

職務経歴書

2019 年 10 月 06 日現在

氏名： 謝 時銘

■ 職務要約

大学は情報科学を専攻し、大学四年生の時、趣味でゲームの開発をしてきました。
2019 年 4 月に新卒として、アイザックテクノロジー会社（艾薩克科技有限公司）に入社しました。
開発エンジニアとして、HTML5 バカラオンラインゲームの開発をしています。

■ 得意分野・活かせる経験

(1) コンピュータグラフィックスの基本的な経験

- ・ Three.js 描画エンジン経験

(2) HTML5ゲーム開発

- ・ ゲーム画面の做成
- ・ アートリソースの組み合わせ
- ・ コード最適化

(3) サーバーデータのシリアル接続

- ・ JSONの送受信

(4) チーム間コミュニケーション経験

- ・ 共通プロジェクトのため、社内とパートナー企業とのコミュニケーション経験
- ・ Gitプロジェクトの協力編集後のバージョン管理

■ 開発経歴

大同大学（台湾） （2017 年 5 月～2017 年 12 月）

【開発内容】私は映画 TRON の DiscWars がスペースを破壊する可能性があることに興味があるので、平面に限定されず、スペースを破壊することができる 3D ゲームを作りたいです。

【開発員数】2 名

【作品リンク】 <https://bevis00.github.io/Resume/index.html> (Tron のリンク音量に注意してください)

期間	プロジェクト名および業務内容	開発環境	役割／規模
2017 年 5 月 2017 年 12 月 (7 ヶ月)	【プロジェクト概要】 立方体の内側に移動できる 3D ゲーム。 【担当フェーズ】 ゲームのアイデア、コーディング、プロジェクト分割 【業務内容】 1. 3D画面の開発 2. ゲームコンテンツのコンセプト 3. ゲームコンテンツの開発	【OS】 Windows10 【言語】 JavaScript HTML CSS	【役割】 メンバー 【プロジェクト規模】 要員2名

	【実績・取り組み等】 1. 六面体面スイッチングとカメラディスプレイ 2. 球体運動を達成するために物理な方法を使います		
--	---	--	--

アイザックテクノロジー会社 (艾薩克科技有限公司) (2019年4月～現在)

【事業内容】会社製品はゲーム、現在中国企業と共同開発します、そしてたぐそんコミュニケーションと援助

がある、現在の商品はバカラゲーム、あとすこしすこしスロットマシンミニゲーム。

【従業員数】12 名

【資本金】1500 万円

期間	プロジェクト名および業務内容	開発環境	役割／規模
2019 年 4 月 現在 (6 ヶ月)	【プロジェクト概要】 HTML5バカラオンラインゲームの開発。 【担当フェーズ】 コーディング 【業務内容】 1. ゲームのPC版開発 2. スマートフォン横型画面の移植 3. サーバーデータのシリアル接続 【実績・取り組み等】 1. 共通コンポーネント開発を支援 テスターが見つけたバグ修正	【OS】 Windows10 【言語】 TypeScript JavaScript 【ゲームエンジン】 Egret	【役割】 メンバー 【プロジェクト規模】 要員 12 名

■ 保有資格

- ・ JLPT N3 (2019 年 12 月 N2 受検予定)

■ 自己PR

- ・ 自己研究が好き

中学校時代から日本のゲームに触りました。その時からゲームに興味を持ちました。大学では情報科学を専攻し、趣味でゲームの開発をしました。まだ新しいテクノロジーに関心を持ち、常に新しい勉強もしています。

- ・ チームワークを大事にしています

現職では自社チーム以外協力会社の方と一緒に開発をしている場面が多く、お互いのコミュニケーションを大事にしています。プロジェクト順調に進むため、何か問題があれば、積極的に報告、連絡、相談をしています。

私は子供頃から日本文化に憧れています。今後もずっと日本で生活をしたいと考えています。ぜひ一度面接のチャンスを頂ければ幸いです。

以上