

履歴書

2018 年 05 月 20 日現在



ふりがな ブー タイン チュン			
氏 名 VU THANH TRUNG			
生年月日	明治・大正・昭和・平成 01 年 04 月 29 日生		性別 女 ・ 男
携帯電話番号	+81-8049422904	E-mail	trungvt89.it@gmail.com
現住所 〒146-0095 東京都大田区多摩川 1-3 3-1 8			国籍：ベトナム 出身地：ハノイ

年	月	学歴・職歴
		学歴
平成 19	09	ハノイ工科大学附属通信情報技術単科大学コンピューターネットワーク&データ通信学科入学 ・専門：ネットワーク、データ通信
平成 24	08	ハノイ工科大学附属通信情報技術単科大学コンピューターネットワーク&データ通信学科卒業 「良」
		以上。
		職歴
平成 22	04	ベトナムの iPMAC Networking 専門学校 入社（インターンシップ） ・業種：ソフトウェアエンジニア、教師のアシスタント ・製品：自社のカスタマー管理システム
平成 23	04	大学の勉強により退職
平成 24	11	カヤック株式会社 入社 ・業種：ソフトウェアエンジニア ・業務内容： ・スマートフォンゲーム開発 ・ブラウザ用のゲーム開発 ・Android アプリケーション開発 ・社内パッケージ開発
平成 26	09	一身上の都合により退職
平成 26	10	株式会社モビルス 入社 ・業種：ソフトウェアエンジニア ・業務内容： ・スマートフォンゲーム開発 ・ハイブリッドアプリケーション開発（ウェブブラウザとスマートフォン両方対応）
平成 28	09	プレイネクストラボ株式会社（グループ内転籍）

		<ul style="list-style-type: none"> ・業種：ソフトウェアエンジニア・プロジェクトリーダー ・業務内容 <ul style="list-style-type: none"> ・Web 系開発 ・SI 企業向きのサービス
		現在中
		賞罰
		なし

年	月	免許・資格
平成 18	08	MDIS（シンガポール管理開発学院）による奨学金を取得（優秀な高校生として）
平成 23	04	ITPEC（日本）と VITEC（ベトナム）による ITFE（情報技術エンジニア試験）の証明書を 取得
平成 25	12	JSST（アルクの電話による日本語会話テスト） 資格 取得スコア 7/10
平成 26	04	NAT - TEST の 2 級レベル日本語能力資格（JLPT N2 同等）
平成 27	02	J-CAT Japanese Computerized Adaptive Test の中級後半レベル（Level 2）日本語能力資 （250 点）
平成 30	04	Listening & Reading TOEIC 資格（740 点）

【語学レベル】

ベトナム語（ネイティブ）

日本語（ビジネスレベル）

英語（ビジネスレベル）

【スポーツ・文化活動】

バドミントンとサッカーが大好きであること

古いコンソールゲームとサッカー・競争シューティングゲームが大好きであること

仕事をしながら音楽を聴くのが好きであること

【趣味・特技】

おりがみ・きりがみ・ペーパークラフトをやること

ギターを弾くこと

本を読むこと

子供と一緒に遊ぶ事

配偶者

有

無

配偶者の扶養義務

有

無

扶養家族（配偶者を除く）

1 人

志望の動機、特技、好きな学科、アピールポイントなど

貴社に応募いたしました理由は主に3つあります。

*一つ目の理由：現在技術に関する経験と知識をエンジニアとして身につけていますが、将来的にマネジメントスキル及びビジネススキルもチャレンジしていくと考えております。その目標を達成する為に、チーム管理能力を高めるようにしてブリッジエンジニアまたはプロジェクトマネージャーになる方針で進めて行きます。

*二つ目の理由：貴社のホームページにて現在展開しているサービスやビジネス進行方針等を調べたところ、インターネット系とマーケティング向きの様々自社プロダクトを開発していることが分かりました。特に今後新規開発も注力していくことはよく興味を持っております。開発エンジニアの角度からはもちろんブリッジエンジニア兼プロジェクトマネージャの角度でも成長出来る環境をよく見られます。

