

職務経歴書

2024 年 01 月 08 日現在
氏名：ブン クエ クイン

■ 職務概要

- 株式会社チングルグループ：ブリッジシステムエンジニア
- 株式会社フジネット：SEとしてアウトソーシングのソフトウェア開発
- 株式会社ジークレスト：ゲームシステムの開発、運用。メインはクライアントサイド。●株式会社ポケット・クエリーズ：SEとしてお客様の案件開発、BrSEとしてベトナム側と日本側間に問題対応、開発進捗管理。
- 株式会社テンアンツ：ゲームシステムの開発、運用。メインはクライアントサイド。●株式会社Thirdverse：ゲームシステムの開発、マルチプレイサービスの検証と開発主にはマッチメイキングとプレイヤースタッツ、リテンションシステム。メインはクライアントサイド。

■ 職務経歴

勤務先名：株式会社 Thirdverse (勤務期間：2022 年 6 月～2024 年 1 月)

■雇用形態：正社員

2022 年 6 月 ～ 2022 年 12 月	新規プロジェクト開発と運用 【タイトル】 Altair Breaker 【担当業務】 クライアントサイド ・ マスタ DB 設計、バリデーションツール実装・ UE4 学びつつ、ボスや雑魚敵のゲームプレイ実装。 ・ コードレビュー ・ QA,リリース作業	開発	【OS】 WinOS UE4 カustomマイズ 【言語】 C++	SE
--------------------------------	---	----	---	----

2023 年 01 月 ～
2024 年 01 月
新規プロジェクト開発と運用
【タイトル】
X8

【担当業務】
クライアントサイド
・ US チームと打ち合わせ、MTG など、日本 チームに要件伝える
・ PlayFab のサービス検証。

・ チームと一緒に PlayFab WinOS の Matchmaking 周りの実装 UE4 カustomマイズ
・ 分析するため Retension システムを担当し、プレイヤーの Stats を収集する。
【言語】
C++
SE

勤務先名：株式会社テンアンツ (勤務期間：2019 年 6 月～2022 年 5 月)

■雇用形態：正社員

2019 年 06 月 ~ 2019 年 12 月	新規プロジェクト開発と運用 【タイトル】 IZONE Remember Z 【担当業務】 クライアントサイド ・ DB 設計 ・ Unity による機能実装 ・ Unity Editor 拡張設計、開発 ・ Unity 機能検証 ・ UnityNative プラグインの Wrapper 実装・仕様書分析	開発 要件定義	【OS】 MacOS Unity 【言語】 C# Java Objective-C	SE
---------------------------------	---	------------	---	----

	・ イベント開発担当			
2019 年 12 月 ~ 2020 年 01 月	研究開発部 【担当業務】 ・ AR の開発方法 (Vuforia、ARFoundation を検証する) ・ ドキュメント化する。 ・ Unity で UnitTest を検証する。	資料まとめ 研究	【OS】 MacOs Unity 【言語】 C#	SE
2020 年 02 月 ~ 2020 年 06 月	運営しているプロジェクトの開発とメンテナンス 【タイトル】 PRINCE OF LEGEND LOVE ROYALE 【担当業務】 クライアントサイド ・ システム改善 ・ FirebaseRemoteConfig 導入、仕組み作る・ガチャのアニメーション実装 ・ ログボの仕組み改善など。 ・ システム改善、改修。 ・ 勉強会開催する	開発 研究 トレーニング	【OS】 MacOS Unity 【言語】 C#	SE
2020 年 06 月 ~ 2021 年 04 月	プロジェクト再開運営と開発 【タイトル】 IZONE Remember Z 【担当業務】 採用サポート ・ クライアントエンジニア採用面接など。 クライアントサイド	開発 スケージュール管理	【OS】 MacOS Unity 【言語】 C#	SE

	<ul style="list-style-type: none"> ・ 再開システムを準備する ・ スケジュール管理 ・ クライアントメインエンジニア 担当・ タスク調整など ・ サービス終了の開発 			
2021 年 05 月 ～ 2022 年 05 月	<p>プロジェクト運営と開発</p> <p>【タイトル】 ひな恋</p> <p>【担当業務】 クライアントサイドシニアエンジニア・ システム再開</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 機能管理 ・ クライアントメインエンジニア 担当・ 新卒の育成 	開発	<p>【OS】 MacOS Unity</p> <p>【言語】 C#</p>	SE

勤務先名：株式会社ポケット・ クエリーズ (勤務期間：2018 年 06 月～2019 年 04 月)

■雇用形態：正社員

2018 年 06 月 ～ 2018 年 09 月	<p>X 社の建機シミュレーター開発</p> <p>【担当業務】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 仕様分析、お客様と相談や実装提案を出す・ Unity によるシミュレーター開発 ・ アセット検証 (Haptic Plugin, 3DMouse Plugin, Oculus Rift,...) ・ BrSE としてベトナム側のエンジニアと一緒に機能開発 ・ BrSE として資料翻訳、ベトナム側のエンジニアに通訳 	開発 要件定義 ブリッジ業務	<p>【OS】 Windows Unity</p> <p>【言語】 C#</p>	ブリッジ SE SE
2018 年 09 月 ～ 現在	<p>X 社のモーションキャプチャーライブラリ 検証</p> <p>【担当業務】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 仕様分析、お客様と相談や実装提案を出す・ OpenPose ドキュメント理解、翻訳・ モック作成タスク調整。 ・ BrSE として資料翻訳、ベトナム側のエンジニアに通訳 ・ 問題解決、実装のチェックなど 	要件定義 ブリッジ業務 設計	<p>【OS】 Windows Unity</p> <p>【言語】 C#、C++</p>	ブリッジ SE
2018 年 09 月 ～ 現在	<p>X 社のシミュレーター開発のテクニクサ ポート</p> <p>【担当業務】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 問題解決方法提案。 ・ アセット検証。 	テクニカル サ ポート 問題解決提案	<p>【OS】 Windows Unity</p> <p>【言語】 C#</p>	テクニカル サポ ート

