発に活用しています。

新しいWEBアプリケーションの開発では中心となる技術は使い慣れたJavaScriptとNode.js、mongoDBを使用し、新規の技術としてモダンなフロントエンドのフレームワークであるNext.jsと、バックエンド、フロントエンドの両方にTypeScriptを導入、流行している技術だけでなくセキュリティ面やコードの保守性、堅牢性を考慮した開発環境を構築できるように取り組んでおります。

特に最近開発したアプリケーションでは前回のモノリスサービスからクライアント、サーバーを独立させたマイクロサービスにしたことで、実装するコストは増えたものの保守や運用がし易くなり、実務に近い形での開発ができたと考えております。

また、新しい技術として現在ではGOとPostgreSQLを勉強し次の開発で活用できるよう準備しています。

GOはバックエンド業務で年々高まっている需要の高さ、静的型付言語であることから安全性の高さ、高速な処理という理由から勉強に踏み切りました。GOはシンプルな構文で初学者にも優しい設計と書かれていますが動的型付け言語に慣れた身としてはポインタやクロージャー、try catchを使用しない、並行処理など難しい部分もありました。GOの学習は「Tour of GO」やUdemyの講座、Youtubeのチュートリアル、公式ドキュメントやブログ、書籍「初めてのGO言語」(O'REILLY)を利用している様々な媒体から様々な角度で学び理解を深めるよう努力しています。

データベースはNoSQLのmongoDBを使用し続けてきましたが、国内ではRDBMSを使用している企業が多く、その必要性からPostgreSQLの学習を始めました。SQL文自体は以前からある程度学習しているため、PostgreSQLの基本をyoutubeや翻訳済み公式サイトで学習し、並行してNode.jsのアプリケーション（家計簿アプリ）で連携できるよう実装の練習をしています。

■職務経歴 - コンピュータグラフィックスの作成

【経歴要約】

映画、TV、ゲーム映像等の業界で日本（東京）で5年間、台湾で2年間、Adobe AfterEffectsやFoundry Nukeを用いた合成やエフェクト制作の実務実績がございます。媒体は主に国内の実写映画が中心で、映画が40作品以上、TV10作品程度、ゲーム10作品程度経験しております。台湾では新会社の立ち上げに携わり、プロデュースやディレクションだけでなく台湾の若者の教育にも力を注ぎました。得意分野は実写を用いた映像素材とCG素材を自然に見えるように合成する技術と特撮映像やアニメ、ゲームなどで使用されているエフェクト素材を作成すること。

株式会社Spade & Co. （個人事業主として活動、フルリモート） 期間：2018年1月～2022年3月

資本金700万円 従業員数44名 コンピュータグラフィックスの作成

【業務内容】

- ・VFXコンポジッターとして実写映画の合成業務を担当、使用ソフトはNuke、mocha pro等

【作品実績】

年度	メディア	タイトル
2022年度	映画	キングダム2
2021年度	映画	かぐや様は告らせたい2
2021年度	映画	全裸監督 2
2021年度	映画	狐狼の血 2
2020年度	映画	ファブル 2
2020年度	映画	ヒノマルソウル
2020年度	映画	騙し絵の牙
2020年度	映画	十二単の悪魔
2020年度	映画	奥様は取扱注意
2020年度	映画	るろうに剣心 the beginning
2020年度	映画	屍人荘の殺人
2020年度	映画	十二単の悪魔
2020年度	映画	最高の人生の見つけ方
2020年度	映画	駅までの道を教えて

2020年度	映画	一度死んでみた
2019年度	映画	キングダム
2019年度	映画	風待ち
2019年度	映画	春待つ僕ら
2019年度	映画	ニセコイ
2019年度	映画	億男
2018年度	映画	銀魂 2
2018年度	映画	マスカレードホテル
2018年度	映画	Sick's

【自己アピール】

規模の大きな案件のカットを短い期間では1ヶ月から長い期間では半年以上かけて継続的に仕上げ、納品することができます。クライアントとのコミュニケーションツールはメールやAsana、Discord、Shotgunを利用してほぼチャットのみで業務の連絡、制作物の修正やフィードバックを完了させました。映画の案件は予算が限られている中でスピードを求められますが、クライアントからは予想工数よりも短い期間で仕上げられることを褒められたことがあります。

有限会社ソリッドデザイン（台湾）

期間：2015年5月～2017年1月

従業員数6名 各種映像の企画製作、ポストプロ作業。VFX・遊技機・CGアニメーション

【職務内容】

・VFXディレクター

実写映画、TVドラマの合成、遊技機関連の案件受託のプロデュースからディレクション、マネジメント、実作業まで幅広く担当。

【作品実績（一部）】

年度	メディア	タイトル
2017年度	映画	牙狼<GARO> 神の牙-KAMINOKIBA-
2017年度	映画	ひるなかの流星
2016年度	映画	咲 Saki
2016年度	映画	恋妻家宮本
2016年度	映画	MUSEUM
2016年度	映画	HiGH & LOW Red Rain
2016年度	映画	HiGH & LOW
2017年度	TV	CODE: MIRAGE
2016年度	TV	GARO 魔界列伝

