

Michael
Boschwitz

マイケル・バシュウィッツ

🌐 michael.boschwitz.me

✉ mboschwitz@gmail.com

☎ (+1) 612.804.5799

教育

ソフトウェア工学
そしてクリエイティブ
なデザイン・ビス

日本研究副専攻テ

ミネソタ大学ミネアポリ
ス、ミネソタ州、米国

言語 + スキル

ネイティブで流暢：

- C, C++, C#, Java, Python、
- JS, HTML、ビジュアルスクリプト
- Unity, Unreal, Git/Perforce
- (さらに、おいしいコーヒーを作ります!)

会話型：

- 日本語
- Godot, CryEngine, SQL, Lua
- Adobe CC/MS Office スイート

観光客：

- OpenGL, x86, Rust, Figma
- 3ds Max, Blender, SFM

活動内容

校内バレーボール
ジャズバンドのドラマー
ジャグリングクラブ
格闘ゲーム部

職務経験

AI インターン、Hangar 13、2021 年夏

- ✓ 多人数参加型オープンワールド AAA ゲームのデザイン哲学を改善。
- ✓ 敵の意図や戦闘の役割をよりよく表現するための新しい能力をオーサリング。
- ✓ 複雑なデザイン上の問題を迅速かつ効率的に診断し、解決。
- ✓ 古典的な 2D バレットヘルのメカニクスとコンセプトを 3D ゲームプレイ用に進化させた。
- ✓ 国際的でペースの速い環境で、高いクオリティを維持。

教師アシスタント(VR/XR)、ミネソタ大学、2022 年秋

- ✓ VR/AR に関する学生の幅広い知識の拡大を促進しました。
- ✓ あらゆる人に対応できる熟練と適応力を示します。
- ✓ 学生の VR/AR プロジェクトについて、簡潔でコミュニケーション力の高いフィードバックを残しました。

テクニカルデザイナー、Rubyspark、2022 年 - 現在

- ✓ チームを率いて多数の異なる敵を作成し、最後まで提案を進めます。
- ✓ 既存の AI を大幅にアップグレードし、経路探索と認識を向上させました。
- ✓ 全体的なプレイヤーエクスペリエンスとゲーム感覚を向上させるために戦闘フローが洗練されました。
- ✓ より良いバランスと満足感を得るために、意図された敵のカウンタープレイを多様化しました。

プロジェクト

UMN クラスプロジェクトのハイライト

動的に調整可能なモーション キャプチャ データ レンダラー

VR および 3D インタラクション プロジェクト

水の流体・圧力シミュレーション

VR Impossible Space パズル 物理学

データ視覚化ジェネレーター

および布地シミュレーション パス

最適化プロジェクト

ケジュール シミュレーション

マルチファイルインタープリタ

すべてのプロジェクトのより包括的なリストは私のウェブサイトにある。

リーダーシップ + 受賞

ビデオゲーム開発クラブ副社長VP

立命館大学衣笠 SKP

BSA イーグルスカウト

Tri-M 音楽名誉協会

UMN 学部長リスト

1 ビットジャム 2023 優勝