*三つ目の理由：貴社の採用情報により、今後ベトナムでの開発事業を拡大することは自分のキャリアー目標に対して合わせます。これまで鍛えてきた技術能力だけではなく、コミュニケーションと管理スキルも含めて貴社の事業に貢献出来ると思って、ご機会を頂けましたら、感謝の心で必ず頑張って行きます。

本人希望記入欄（特に給料・職種・勤務時間・勤務地・その他についての希望などがあれば記入）

キャリアプラン

下記のキャリアプランを実現していきたいと思えます。

- ・3年目標：「経験値が高いエンジニアになること」
 - ・様々技術と知識を身につけて行ってエンジニアスキルを高めようとしています。
 - ・日本語と英語を両方集中してコミュニケーション能力をスキルアップしていきます。
- ・5年目標：「リーダーになること」
 - ・グループ指導と仕事分担の技能を磨いていきます。
 - ・プロジェクト管理とチームの人力管理の技能を高めていきます。
- ・8年目標：「マネージャー或はプロデューサーになること」
 - ・会社全体の人事管理技能を鍛えていきます。
 - ・提案力、会社全体のプロジェクトの管理力を磨いていきます。

未だに明確なキャリアプランと呼べるものはないのかもしれませんが、一歩ずつ目標に近づければ、これより詳細なことを挙げていきたいと考えています。

職 務 経 歴 書

2018 年 05 月 20 日現在
氏名 プー・タイン・チュン

■職務要約

- ・ 2016 年 10 月～現在 プレイネクストラボ株式会社（グループ内転籍）
- ・ 2014 年 10 月～2016 年 09 月 株式会社モビルス
- ・ 2012 年 11 月～2014 年 10 月 カヤック株式会社

■活かせる経験・知識・技術

- ・ スマートフォンのネイティブゲームとアプリケーションに関する知識：企画・設計・開発・リリース・運営
- ・ クライアントサイドとサーバーサイドの作業の経験あり
- ・ チームワークスキル：コミュニケーションや小規模チームリードの経験あり
- ・ 開発言語：C#（3.5 年間）、Java（3 年間）、JavaScript（2 年間）、Go-lang（1 年間）PHP と Ruby（開発したことあり・独学）

■オープンソース貢献

- ・ Github アカウント：<https://github.com/trungvt?tab=repositories>
- ・ Bitbucket アカウント：<https://bitbucket.org/?owner=trung-vu89>

■職務経歴

2016 年 10 月～現在 プレイネクストラボ株式会社 正社員

期間	プロジェクト内容	担当フェーズ	メンバー/ 役割
2017 年 12 月 ～現在	（未公開）オンライン教育（コース・教師・生徒）管理システム 【業務内容及び実績・取り組み】 <ul style="list-style-type: none">・ 教材（コースとクラスと資料兼スライド等）管理・ 教師と生徒の管理（アカウント、コース履歴等）・ オンラインテスト 【開発言語】 JavaScript (Node.js) 、HTML/CSS (SASS) 【DB】 MySQL 【ツール / インフラ】 Gulp、CircleCI、AlibabaCloud、Docker、Kubernetes 【フレームワーク】 React.js、Express.js、Next.js、MaterialUI、Mocha と Chai（単体テスト）	仕様設計 開発 テスト 展開・運営	3 人 プロジェクトリーダー （一部開発参加）
2017 年 11 月 ～現在	他社における Steam というサービスにより社内プロモーション・マーケティング向きシステム 【業務内容及び実績・取り組み】 <ul style="list-style-type: none">・ Web アプリケーション作業：全体運営者向き機能を担当する（キャンペーン管理、ユーザー管理、他者のシステムからのアイテム購入、レポート）・ バックエンド作業：Microservices アーキテクチャーの方針により Go-lang 言語で全体自動的なリソース管理・キャンペーン実施・他社の API との連携のバックグラウンドプロセス・ インフラとオペレーターの業務を担当・ オペレーターの作業を 80%以上自動化する目標と他社の	仕様設計 開発 テスト 新規機能・サービス拡大 運営	3 人 リードエンジニア

