

職務経歴書

2024 年 8 月 24 日現在

氏名 ジュルコ アレクサンダー

■職務経歴概要

これまで 6 年間、ゲーム業界にて就業してまいりました。

物心がついて以来、ゲームを仕事にすることを目標としており、高校時代から熱心にプログラミングを学んできました。しかし、幅広く活躍できるエンジニアを目指し、ゲーム専門に偏ることなく、トロント大学でコンピューターサイエンスを専攻しました。

大学在学中、まずは IT 業界に慣れるために Inmar で業務サポートおよびテストエンジニアとして経験を積みしました。その後、Arnocular で Unity を使用した AR 制御の開発に取り組み、また Youth Fusion では中学生向けゲーム講師として指導することで、技術面とコミュニケーション面の両方で成長を遂げました。この経験を通じ、長年の夢であった Ubisoft での就職を実現しました。

Ubisoft への入社前から、他の候補者との差別化を図るため、独学で日本語を学びました。しかし、当初はそのスキルを活かす機会がなく、「日本のゲーム業界で活躍する」という新たな夢が生まれました。日本語力を磨き続けた結果、2019 年にコロナ禍の中で日本へ移住し、ARSETCH GUILD 株式会社に入社しました。

ARSETCH GUILD 株式会社では、まず AAA タイトルのキャラクター制御、UI、ツール開発を担当。また、社内ツールの開発や、大手企業向けのゲーム提案書の翻訳・通訳・プレゼンテーションにも積極的に携わり、数年で最年少の課長に昇進し、5 人のエンジニアを指導する役割を担うことになりました。マネージャー業務に加え、大手アニメーション会社向けに UE5 を用いた群衆システムを単独で開発したり、新卒研修の共同制作におけるエンジニア担当や Git 研修の指導を行ったりと、これまでに培ったスキルを最大限に活かして活躍しています。

■職務要約

社名	期間	タイトル
ARSTECH GUILD 株式会社	2024 年 1 月～	ゲームエンジニア課長
	2019 年 12 月～2024 年 1 月	ゲームエンジニア
Ubisoft	2018 年 6 月～2019 年 9 月	ツールプログラマー
Arnocular	2017 年 5 月～2019 年 9 月	AR エンジニア
Youth Fusion	2017 年 3 月～2018 年 5 月	ゲームデザイン講師
Inmar	2016 年 5 月～2016 年 8 月	事務サポート・テストエンジニア

■職務経歴

▼2024 年 1 月～ ARSTECH GUILD 株式会社 ゲームエンジニア課長

- ゲームエンジニアの作業をしながら、プロジェクトを跨ぐ 5 人のチームを取り纏め、メンバーの評価・情報共有・メンタルケアを行う役割。

	言語	職務内容
マネジメント		<ul style="list-style-type: none">定期的な目標設定、3 ヶ月ごとの評価、月次の 1on1、KPT 手法を用いた振り返りなどを通じて、5 人のエンジニアのキャリアを支援

		<ul style="list-style-type: none"> 15 人の多分野にわたる新卒者向けに Git 研修を自発的に設計・実施することで、標準化されたプログラムとして確立に成功 AAA タイトルの UE4 プロジェクトにおいて、3 人のエンジニアチームを率いて、レベル遷移、キャラコン、ロード最適化を担当し、先方やデザイナーと協力しながら 2 週間のスプリント形式で開発を円滑に進行 15 人の新卒者が参加した社内プロジェクトのエンジニア代表のディレクターとして、3 か月でゲーム開発サイクル（プロトからマスターまで）を成功裏に完了させ、個人・全体評価を実施。成果のクオリティにより、来年に継続が決定
Unreal Engine 5 ツール開発	C++	<ul style="list-style-type: none"> 日本の大手アニメーションスタジオのクライアントに、アニメーションワークフローを効率化し、スケーラブルな UE5 の群集シミュレーションツールを開発 複数のエンジンバージョンに跨る内部 UE ツールを集約し、アクセス性と効率を向上させるように、プロジェクト非依存の UE5 ツールランチャーの開発を主導

