

## 職務経歴書

2020年4月09日現在

氏名 アレックス・ジュルコ

### ■職務要約

- 2016年5月～2016年8月 Inmar システムのサポート（フルタイム）
- 2017年3月～2018年5月 Youth Fusion ゲームデザイン講師（契約社員）
- 2017年5月～2019年9月 Arnocular 拡張現実開発者（契約社員）
- 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（フルタイム）
  - プロジェクト：Watch Dogs Legion

### ■職務経歴

2016年5月～2016年8月 Inmar システムのサポート（フルタイム）

言語	職務内容
T-SQL	データ検証や統合、及びリグレー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"><li>● 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</li><li>● 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</li><li>● 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</li></ul>

2017年3月～2018年5月 Youth Fusion ゲームデザイン講師（契約社員）

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"><li>● 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</li><li>● 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</li><li>● 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</li></ul>

2017年5月～2019年9月 Arnocular 拡張現実開発者（契約社員）

言語	職務内容
C# (Unity)	拡張現実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"><li>● 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</li><li>● 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</li><li>● 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、スタッキング、リモートのリポジトリの使用経験</li></ul>

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（フルタイム）

- 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"><li>● 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</li><li>● 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</li><li>● 1000人以上の前でプレゼンテーションを経験</li><li>● 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</li></ul>
	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"><li>● React / ReduxでWebアプリケーションを開発</li><li>● PythonでサーバーのAPIを開発</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● C++でゲームとサーバーの連携</li> </ul>
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"> <li>● 自動的にテストの録画・アップロード</li> <li>● 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</li> <li>● 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</li> </ul>
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"> <li>● 日本語練習問題用紙を作成</li> <li>● 言語交流イベントを主催</li> <li>● 日本語を日本語能力試験二級（JLPT）まで指導</li> </ul>

## ■ 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
- 日本語能力試験二級（JLPT）

## ■ 活かせる経験・知識・技術

- コンピューター言語：Python, Javascript, C++, C#, C, T-SQL, Java, Racket, Haskell, Dafny
- 技術：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
- プロジェクトリーダー経験

## ■ 自己PR

### 作業の効率化に向けたツールのアイデアを自ら発信・開発

私には、現場で起こる課題に関心を持ち、解決に向けて実行する能力があります。私はソフトウェアエンジニアとして参加したUbisoftゲーム開発プロジェクトのインターンシップにおいて、ゲームの不備を検出・記録を手書きで行っていた現場を見た時に、現場の作業効率を落とす課題であると考えました。そして、直ちにこの課題を解決するために、作業効率向上に向けたツール（ソフトウェア）を自ら考案しました。社内でのアイデアの聞き取り調査や、プロデューサーにプレゼンテーションを行う等のプロセスを経て、本提案は承認され、開発を行う機会を得ました。このソフトウェアでは、ゲーム実行中に不備を発見した際にフラグを生成し、その状況をJIRAによりスクリーンショットやコメント、ゲーム情報として自動生成することができます。また、実行後にビデオで不備を再確認することもできます。反復的なデザインプロセスを取り入れることにより、作業時間を通常より8時間短縮することに成功し、最終的に会社のソフトウェアとして正式に採用されました。

### コンテンツの質への責任と飽くなき探究心

私は、品質向上を念頭に置いて業務や開発に取り組み、フィードバックを大事にし、様々な問題に対処できるように、常にプロジェクトの本質的な理解の徹底に努めて参りました。また、常に新しい技術も貪欲に吸収し、自分の技術を磨き続けることをライフワークに取り入れています。その探究心で、2018年の国際デジタルホログラムのシンポジウムにおいて、開発したARモグラ叩きゲームが取り上げられたことや、Googleアシスタントを使って、音声によりキャラクターの複雑な操作が出来るゲームなどの様々な学校・課外プロジェクトを慣行しました。更に、2年で日本語認定試験2級に合格、またインストラクターとして教育現場に携わるといった貴重な経験を得ることができました。新しい条件下において柔軟に対応できるよう、情熱を持って日々プログラミングの技術や日本語のレベルの向上に励んでいます。

### コミュニケーション能力を活かしたチーム作り

私が、仕事において最も大切にしているのはチームのメンバーや同僚とのコミュニケーションです。これまで、インターンシップや学校、課外のプロジェクトを通じ、メンバーにやりがいと楽しさを感じてもらうことがより良い開発環境作りに、そして良いプロジェクト運営に繋がることを学びました。加えて、現在では9人から成るチームのゲーム開発プロジェクトのリーダーを任されており、コミュニケーションの取れる前向きなチームほどより良い物作りができることを実感しています。飽くなき探究心とポジティブな思考で、チームの内外問わずに積極的なコミュニケーションを取って人間関係を築くことが、常に新しいエンターテインメントを創造し、人々に夢を与え続けることに繋がると信じています。