

職 務 経 歴 書

2025 年 07 月 20 日現在

氏名：レアンコン

■職務要約

2023 年 4 月に株式会社 SENKYU に入社し、React.js を使用した Web フロントエンドエンジニアとして 1 年 3 ヶ月勤務し、UI/UX 設計やシステム保守に携わりました。

その後、2024 年 7 月よりころメディ合同会社にて業務委託（フリーランス）として動画編集業務に従事し、2025 年 4 月からは正社員として継続勤務しています。Premiere Pro や Photoshop を用いた映像編集やサムネイル作成など、クリエイティブな業務に取り組んでいます。大学時代には SQL、C++、Python を用いたプロジェクトを通じてプログラミングの基礎を習得しました。現在は Unreal Engine 5 を用いた自主制作プロジェクトを通じて学習し、ゲーム業界での新しい挑戦に意欲を持っています。

■得意とする分野・スキル

- ・ゲームエンジン: Unreal Engine 5
- ・フロントエンド開発: React.js, HTML, CSS, JavaScript
- ・プログラミング: SQL, C++, Python (大学プロジェクト内で使用)
- ・言語: 日本語 (JLPT N1), 英語 (技術文書の読解が可能)

■PC スキル/テクニカルスキル

| カテゴリ | スキル・ツール | 経験年数 | 備考 |
|---------|-----------------------------------|------|--------------------------------|
| 言語 | ・ HTML ・ CSS ・ JavaScript | 4 年 | React.js を日常業務で使用、大学プロジェクト内で使用 |
| | ・ SQL ・ C++ ・ Python | 1 年 | 大学プロジェクト内で使用 |
| ゲームエンジン | ・ Unreal Engine 5 | 8 カ月 | C++ とブループリント開発可 |
| ツール | ・ Git ・ Visual Studio | 6 年 | チーム開発で活用、大学で使用 |
| デザイン | ・ Photoshop ・ Illustrator | 5 年 | UI デザイン、画像補正 |
| メディア制作 | ・ Premiere Pro ・ After Effects | 5 年 | 映像編集、エフェクト作成、モーショングラフィック |

■ポートフォリオ

- ・ 詳細はこちら: <https://shukatsuportfolio.netlify.app/>
- ・ 主な内容:
 - Project 1: Action Platformer Game
 - 使用技術: Unreal Engine 5, C++
 - 機能: 戦闘システム、敵 AI、キャラクター制御システム
 - 特徴: 高難易度設計、戦闘システム
 - Project 2: FPS Shooter Game
 - 使用技術: Unreal Engine 5, C++
 - 機能: 銃撃システム、物理効果
 - 特徴: リアルなシューティング体験

■職務経歴

勤務先：株式会社 SENKYU

(勤務期間：2023 年 4 月～2024 年 6 月)

| 期間 | 業務内容 | 組織/役割 |
|-------------------------------|--|--|
| 2023 年 4 月 ～ 2024 年 6 月 | 【プロジェクト内容】 ・ Web サイトの新規開発 ・ 既存システムの UI 改善・保守運用 | 【組織】 チーム：2 名 【役割】 メンバー |
| | 【担当業務】 ・ React.js、HTML、CSS、JavaScript を用いたコーディング ・ UI/UX 設計提案 ・ 画面のデザイン作成 | 【言語・環境】 ReactJS/Git HTML/CSS JavaScript |

勤務先：こころメディ合同会社

(勤務期間：2024 年 7 月～2025 年 6 月)

| 期間 | 業務内容 | 組織/役割 |
|-------------------------------|---|---------------------------------------|
| 2024 年 7 月 ～ 2025 年 6 月 | 【プロジェクト内容】 ・ YouTube や SNS 向けの動画編集 ・ クライアントの要望に基づいたコンテンツ制作・納品 | 【組織】 チーム：2 名 【役割】 メンバー |
| | 【担当業務】 ・ Adobe Premiere Pro や Photoshop を用いた編集・加工 ・ テロップ・カット編集、サムネイル制作、色調補正 | 【言語・環境】 Photoshop/ Premiere Pro |

■自己 PR

◆ゲーム開発への情熱

幼少期からゲームに魅了され、プレイヤーに感動を与える作品を作りたいという夢を持っています。現在は Unreal Engine 5 と C++ を用いて、個人プロジェクトとしてゲームを制作しています。Action Platformer や FPS Shooter などのジャンルのゲームを開発し、戦闘システムや銃撃システムの設計に取り組んでいます。

◆技術への探求心と成長意欲

Web フロントエンドエンジニアとして、React.js を用いた効率的なコーディングや UI/UX 設計に取り組みました。また、Photoshop や Premiere Pro、After Effects といったデザインおよび映像編集ツールを活用し、プロモーション動画やビジュアルエフェクトの制作にも携わりました。さらに、個人の時間を活用して Unreal Engine 5 を学び、AI システムや戦闘メカニズムの実装を手がけました。これらの経験を通じて、技術の習得に対する自発的な姿勢や、未知の分野への挑戦力を培うことができました。

◆自主的な問題解決

問題が発生した際には、積極的に質問し、課題の構造を理解することで迅速な解決に努めてきました。例えば、Web フロントエンド開発において、React.js のパフォーマンス最適化に関する課題が生じた際、コード分割と非同期処理の導入を提案し、チームと協力してページ読み込み速度を向上させました。チームワークを重視し、プロジェクト全体の進行を支える姿勢を常に心がけています。

以上

是非、面接の機会をいただければと思います。何卒よろしくお願いいたします。