

職務経歴書

2025 年 04 月 10 日現在
氏名 : Liashenko Aleksandr

■職務経歴概要

2010 年には学問の峰を越え、卒業の儀を行いました。その後、美しい空間を創造するために、インテリア業界でデザインの世界に身を置きました。

2014 年には、技術の知識とデータの分析力を活用し、ユーザーのサポートに専念するためデモクラブに参画しました。

2018 年には日本語の舞台であるユニタス日本語学校を卒業し、Web 上の世界に飛び込みました。

Vice 株式会社では、Unity ゲームエンジニアとして、インタラクティブで没入感のある体験の開発に貢献し、ゲーム開発の専門知識をさらに深めました。

その後、株式会社ミリオネットにて .NET およびフルスタックエンジニアとして、フロントエンドとバックエンドの両方の最適化に取り組み、ユーザー体験とシステム効率の向上に貢献しました。

■技術ポートフォリオ

<https://wshuher.github.io/portfolio/>

■会社履歴

期間	会社名
2023 年 11 月～ 2025 年 3 月	株式会社ミリオネット
2020 年 4 月～2023 年 10 月	株式会社ヴァイス
2014 年 5 月～2018 年 3 月	Demo-Club
2011 年 8 月～2014 年 5 月	Interior Techno

■職務経歴詳細

株式会社ミリオネット 2023 年 11 月～ 2025 年 3 月

開発期間	プラットフォーム	プロジェクト	業務内容詳細・実績	使用言語
2023 年 11 月 ～ 2025 年 2 月	PC	「絞り.COM+」 ■体制 2 名 ・ディレクター: 1 名 ・メインプログラマー / デザイナー: 1 名(本人)	・プログラムリーダー ・UI を作成 ・デバッグ	Winforms C#
	PC	DBエクスポートおよびアップロードツール ■体制 2 名 ・ディレクター: 1 名 ・メインプログラマー / デザイナー: 1 名(本人)	・プログラムリーダー ・UI を作成 ・デバッグ	Winforms C#
	Web	「絞り.COM+ WEB」 ■体制 2 名	・プログラムリーダー ・UI を作成 ・デバッグ	Django React Python

		<ul style="list-style-type: none"> ・ディレクター:1 名 ・メインプログラマー / デザイナー:1 名(本人) 	JavaScript HTML CSS
--	--	---	---------------------------

株式会社ヴァイス 2020 年 4 月～ 2023 年 10 月

開発期間	プラットフォーム	プロジェクト	業務内容詳細・実績	使用言語
2020 年 4 月 ～ 2023 年 10 月	Web Android iOS	「タッチカード」 ■体制 4 名 ・ディレクター:1 名 ・メインプログラマー:1 名(本人) ・プログラマー:1 名 ・企画:1 名	<ul style="list-style-type: none"> ・スクリプトを作成する ・古いデバイスの最適化 ・デバッグ 	Unity C# Construct 3 JavaScript HTML CSS Photoshop
	Web Android iOS	「ワークワーク」 ■体制 4 名 ・ディレクター:1 名 ・メインプログラマー:1 名(本人) ・プログラマー:1 名 ・企画:1 名	<ul style="list-style-type: none"> ・スクリプトを作成する ・古いデバイスの最適化 ・デバッグ 	Unity C# Construct 3 JavaScript HTML CSS Photoshop
	Web	「管理ツール」 ■体制 5 名 ・ディレクター:1 名 ・企画 / メインプログラマー:1 名 ・プログラマー:3 名(本人)	<ul style="list-style-type: none"> ・管理ツールのフロントエンドを作成 ・デバッグ 	JavaScript HTML CSS
	Android iOS	「ポッカー」 ■体制 6 名 ・ディレクター / バックエンドプログラマー:1 名 ・フロントエンドプログラマー:2 名(本人) ・企画:1 名 ・デザイナー:2 名	<ul style="list-style-type: none"> ・スクリプトを作成 ・クライアントとサーバー間の通信システムを作成 ・デバッグ 	Unity C# Photoshop
	Web	「ハイプレカジュアルレーシングゲーム」 ■体制 2 名 ・ディレクター:1 名 ・メインプログラマー / デザイナー:1 名(本人)	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムリーダー ・スクリプトを作成 ・UI を作成 ・デバッグ 	Unity C# Photoshop

	Web PC	「リアルタイムゲームアナリティクスマイクロサービス」 ■体制 4 名 ・ディレクター:1 名 ・メインプログラマー:1 名(本人) ・プログラマー:1 名 ・企画:1 名	・ゲーム内イベント(ユーザー操作、システムログ等)のデータを WebSocket および RESTful API で収集 ・フロントエンドや運用チーム向けに、解析結果取得およびカスタムレポート生成をサポートする API エンドポイントを実装	Go Vue.js
--	-----------	--	---	--------------

Demo-Club 2014 年 5 月～2018 年 3 月

開発期間	プラットフォーム	プロジェクト	業務内容詳細・実績	使用言語
2014 年 5 月 ～ 2018 年 3 月	Web	「Webポータルシステム」 ■体制 4 名 ・ディレクター 1 名 ・オペレーター:3 名(本人)	サーバーとクライアント間のデータ通信、各種API連携を実装し、シームレスなユーザーエクスペリエンスを実現	PHP CodeIgniter jQuery Bootstrap
	Web	「統合型サービスプラットフォーム」 ■体制 4 名 ・ディレクター 1 名 ・オペレーター:3 名(本人)	RESTful API の実装により、外部サービスとの連携や内部データの効率的な管理を実現	PHP Laravel AngularJS React CSS

Interior Techno 2011 年 8 月～2014 年 5 月

開発期間	プラットフォーム	プロジェクト	業務内容詳細・実績	使用言語
2011 年 8 月 ～ 2014 年 5 月	PC	「インテリアデザイン」 ■体制 4 名 ・ディレクター / メインデザイナー:2 名 ・デザイナー:2 名(本人)	・3D モデルを作成 ・インテリアを作成 ・設計図を作成す ・画像をレンダリング	3D Studio Max Photoshop

■PC スキル/テクニカルスキル

Unity3d, C#, JS, Python, PHP, CodeIgniter, Laravel, React, Go, AngularJS, Vue.js, jQuery, Docker, Bootstrap, SQL, HTML, CSS, Full stack engineer, Photoshop, 3d Studio Max, OpenAi, Microsoft Office / Open Office.

■保有資格

TOEIC 760 点(2019 年 03 月取得)

■自己 PR

状況判断力

IT 業界にてキャリアを積んでおり、プログラミング言語に精通しています。チームの一員として働くことが大好きであり、それに加えて独自のアイデアを持って解決策を提供することも得意です。高い学習能力を持ち、新しい

技術に対して積極的に取り組んでいます。最近では、クラウドコンピューティングや人工知能に興味を持っています。常に自分自身を改善することに励んでいます。

<https://play.google.com/store/apps/developer?id=Some+Game+Studio+Jp>

問題認識力

解決策を提供し、独創的なアイデアを思いつくことができるように、問題を認識する能力が高いです。高い学習能力と、クラウドコンピューティングや人工知能などの新しいテクノロジーへの関心は、改善すべき領域を特定し、課題に対処する方法を見つけることに積極的であることを示しています。何卒よろしくお願い申し上げます。

以上