

Kenneth Daiki Nakashimo

u1130131@utah.edu | +1 (323) 434-3838

Visit: <https://u1130131.github.io>

Language

English, Japanese

Education

University of Utah, Salt Lake City, Utah Fall 2017 – Spring May 2023

Major: Computer Science B.S.

Interests: Backend Development, CG, Networking

Strengths: Database, Web Application

Notable CS Courses Taken:

| | | | |
|------|-----------------------------|------|-----------------------------------|
| 3190 | Foundation of Data Analysis | 4440 | Introduction to Computer Security |
| 3810 | Computer Organization | 4480 | Computer Networks |
| 4150 | Algorithms | 4600 | Computer Graphics** |
| 4300 | Artificial Intelligence | 5530 | Database Systems |
| 4400 | Computer Systems** | | |

*.. in-progress

Skills

Operating Systems: Windows, Linux

Programming Languages: C, C++, C#, Java, JavaScript, Python

Tools: .Net, AWS, Azure, Blazor, Docker, Git, GitHub, MariaDB, MySQL, SSMS

Syntax/Libraries: CSS, HTML, FFmpeg, LINQ, SQL, GLSL, WebGL

Projects

Senior Capstone Project – Coursework / Team

Jan 2022 – Dec 2022

Social media style, all-in-one fitness web + mobile application designed to plan and customize workout routines and meals.

- Role: 1) Controllers (MVC) and data. Create and manage database and operations for project.
- 2) Manage team's project page.

Computation Research – Self-Study / Individual

Nov 2021 – Dec 2021

Topic: Software Correctness using Deterministic Finite Automata (DFA) and Boolean Satisfiability problem (SAT)

Goal: Use Cryptominisat to determine if a DFA can be constructed in n nodes.

Learning Management System (LMS) – Coursework / Pair

Feb 2021 – Apr 2021

Database semester project implementing a tool for tracking educational entities, such as users, courses, etc.

- Drawing an Entity-Relationship (ER) diagram and translating to MySQL for storing and querying data.
- Implement controllers for a course management application using a database and LINQ in C#.

Web-Scrape Timeline FFmpeg – Coursework / Team

Oct 2020 – Dec 2020

Collecting real-time data from 6 web sources every hour and compiling a visual timeline.

- Utilizing AWS EC2 instance to run Linux and automate hourly execution of Docker and Python codes to extract data (web scraping) and store in Git.
- Using Docker to also run C++ code to format selected data into frames and compile the MP4 video with FFmpeg libraries.
- Tools: AWS, C++, Python, FFmpeg, Selenium(?)

'Agar.io' Game – Coursework / Individual

Mar 2020 – Apr 2020

Client-side game based off of the Agar.io web game and displaying game statistics.

- Multithreading to read/send JSON objects and player movement.
- Using SQL Server Management Studio (SSMS, Microsoft) and HTTP to construct basic web pages to display game data.

Spreadsheet – Coursework / Pair

Jan 2020 – Feb 2020

Program supporting basic calculator and variable functions in the known grid format.

- First exposure and practicing of software development with task managing (GitHub Projects).

中下 ケネス 大輝

メール: u1130131@umail.utah.edu | プロフィール: <https://u1130131.github.io>

言語

英語

第一言語、ネイティブ

日本語

第二言語、補習校小1～中3（あさひ学園、ロサンゼルス）、ネイティブ/ビジネスレベル
※JAPAN 5270 統語論 成績 'A', ユタ大学

学歴

ユタ大学, ユタ州 23 年卒 (5 月)

学科: 情報科学

興味: バックエンド開発、CG、ネットワーク

関連コース:

離散数学の基礎

コンピューターマイクロアーキテクチャ

アルゴリズム

人工知能

コンピューターシステム*

コンピューターセキュリティの基礎

コンピューターネットワーク

コンピューターグラフィックス*

データベースシステム

*勉強中

スキル

OS

Windows, Linux

プログラミング言語

C, C++, C#, Java, JavaScript, Python

技術

.NET, AWS, Azure, Blazor, Docker, Git, GitHub, MariaDB, MySQL, SSMS

フォーマット

CSS, HTML, FFmpeg, LINQ, SQL, GLSL, WebGL

プロジェクト

卒業プロジェクト 課題/チーム

2022 年 1 月～12 月

- SNS スタイル健康アプリ、運動と栄養管理。
- 役割: データベースの作成と管理。プロジェクトのサイト管理。

学習管理システム (LMS) 課題/共同

2021 年 2 月～ 4 月

- データベースを使ってユーザー、クラス、課題など学習関連の実体を管理するツールの実装。
- 実体関連図を描き、データの保管と問い合わせのため MySQL に移す。
- C# と LINQ で簡単なウェブサーバーを立ち上げ、LMS プログラムを設けてさまざまな機能を提供する。

FFmpeg タイムライン動画 課題/チーム

2020 年 10 月～12 月

- プロジェクトチームでネット上のデータをリアルタイムで集め、タイムラインとして編集するプログラム。
- AWS の EC2 で Linux を駆使して 30 分いごとに Docker を起動し、Python で 6 つのサイトからデータを抽出 (ウェブスクレイピング) して Git に保存する。
- C++ コード/FFmpeg ライブラリを使って集めたデータをフレームに載せ、MP4 形式の動画を作成する。

Agario ゲーム 課題/個人

2020 年 3 月～ 4 月

- Agario オンラインゲームを真似して C# でプログラム。
- クライアント側とマルチスレッドのコードを書き、JSON オブジェクトの読み取りとプレイヤーの動きの送信を可能にする (ゲーム用のサーバーは別)。
- SSMS (SQL Server Management Studio) と HTTP を使って簡単なウェブページを作り、ゲームの統計を表示する。

表計算ソフト 課題/共同

2020 年 1 月～ 2 月

- 表計算ソフトとユーザーインターフェースを Model-View-Controller (MVC) に沿ってプログラム。
- ソフトウェア開発の学習にタスク管理 (GitHub Projects 使用) を取り入れる。