**職 務 経 歴 書**

2022年4月26日現在

氏名:ハサンブイヤイットマン

■**職務履歴書概要**

現在の会社では、出席管理システム端末プログラムの開発に取り組んできました。 SIPサーバーとDialplanのセットアップにも取り組んできました。 現在、インテリジェントAGVを構築するための仕様の確認に取り組んでいます。 しかし、私はゲームやプログラミングが好きなので、ゲーム開発業界で働きたいと思っています。

■**得意とする分野・スキル**

・UnrealEngine4とUnrealEngine5を使用したC++プログラミング

・Blueprintを使ってゲームプログラミング

■**会社履歴**

|  |  |
| --- | --- |
| 期間 | 会社名 |
| 2020年07月 ～ 現在 | 株式会社 ILC-Technology |
| 2020年02月 ～ 2020年06月 | 株式会社 Nelsite |

■**職務経歴詳細**

**株式会社ILC-Technology　　　2020年07月 ～ 現在**

事業内容：ソフトの企画・開発・販売

従業員数：7名

　資本金　：400万円

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 期間 | プラットフォーム | プロジェクト | 業務内容・担当詳細 | 環境・言語 | 雇用形態 |
| 2021年10月  ～  現在 | Raspbian(Debian) Linux Windows | 「インテリジェントAGVの仕様確認」  ■体制○○名  ・プロデューサー：1名  ・ディレクター：2名  ・プログラマー：6名（本人）  ・プランナー：3名（本人）  ・デザイナー：2名 | 北九州高専と共同で行ったインテリジェントAGVの開発において、仕様の確認業務を担当しました。 | 【OS】  Raspbian  【DB】  MySQL  【言語】  Python  【Tool】  Thonny,  VSCode | 正社員 |
| 2021年05月  ～  2021年09月 | Linux | 「SIPサーバ構築に関する技術調査」  ■体制3名  ・ディレクター：1名  ・プログラマー：2名  ・メインプログラマー：1名（本人） | クライアントの指示に基づき、海外製フリーソフトの調査を行いました。ここでは主として、セッションの開始プロトコル、ダイヤルプラン作成、Pythonをベース言語として使用するPJSIPライブラリについての調査を担当しました。 | 【OS】  Linux  【DB】  MySQL  【言語】  Python  【Tool】  Asterisk,  VSCode | 正社員 |
| 2020年07月  ～  2021年04月 | Vega 5000  Vega 3000 | 「九州株式会社出席システム」  ■体制3名  ・ディレクター：1名  ・プログラマー：3名（本人）  ・メインプログラマー：1名 | 出欠管理システム端末プログラムの開発  ・旧端末のプログラムを、新端末に移植する業務を行いました。プログラム言語はCを利用しました。 | 【OS】  Windows  【DB】  MySQL  【言語】  C  【Tool】  Netbeans  Castles CTOS Development Suite | 正社員 |

**株式会社Nelsite　　　2020年02月 ～ 2020年06月**

事業内容：ソフトの企画・開発・販売

従業員数：名

　資本金　：〇〇〇万円

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 期間 | プラットフォーム | プロジェクト | 業務内容・担当詳細 | 環境・言語 | 雇用形態 |
| 2020年03月  ～  2020年05月 | Windows 10 | 「チャットボットを用いたFAQシステム」  ■体制5名  ・ディレクター：1名  ・デザイナー：1名  ・プランナー：2名（本人）  ・プログラマー：5名（本人） | ここで私はFAQシステムの管理管理ページの開発を担当しました。  業務としては、バックエンドのクライアントから要求されたいくつかの機能を実装するとともに、管理ページを設計および開発を行いました。  開発は、バックエンドにPHPとLaravelフレームワーク5.6を使用するWindows10環境で実施し、ページのデザインには、HTML、Bootstrap、cssを使用しました。 | 【OS】  Windows 10  【言語】  PHP, HTML. CSS  【Tool】  VSCode  【Framework】  Laravel | 正社員 |

■**PCスキル / テクニカルスキル**

C++　1年未満

C#　1年未満

Unreal Engine 4, 5　1年未満

Unity　1年未満

Python　2年以上

MySQL　3年以上

Java　3年以上

Linux上での開発知識

■**転職理由 / 新たな職場に求める事**

**転職理由**

ゲーム業界で働くために日本に来ました

**新たな職場に求める事**

自分を上達させることができる会社で働きたい

既存のスキルとゲーム市場に精通する

■**自己PR**

**チームメンバーとの共同**

私は子供の頃からゲームとアニメが大好きで、日本に来て日本のゲーム会社で働くのが私の夢でした。

その夢を実現するために私は高校卒業後、バングラデシュのブラック大学（BRAC）電気電子工学部コンピュータサイエンス＆エンジニアリング学科に入学し技術の勉強をしてきました。

大学時代には勉強した技術を用いて、いくつかのゲームも作ってきました。

私の良いところは、何事にも我慢強く取り組めることと、気持ちの切り替えが早いこと、そして人をまとめる事が出来る事です。

　実際に今の会社では、バングラデシュから来た他のメンバーとコミュニケーションを取りながら、彼らをまとめて仕事を進めてきました。

　今の会社では、短い間ですが、問題課題の解決能力も身に付けられたと思っています。

　また、幼いころからビデオゲームをすることが大好きでしたので、私は他のゲーマーがビデオゲームに対して何を望んでいるかを理解できます。

　これらの事から、私は必ず御社に貢献できると思っています。

何卒よろしくお願い申し上げます。

【私が作成したゲームプロジェクト】

私は、今までゲーム開発をプライベートでやってきました。

作ってきたゲームは戦闘型ゲームが多いのですが、それ以外にも様々なゲームを作ってきました。

それらのゲームのうち代表的なものは別途ギガファイル便にてお送りします。

私は、ゲーム開発において2022年1月からUnrealEngine4を使っています。

このUnrealEngineと c++に関する技術は、オンライン調査をしながら自己学習で習得しました。

今回この学習の成果で、「AttackOnLunaris」と呼ばれるデモFPSゲームを作りました。

これは、プレイヤーがすべての敵を倒して敵の基地を占領する必要があるSFゲームです。

このゲーム作りには、UnrealEngineと c++の他、3DモデルのParagonWraithやInfinityなどのEpicMarketplaceから入手できる無料のアセットを使用しました。

尚、オンライン調査の際のリファレンスとしては、主にYouTubeビデオとUnrealEngineの公式ドキュメントにあるオンラインチュートリアルとオンラインドキュメントを使用しています。

参考にしたものは以下の通りです。

「BehaviorTree/BlackboardComponent.h」

「Kismet/GameplayStatics.h」

「GameFramework/Pawn.h」

「AIController.h」

"Components / SkeletalMeshComponent.h"

「TimerManager.h」

「Animation/AnimMontage.h」

"Components / CapsuleComponent.h"

「Blueprint/UserWidget.h」