	<p>提供サービスによって一日 2 万の対象ユーザーへプロモーションギフトを配送する目標を達成した</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アメリカチームと協力して仕事を進むおかげで英語能力がアップできた。 <p>【開発言語】</p> <p>JavaScript (Node.js) 、Go-lang、HTML/CSS (SASS)</p> <p>【フレームワーク】</p> <p>Express.js、Bootstrap</p> <p>【ツール / インフラ】</p> <p>Heroku, AWS SQS、Google Cloud Platform (Google Kubernetes Engine) 、 Docker、Kubernetes、 CircleCI</p> <p>【DB】</p> <p>MongoDB</p>		
2017 年 9 月 ～現在	<p>CSGOBuzz - E-スポーツプレイヤー向き Web アプリケーション</p> <p>公開サイト：https://www.csgebuzz.com</p> <p>【業務内容及び実績・取り組み】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Web アプリケーション作業：全て新規機能の UI/UX 作業を担当して、Webpack のアセット作成 ・バックエンド作業：全体自動的なロジック実装・リソース管理・ゲーム管理のバックグラウンドプロセスを担当 ・インフラとオペレーターの業務 ・新規機能の UI 構造と UX を自分で考えてモックアップを作成してデザイナーにレビューしていただく ・英語でアメリカチームと協力 <p>【開発言語】</p> <p>JavaScript (Node.js) 、Go-lang、HTML/CSS (SASS)</p> <p>【フレームワーク】</p> <p>Express.js、Bootstrap、Material Design Components</p> <p>【ツール / インフラ】</p> <p>Heroku, AWS SQS、Google Cloud Platform (Google Kubernetes Engine) 、 Docker、Kubernetes、 CircleCI</p> <p>【DB】</p> <p>MongoDB</p>	仕様設計 開発 テスト 展開・運営	6 人 エンジニア
2017 年 7 月 ～ 2017 年 12 月	<p>SamuraiLand - 不動産紹介サイト</p> <p>公開サイト：https://www.samurailand.com</p> <p>【業務内容及び実績・取り組み】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Web アプリケーション作業：新規機能の UI/UX 作業、Webpack のアセット作成 ・バックエンド作業：期間的に物件情報確認・更新のバックグラウンドプロセスを対応し、期間的に SEO サポートの公開物件リストを更新するバックグラウンドプロセス ・UI と操作を確認する為の Selenium テストを適用する ・お客様が大手企業なので、毎月のミーティングを通じて丁寧な日本語とビジネスマナーの勉強になった。 <p>【開発言語】</p> <p>JavaScript (Node.js) 、HTML/CSS (SASS)</p> <p>【フレームワーク】</p> <p>Express.js、Bootstrap、Material Design Components</p> <p>【ツール / インフラ】</p> <p>Heroku、AWS S3、CircleCI、Cloudflare</p> <p>【DB】</p> <p>MongoDB</p>	仕様設計 開発 テスト 展開・運営	4 人 エンジニア
2017 年 1 月	倉庫管理システム	基本設計	6 人

～ 2017 年 6 月	【業務内容及び実績・取り組み】 ・倉庫管理システム開発の作業を担当 ・全体開発流れへ参加（基本設計、詳細設計、実装、単体テスト、単体テスト仕様書作成） 【開発言語】 Java 【フレームワーク】 JSF 【DB】 Oracle	詳細設計 開発 単体テスト	エンジニア
2016 年 09 月 ～現在	EsportsPlus - ゲームのアイテムや物品取得 公開サイト： esportsplus.me 【業務内容及び実績・取り組み】 ・ハイブリッドアプリケーションを作成 ・フロントエンド：Bootstrap、jQuery、UI テンプレートエンジンの Blaze を利用してブラウザーとモバイルに応じて画面の UI/UX を対応 ・バックエンド：開発環境を設計し、タスクを自動化する ・Microservices アーキテクチャでシステムを構築する ・アメリカチームと協力する ・機能ごとにとって仕様・仕組み・UI・UX をチーム内で検討する 【開発言語】 JavaScript (Node.js)、Go-lang、HTML/CSS (SASS) 【フレームワーク】 Meteor.js、Bootstrap 【DB】 MongoDB、MySQL	詳細設計 開発 QA	12 人 エンジニア