2015年度	TV	GARO Gold Storm
2015年度	TV	GARO バレリーノ

【アピールポイント】

主に日本企業からの受託案件に関して企画、プロデュースから管理、実製作まで一括して責任を負う立場でした。社内チームの体制づくりや品質管理を中心とし、社内の新人を現場で活躍できるよう教育してきました。

株式会社Spade&Co.（個人事業主として活動）

期間：2015年1月～2015年4月

資本金700万円 従業員数44名 コンピューターグラフィックスの作成

【職務内容】

- ・VFXコンポジッターとして実写映画の合成業務を担当、使用ソフトはNuke、mocha pro等

【作品実績（一部）】

年度	メディア	タイトル
2015年度	映画	HERO
2015年度	映画	天空の蜂
2015年度	映画	進撃の巨人 Attack On Titan 前編
2015年度	映画	脳内ポイズンベリー

【アピールポイント】

チームの中心として、関わった作品の重要なシーンのテンプレートやツールを作る作業を行いました。このツールの開発によって、特に別会社から譲渡されたファイルの素材とスクリプトとの再リンクの手間が減りクリエイティブに使用できる時間をより多く確保することができました。

株式会社オムニバスジャパン（個人事業主として活動）

期間：2011年11月～2014年12月

資本金1000万円 従業員数381名 コンピューターグラフィックスの作成

【職務内容】

- ・VFXコンポジッターとして実写映画の合成業務を担当、使用ソフトはNuke、AfterEffects、boujou等

【作品実績（一部）】

年度	メディア	タイトル
2014年度	映画	THE NEXT GENERATION パトレイバー
2014年度	映画	牙狼GARO 蒼哭ノ魔竜
2013年度	TV	GARO 魔界の花
2012年度	TV	GARO 闇を照らす者

2012年度	TV	GARO 魔界戦記
2012年度	TV	ブラックボード

【アピールポイント】

「牙狼GARO 蒼哭ノ魔竜」の案件では最終シーンの背景をNukeで構築し、チームで共有できるテンプレートとして配布しました。この作業によってシーンは一貫した画を維持することができました。

有限会社マリンポスト（契約社員）

期間：2010年8月～2011年10月

資本金300万円 従業員数15名 各種映像の企画製作、ポストプロ作業。VFX・映画用タイトル・CGアニメーション

【職務内容】

・VFXコンポジッター：実写映画、TVドラマの合成、遊技機関連のゲームムービーの合成とエフェクト作成。

【作品実績（一部）】

年度	メディア	タイトル
2011年度	映画	のぼうの城
2011年度	映画	カイジ2 人生奪回ゲーム
2011年度	映画	ステキな金縛り
2011年度	映画	八日目の蟬
2011年度	映画	アンダルシア
2011年度	映画	ひみつのアッコちゃん
2011年度	映画	怪物くん
2010年度	映画	ゴースト
2010年度	TV	ニセ医者と呼ばれて
2010年度	TV	この世界の片隅に

【アピールポイント】

一年半の期間で複数の映画案件の合成作業を担当。カイジ2では社内唯一のコンポジッターとして一人で50カット以上担当し、のぼうの城では最後の重要なカットの合成を任せられ、監督からクオリティを評価されました。

■職務経歴 - 講師業務

学校法人 OCA 大阪デザイン&テクノロジー専門学校

期間：2017年4月 - 2022年3月

非常勤講師

- ・ ゲームや映像で使用する CG エフェクトのクラスを担当
- ・ 就職活動向けのポートフォリオ、デモリール制作のクラスを担当

【アピール内容】

2022年では企業プロジェクトの映像案件を指導する立場として半年間にわたり学生の制作物に対するフィードバックを行いました。この制作物は東京ゲームショーにも展示し、多くの業界の方々から高い評価をいただきました。

また2020年度、2021年ではクラスで合同制作としてゲーム開発を行いました。2020年度は私の企画からゲーム制作チームをクラスで立ち上げ、プログラムの部分は私が担当、その他のデザイン部分を学生に振り分け年度末の展示会に出展しました。このゲームは学内で非常に評価され、学校のホームページでも取り上げられました。

学校法人 河原学園 河原デザイン・アート専門学校 期間：2018年4月 - 2021年3月

非常勤講師

- ・ After Effects を使用した映像合成、エフェクトのクラスを担当

株式会社バンタン 期間：2017年10月 - 2018年2月

非常勤講師

- ・ After Effects を使用した映像合成、エフェクトのクラスを担当

デジタルハリウッド株式会社 期間：2012年1月 - 2014年4月

非常勤講師

- ・ The Foundry Nuke を用いた実写合成に関するクラスを担当

学校法人 専門学校 東京デザイナー学院 期間：2014年4月 - 2015年2月

非常勤講師

- ・ The Foundry Nuke を用いた実写合成に関するクラスを担当

以上