

# 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"> <li>・ 再開システムを準備する</li> <li>・ スケジュール管理</li> <li>・ クライアントメインエンジニア 担当・ タスク調整など</li> <li>・ サービス終了の開発</li> </ul>			
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"> <li>・ 機能管理</li> <li>・ クライアントメインエンジニア 担当・ 新卒の育成</li> </ul>	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"> <li>・ 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</li> <li>・ アセット検証 ( Haptic Plugin, 3DMouse Plugin, Oculus Rift,... )</li> <li>・ BrSE としてベトナム側のエンジニアと 一緒に機能開発</li> <li>・ BrSE として資料翻訳、ベトナム側のエンジニアに通訳</li> </ul>	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"> <li>・ 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。</li> <li>・ BrSE として資料翻訳、ベトナム側の エンジニアに通訳</li> <li>・ 問題解決、実装のチェックなど</li> </ul>	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"> <li>・ 問題解決方法提案。</li> <li>・ アセット検証。</li> </ul>	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  
 ・ 機能検証      【データベース】  
 ・ アセット検証 ( NGUI,      PostgreSQL  
                          Behaviour2, A\*Path Finding,      MySql  
                          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】

2018 年 01 月 ~

2018 年 05 月

リリース前につき非公開

茜さすセカイでキミと詠う

【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