2014 年 10 月～2016 年 9 月 株式会社モビルス 正社員

期間	プロジェクト内容	担当フェーズ	メンバー/役割
2015 年 10 月 ～2016 年 6 月	仮面ライダーバトルラッシュ 公開サイト： krbk.bn-ent.net/ 【業務内容及び実績・取り組み】 ・クライアント側：uGUI システムでゲーム機能を担当 ・サーバー側：データベース構造の設計とゲーム機能の API 作成を担当 ・Amazon Web Service (AWS) のサーバー設定と実装テストを対応 【開発言語】 C#、PHP 【フレームワーク】 Unity3D、PHP Zend フレームワークを継承した自社フレームワーク 【DB】 MySQL	詳細設計 開発	20 人 エンジニア
2014 年 10 月 ～2015 年 09 月	ソーシャルゲーム：天下流一スマッシュ（サービス終了） 関連情報： http://www.4gamer.net/games/307/G030750/ 【業務内容及び実績・取り組み】 ・クライアント側：ゲーム UI と API 通信部分とロジック	詳細設計 開発 運営	15 人 サブリード エンジニア

	を実装する ・ネイティブ Webview プラグイン改修とプロジェクトに導入と機能実装、Asset Bundle に関する知識と実装、SocketIO と UniRX ライブラリでリアルタイムマルチプレイヤー機能を実装する ・サーバー側：ゲーム API 実装、Bootstrap と jQuery 利用の上で掲示板サイト実装、RSpec でテストケース実装 ・Git, Redmine, Trello ツール ・日本語の書類の作成 【開発言語】 C#, Ruby 【フレームワーク】 Unity3D、Ruby on Rails、Socket.io、Sails.js 【DB】 MySQL、Redis		
--	--	--	--

2012 月 10 月～2014 月 09 月 カヤック株式会社 正社員

期間	プロジェクト内容	担当フェーズ	メンバー/役割
2014 年 01 月 ～ 2014 年 09 月	Lobi チャット&ゲームコミュニティー 公開サイト： lobi.co 【業務内容及び実績・取り組み】 ・Android 本体アプリケーションの開発 ・担当機能：動画再生、広告バナー表示、友達関連、雑談リスト改善 ・Git (GitFlow の方針)、Redmine、Slack を利用し、タスクを管理する ・日本語の書類の作成 【開発言語】 Java 【フレームワーク】 Node.js 【フレームワーク】 SQLite	開発	25 人 エンジニア
2013 年 04 月 ～ 2014 年 01 月	ソーシャルゲーム: 冒険クイズキングダム 公開サイト： quikin.kayac.com 【業務内容及び実績・取り組み】 ・クライアント側：NGUI と 2DToolkit でゲーム機能担当、課金用の Prime[31]、広告プラグイン、Ruby と Python での自動的なビルドスクリプト作成、全体サーバーとの RESTful API 通信システムを担当する ・Unity 用の Android GCM プッシュ通知とローカルプッシュ通知プラグインを作成する ・本番ストアにアプリケーション申請手順担当 ・プロジェクトマネジメントに関する知識 【開発言語】 C# 【フレームワーク】 Unity3D	詳細設計 要件定義 開発	14 人 エンジニア
2013 年 08 月 ～ 2013 年 12 月	Unity ゲーム用の Android プラグインチーム 【業務内容及び実績・取り組み】 ・チームリーダー担当 ・In-App Purchase、Android GCM プッシュ通知、社内共	会議 企画 進捗管理	5 人 リーダー

	有プラグイン 【開発言語】 C#、Java		
2012 年 12 月 ～ 2013 年 04 月	カジュアルゲーム: タップ忍者 2、モンアツ 3 【業務内容及び実績・取り組み】 ゲーム画面と課金機能を担当する 【開発言語】 C# 【フレームワーク】 Unity3D、NGUI	設計 開発 リリース	8 人 エンジニア
2012 年 10 月 ～ 2012 年 12 月	クライアントワークプロジェクト 【業務内容及び実績・取り組み】 HTML5 と JavaScript でゲームを作って Digital Terminal デバイスのブラウザに埋め込んだカジュアルゲーム 【開発言語】 HTML5、CSS、CoffeeScript 【フレームワーク】 社内の HTML5 ゲームフレームワーク	設計 開発	3 人 エンジニア