▼2019 年 12 月～2024 年 1 月 ARSTECH GUILD 株式会社 ゲームエンジニア

	言語	職務内容
AAA ゲーム開発	C++	<ul style="list-style-type: none"> キャラクター、NPC、乗り物：移動、AI、アニメーション（ABP）、インタラクション、およびアビリティの実装 ミニマップ & ワールドマップ：2D マテリアルを扱ったり、汎用 UI ウィジェットプーリングシステム、踏破済みの場所の霧表現システムの実装など 複数のエンジンバージョンに跨る内部 UE ツールを集約し、アクセス性と効率を向上させるように、プロジェクト非依存の UE5 ツールランチャーの開発を主導 ゲームツール開発 <ul style="list-style-type: none"> 高解像度スクリーンショットツール 条件付き/段階的な読み込みのための静的なレベルパーティションを制御するツール 分岐するスプラインの汎用的な仕組み
社内ツール	Python	パソコンのログインに連動した自動打刻ツールを開発し、勤怠の不整合を 99%程削減
	React, Javascript, HTML, CSS	社内ユーザー認証（Okta）の統合を含む社内ポータルサイトを一から開発
	Rust	社内ツールとスクリプトを全てバージョン管理・配布できるよう、社内のパッケージマネージャーを開発
翻訳・通訳		新規案件の提案書を外部のパブリッシャー向けに完全に日本語から英語に翻訳し、クライアントに対してプレゼンテーションを行い、プロジェクト設立の承認に成功

▼2018 年 6 月～2019 年 9 月 Ubisoft ツールプログラマーインターンシップ生

- プロジェクト : Watch Dogs Legion

	言語	職務内容
社内ツール	Python・C#・C++	自社のサービスを統合し、会議の効率を上げるためのツールの開発 <ul style="list-style-type: none"> ● Python（ツール開発）、C#（ゲームプラグイン開発）、そしてC++（ゲームとの統合）を使用しツールを開発 ● フォーカスグループインタビューをはじめ、反復的なデザインプロセスを行う ● 1000人以上の前でプレゼンテーションを経験 ● 担当者として開発したツールを社内で紹介するCMを製作
	React / Redux・Python・C++	オンラインサービスを管理する Web ツールの開発 <ul style="list-style-type: none"> ● React / Redux で Web アプリケーションを開発 ● Python でサーバーのAPIを開発 ● C++でゲームとサーバーの連携
自動テストパイプライン	C++・Python	自動統合テストパイプラインの開発、維持管理、サポート <ul style="list-style-type: none"> ● 自動的にテストの録画・アップロード ● 自動的にテキストボックスの文字のはみ出し部分を検出 ● ベストプラクティスを実施し、テスター向けのカスタムプログラミング言語を開発
ゲーム開発	C++	Sony TRC オンライン・UI の不具合の改善
その他	—	自身で Ubisoft トロントの日本語学習サークルを開く <ul style="list-style-type: none"> ● 日本語練習問題用紙を作成 ● 言語交流イベントを主催 ● 日本語を日本語能力試験二級（JLPT）まで指導

▼2017 年 5 月～2019 年 9 月 Arnocular AR エンジニア

言語	職務内容
C# (Unity)	AR を扱うベンチャー企業/プログラマー/技術コンサルタントとして活動 <ul style="list-style-type: none"> ● CSV ファイルのリクエストと解析を行い、AssetBundles を動的にダウンロードし、データベースから 3D モデルを表示するシステムを実装 ● GPS によってユーザの行動を正確に分析する線形回帰システムを開発 ● Git のバージョン管理による協同作業 : Prod/QA/Dev のパイプライン、ブランチ、マージ、スタッシング、リモートのリポジトリの使用経験

▼2017 年 3 月～2018 年 5 月 Youth Fusion ゲームデザイン講師

職務内容
困難な生活環境に置かれている 10 代の学生を対象に、ゲームデザインをゼロから完成まで指導 <ul style="list-style-type: none"> ● プロトタイプ版・アルファ版・ベータ版・マスターアップ版の開発段階をベースに指導し、生徒がゲームを完成させるまでサポート ● 複雑なゲームデザインコンセプトをシンプルでわかりやすくレクチャー ● ゲーム製作を通じて生徒達に目標を成し遂げる達成感や自信を持つきっかけを与えるよう指導

▼2016 年 5 月～2016 年 8 月 Inmar 事務サポート・テストエンジニア

言語	職務内容
T-SQL	データ検証や統合、及びリグレッションテストにおけるシステムのサポート <ul style="list-style-type: none"> ● SQLServer データベースと Excel ファイル間のデータ転送の SSIS パッケージを開発 ● SQL フィールドの不一致を発見する T-SQL のテスト・スクリプトを開発 ● テストケースの作成、実行、結果のログ記録等、データの整合性、そして一貫性を確認するためのテストを自動化

■保有資格

- マイクロソフトのデータベース管理基礎：MTA: 98-364
- 日本語能力試験 1 級（JLPT）

■活かせる経験・知識・技術

- コンピューター言語：C++ (Unreal Engine 向け), C++ (標準), Python, Javascript, Rust, C#, C, T-SQL, Racket, Haskell
- 技術：Unreal Engine 4/5, Unity, Visual Studio, Qt, ELK, Perforce, React, Redux, Git, Express, Mongo, Node
- 新規ツールの環境・設計・開発・担当
- マネジメント経験

以上