

職務経歴書

2018年4月10日

氏名 : アンソニー・ローハー

● 活かせるスキル経験

- AIとコンピュータビジョンと機械学習向けプログラムの開発
- ウェブサイト開発
- 開発環境
 - ✧ OS: Unix, android, Windows
 - ✧ 言語: Python, Javascript, C, Java, HTML, CSS, C#
 - ✧ OpenCV, Keras, Tensorflow, Sklearn, Unity3D, Node.js, git
 - ✧ ハード: Arduino, Microsoft Kinect
 - ✧ DB: MySQL
 - ✧ その他: Vim, Android Studio

● 学歴

- ラトガース大学 (2014年9月～2019年5月)

学部: コンピューター科学 学科: コンピューター科学

都立文科大学で6ヶ月留学していました。

● 職務略歴

色々な大学のために、コンピュータビジョンと機械学習の研究しました。フリーランスのために、コンピュータビジョンと機械学習の開発もしました。

● 自己PR・その他補足事項

アメリカに住んでいる機械学習とコンピュータビジョン開発者です。会社で機械学習とコンピュータビジョンを開発か研究に興味があります。

6年ぐらいコンピュータビジョンと機械学習をしていて、3年ぐらい研究しました (IEEE MASS2017で抜粋を書いて発表しました)。

大学で3年ぐらい日本語を勉強していました。他に、6ヶ月に留学しました。

プロジェクトを作ったことを見せるウェブサイトを是非確認ください。

<https://vanstorm9.github.io/>

<https://github.com/vanstorm9>

● 職務経歴詳細

職務経歴①

企業名/雇用形態/雇用期間：ラトガース大学

事業内容：コンピュータビジョンと機械学習の研究

主な経験業務：コンピュータビジョンと機械学習

| 期間 | 業務内容 | 使用環境・技術 | チームメンバー数 /役割 |
|-------------------------|---|--|--|
| 2015年9月 ～ 2016年1月 | 海にあるゴミを見つけられる無人機のために、Histogram BackprojectionとBag of WordsとSVMアルゴリズムで画像セグメンテーションしました。 | <ul style="list-style-type: none"> OS：Unix 開発言語：python 利用ツール：vim | <ul style="list-style-type: none"> メンバー数：1 役割：研究者 |
| 2016年2月 ～ 2016年6月 | Microsoft Kinectからポイントクラウドのデータを使っている3D物体認識アルゴリズムを調べました。 | <ul style="list-style-type: none"> OS：Unix、 開発言語：python 利用ツール：vim | <ul style="list-style-type: none"> メンバー数：1 役割：機械学習とコンピュータビジョン研究と開発 |
| 2016年9月 ～ 2017年1月 | Amazon Robotics Challengeの大会に参加するロボットが物体認識と検出できるように、畳み込みニューラルネットワークと画像セグメンテーションのアルゴリズムを使いました。他の工学大学院生のチームメンバーに指導しました。 | <ul style="list-style-type: none"> OS：Unix 開発言語：python 利用ツール：vim | <ul style="list-style-type: none"> メンバー数：4 役割：機械学習とコンピュータビジョン研究と開発 |

職務経歴②

企業名/雇用形態/雇用期間：テキサス工科大学

事業内容：人工知能研究

主な経験業務：人工知能

| 期間 | 業務内容 | 使用環境・技術 | チームメンバー数 /役割 |
|-------------------------|--|---|---|
| 2016年6月 ～ 2016年8月 | 群知能のアルゴリズムで敵知的エージェントを追いかけて、捕える知的エージェントを作りました。 | <ul style="list-style-type: none"> OS：Unix 開発言語：python 利用ツール：vim | <ul style="list-style-type: none"> メンバー数：1 役割：研究者 |
| 2016年6月 ～ 2016年8月 | matplotlibでシミュレーターを作って群知能アルゴリズムを調べました。 | <ul style="list-style-type: none"> OS：Unix 開発言語：python 利用ツール：vim | <ul style="list-style-type: none"> メンバー数：1 役割：研究者 |
| 2017年4月 | 抜粋はNational Conference On Undergraduate Research (NCUR 2017)に合格しました。 | | |

職務経歴③

企業名/雇用形態/雇用期間：リーハイ大学

事業内容：コンピュータービジョンと機械学習の研究

主な経験業務：コンピュータービジョンと機械学習

| 期間 | 業務内容 | 使用環境・技術 | チームメンバー数 /役割 |
|-------------------------|--|---|---------------------------|
| 2015年6月 ～ 2016年8月 | ロボットために、SVMとDense Optical Flowで感情認識のアルゴリズムを作りました。このアルゴリズムはユニークな顔立ちと悪い照明の問題を解決しました。 | ・ OS : Unix ・ 開発言語 : python ・ 利用ツール : vim | ・ メンバー数 : 1 ・ 役割 : 研究者 |
| 2016年11月 | 2015 IEEE 12th International Conference (MASS)で「Dense Optical Flow Based Emotion Recognition Classifier」呼ばれる研究報告を発表しました。 | | |

以上

職務経歴4

企業名/雇用形態/雇用期間：フリーランス

主な経験業務：コンピュータービジョンと機械学習

| 期間 | 業務内容 | 使用環境・技術 | チームメンバー数 /役割 |
|---------------------------|---|---|---------------------------|
| 2016年10月 ～ 2016年12月 | DribbleUpの会社ために、深層学習アルゴリズムでサッカーボールを探知できるプログラムを作りました。 | ・ OS : Unix ・ 開発言語 : python ・ 利用ツール : vim | ・ メンバー数 : 1 ・ 役割 : 開発者 |
| 2017年8月 | コンピュータービジョンでクレイプジョンを探知できるプログラムを作りました。このプログラムが「ヒット・外れ」を認識できることもあります。 | ・ OS : Unix ・ 開発言語 : python ・ 利用ツール : vim | ・ メンバー数 : 1 ・ 役割 : 開発者 |