

周 冠廷 (Chou Kuan-Ting) | シニアソフトウェアエンジニア

実務経験 9年以上 | 決済システム基盤・高性能ゲームエンジン・Web3 インフラ・クオンツトレーディング

技術スキル (Technical Skills)

- バックエンド: Node.js, TypeScript, C#, Move (Sui), RESTful API, Microservices.
- インフラ・運用: AWS (ECS, SQS, RDS, ALB), Terraform (IaC), Docker, GitHub Actions.
- 金融・データ: クオンツバックテスト, Bybit/Finlab API 連携, リスク管理アルゴリズム.
- 専門技術: 自動テスト (カバレッジ 90%), ハードウェア連携 (RS232, PID 制御, DMX), LLM エージェントワークフロー.

職務経歴 (Professional Experience)

AIFIAN | シニアバックエンドエンジニア

2024.01 - 2026.02

- 高信頼性決済アーキテクチャ: Node.js/TS で Adapter パターンを用い Stripe・Wise 等の決済ゲートウェイを統合。AWS SQS と Cron-job 非同期リペア機構を導入し、結果整合性と 100% 幕等性を実現。
- Infrastructure as Code: Terraform モジュールで ECS・RDS・SQS を管理し、環境間の構成一致性を確保。99% SLA を維持。
- パフォーマンス最適化: Heap Snapshot 解析によるメモリリーク修正で使用率を 40% → 3% に削減。コアシステムの テストカバレッジ 90% を維持。

River Games | シニアソフトウェアエンジニア / リード

2020.03 - 2024.01

- 高性能 ECS エンジン開発: Unity ECS を導入し、独自の 2D レンダリング・物理システムを実装。C# Job System により同時処理エンティティ数を 2,000+ に拡大。

- フレームワーク設計: DI フレームワーク (Zenject) と MVC パターンを導入し Singleton 依存を解消。Google Spreadsheet ベースのデータ駆動ワークフローを設計。
- クロスプラットフォーム戦略: C# 共有コードベースにコアバトル・数值ロジックをカプセル化し、Unity クライアントと .NET バックエンド間の一貫性を確保。

フリーランス ソフトウェアエンジニア

2018.11 - 2020.03

- ハードウェア・ソフトウェア連携: 台中国家歌劇院にて産業ロボット制御用の **Keyframe Editor** を開発。台北市立美術館にてモーター出力安定化のための **PID 制御アルゴリズム** を実装。
- マルチメディアシステム: **Texture Sharing** と **Shader-to-DMX** 技術によるリアルタイム照明・プロジェクト同期パイプラインを構築。Python による音声ルーティングも実装。

日本でのゲーム業界経歴 (Early Career)

- アソビモ株式会社: キャラクター技工ディタを Timeline アーキテクチャへリファクタリング。ビヘイビアツリー (BT) AI モジュールを開発。
- 株式会社セガ: 『龍が如く』部門 TA チームにて、キャラクターフェイシャルアニメーション制御ツールを開発。

個人プロジェクト (Side Projects)

- 台湾株クオンツトレーディング: マルチファクターモデルで **年間リターン +59.0%**、**MDD -21.3%**、**シャープレシオ 2.2** を達成。
- Sui ブロックチェーン基盤: カスタム **Indexer** によるデータ取得最適化、**Terraform** によるクラウドインフラ管理。
- AI 占い師 (紫微斗数): 複雑な命盤計算アルゴリズムを実装し、**LLM** エージェントワークフローによる論理的分析を統合。

学歴 (Education)

- 国立台湾大学 | ネットワーク・マルチメディア研究所 修士 (2014 - 2017)
- 国立台湾大学 | 情報工学科 学士 (2010 - 2014)