2018 年 12 月 ～ 現在	自社の Hololens で RDP 機能を研究開発 【担当業務】 ・ RDP ライブラリ理解 ・ UWP でモックアプリ開発 ・ BrSE としてベトナム側のエンジニアと一緒に機能開発 ・ BrSE として資料翻訳、ベトナム側のエンジニアに通訳	開発 ブリッジ業務	【OS】 Windows Unity 【言語】 C#、C++, Object Pascal	
------------------------	---	--------------	--	--

勤務先名：株式会社ジークレスト（勤務期間：2015 年 01 月～2018 年 05 月）

■雇用形態：正社員

開発期間	プロジェクト名・内容 環境・言語等	組織・役割
2015 年 01 月 ～ 2015 年 03 月	社内研修 【担当業務】 ・ ゲームプロトタイプを開発 【OS】 MacOS 【言語】 C++ 【Framework】 Cocos2d-x	メンバー

2015 年 04 月 ～ 2016 年 02 月	運用中プロジェクトの開発、メンテナンス 【タイトル】 CocoPPa Play 【担当業務】 サーバーサイド ・ イベントの運営メンテナンス ・ システム改善の実装 ・ 新しいイベントの実装 ・ バグチケットの調査 【OS・ backend】 MacOS Sakura Server 【言語】 Java JavaScript 【データベース】 PostgreSQL 【Framework】 Seasar	メンバー
---------------------------------	---	------

2016 年 02 月 ～ 2016 年 04 月	2016 年 04 月 ～ 運営中プロジェクトの	DB 移行 【タイトル】 ポケットランド	【担当業務】 プロジェクトのチャット機能の DB 移行 (mongoDB=>PostgreSQL)
------------------------------	-----------------------------	-------------------------	---

・移行 DB 設計 【タイトル】 仕様書分析 開発 PostgreSQL サブリー ダー
 ・DB 移行ツール作成 【OS・ backend】 MongoDB
 ・機能改修 MacOS
 Sakura Server

【言語】

Java
 PHP

【OS・ backend】

MacOS
 メンバー

新規プロジェクト開発

【データベース】

2017 年 12 月

・ DB 設計 ・ データテスト自動化検証 【言語】
 ・ Unity による機能実装 ・ データテスト自動化ツ C#
 ・ Unity Editor 拡張設計、開 ル設計 ShellScript
 発 外部アセット 検証 【データベース】
 ・ 機能検証 PostgreSQL
 ・ アセット検証 (NGUI, MySql
 Behaviour2, A*Path Finding,
 Spine,...)
 ・ クライアント基盤設計、
 開発
 ・ 仕様書分析

QA テスト担当

【タイトル】

茜さすセカイでキミと詠う

2018 年 01 月 ~

2018 年 05 月

リリース前につき非公開

【担当業務】

QA テスト実施とプロセス改
 善

テスト
 プロセス改善
 Sakura Server
 AWS
 Unity

【担当業務】

クライアントサイド 80%

サーバサイド 20%

・ テスト実施

メンバー

勤務先名：株式会社フジネット（勤務期間：2014 年 6 月～2014 年 12 月）

■雇用形態：短期契約社員

開発期間	プロジェクト名・内容	担当業務	環境・言語等	組織・役割
2014 年 06 月 ～ 2014 年 07 月	社内研修 【担当業務】 ・ 社内ルールの把握 ・ 社内 Coding ルールや、品質標準 の把握・ 研修プロジェクト設計、開 発	設計 開発 検証	【OS】 Windows 【言語】 VB.Net 【DB】 MSSQL2005	研修生

2014 年 08 月 ~

2014 年 12 月

Reporting Service 検証 メント化

・ Reporting Service 検 検証
 証・ 検証結果のドキュ 資料作成

【OS】
 Windows

【言語】

VB.Net
 HTML、CSS、AJAX

【DB】

MSSQL2005
 メンバー

勤務先名：株式会社チンルグループ（勤務期間：2013年5月～2014年06月）

■雇用形態：正社員

開発期間	プロジェクト名・内容	担当業務	環境・言語等	組織・役割
2013年05月 ～ 2013年12月	社内ERPシステム ・ 倉庫システム 【担当業務】 ・ システム機能作成 ・ 既存システムの改善、メンテナンス・BrSEとして中国語翻訳や相談窓口	開発 要件定義 運行 中国語翻訳 （BSEとして）	【OS】 Windows 【言語】 VB.Net 【データベース】 MSSQL2005	ブリッジ SE

2014年01月～

2014年06月

社内ERPシステム

- ・ 倉庫システム
- ・ 購入システム
- ・ 人事システム

【担当業務】

- ・ システム機能作成
- ・ 既存システムの改善、メンテナンス・BrSEとして中国語翻訳や相談窓口・新しいシステムの設計

開発

要件定義

運行

中国語翻訳（BSEとして）設計

【OS】

Windows

【言語】

VB.Net

【データベース】

MSSQL2005

ブリッジSE以上