

# 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), 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: Adapter パターンにより Stripe・Wise 等の決済ゲートウェイを統合。AWS SQS と Cron ベース非同期リペアによる二層照合メカニズムを設計し、最終整合性と 100% 幕等性を実現。
- Infrastructure as Code: Terraform モジュールで ECS・RDS・SQS を管理し、テスト/本番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 解析によりメモリリークを特定・修正し、メモリ使用率を 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 100 から 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 Sheets 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

- ・**精密ソフトウェア・ハードウェア連携:** 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 PID 制御アルゴリズムを導入し、リアルタイムフィードバックによりモーター出力を安定化。
- ・**低遅延マルチメディアパイプライン:** 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:** キャラクター技エディタを 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):** 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構造化命理分析を統合。

## 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)