会社以外の作業

期間	プロジェクト内容	担当フェーズ	メンバー/役割
2014 年 04 月 ～ 2015 年 04 月	Enny - TOEIC 練習のアプリケーション 公開サイト: ennytoeic.com/ ・チーム: Beanstack Team ・クライアント側: Java 言語での Android 本体アプリケーション開発、SNS と課金の機能とプッシュ通知機能を実装する ・サーバー側: PHP 言語の Yii2 フレームワークで管理サイトを実装・展開する	設計 開発 リリース 運営	4 人 エンジニア

大学時代の作業

期間	プロジェクト内容	担当フェーズ	メンバー/役割
2011 年 10 月 ～ 2012 年 03 月	DOSE プロジェクト (Distributed and Outsourced Software Engineering) ・創設者: Bertrand Meyer 教授、ETHZurich 大学、スイス ・内容: 「RISK 2210 A.D」というゲームの開発 ・参加チーム: デンマーク、ベトナム、アルゼンチン ・役割: ベトナムチームのリーダー (3 人チーム) ・鍛えてきた技術: Eiffel 言語、Eiffel IDE、SVN、OOP 分析・設計、IEEE テンプレートを導入した SRS ドキュメントの作成技術 ・英語コミュニケーション	詳細設計 開発 発表	3 人 リーダー
2011 年 05 月	SmileNet (スマイルネット) (サービス終了)	詳細設計	5 人

月 ～ 2011 年 09 月	<ul style="list-style-type: none"> ・当プロジェクトの内容：交通問題の解決を目的に、ロケーションに関する情報を共有するロケーションソーシャルネットワーク ・役割：Android スマートフォンアプリケーション開発チームのリーダー（3人チーム） ・Java 言語で Android アプリケーション開発作業を担当する ・Google Map サービスを利用してユーザー位置に関する機能を担当する ・スマートフォンアプリケーション用の UI/UX 知識 ・タスクとスケジュール管理の知識とチーム運営経験を身につけてくる 	開発 リリース	エンジニア
2010 年 11 月 ～ 2011 年 04 月	<p>OTS プロジェクト（交通問題の解決方法をテーマとしたプロジェクト）をもって「2011年度 Microsoft Imagine Cup コンテスト」のトップ12チームに入れた</p> <ul style="list-style-type: none"> ・C#言語, ASP.NET フレームワーク ・MVP model、ウェブ開発用の netTiers フレームワーク (CodeSmith ツール)、Google Map ・ソースコードバージョン管理用の SVN ツール 	詳細設計 開発 リリース	3 人 エンジニア

■自己 PR

（開発経験）

1. ソーシャルゲーム：冒険クイズキングダム

教育カテゴリには会社の「冒険クイズキングダム」が大ヒットです。チーム全員が 120%で努力して、一緒に楽しくひとつつの機能をつくってきました。おかげさまで、「アプリ・オブ・ザ・イヤー 2012」を受賞しました。その時に私はまだ新卒者で、大成功プロジェクトに参加できて本当に幸せでした。毎日機能開発をしながら、自分が Android 用のプッシュ通知プラグインを作ってゲームに入り込んできました。プッシュ通知によって Android 端末にてユーザーがゲームのお知らせ等を取得出来て、Android 版の DAU が 15%ぐらい増えることを貢献しました。小さな成果でしたが、本当に嬉しかったです。

2. Lobi チャット&ゲームコミュニティー

チャットとゲームコミュニティーとして Lobi が日本市場だけではなく海外でも展開されています。Lobi を好きになってくれることが大切ですが、普段の生活やエンターテインメントをより楽しませてもらうのは私たちの期待です。「Android Application Award 2010-2011 Winter 優秀賞」を受賞しました。それ以来、チームメンバーと一緒に引き続きアプリケーションの品質を高めてきました。私の担当した広告を表示する機能がプロジェクトの売り上げに貢献できたおかげで、技術だけではなくビジネスの知識も身につけてきました。個人的にそれは最高の体験だと思います。Lobi チームの皆さんに感謝しています。