

職務経歴書

ファリオン ユーリ

■職務要約

2017年の大学在学中からフリーランスとして活動。

ゲームやアプリケーション開発を手がけました。

また、ソフトウェア開発に携わる傍ら、「アメリカ合衆国」や「カナダ」など様々な国の仕事に携わることで、グローバルなコミュニケーション能力を身に付けることができました。

■職務経歴

2022年10月～現在 株式会社クリーク・アンド・リバー社

事業内容：ゲーム開発

業務	開発環境	職種
<ul style="list-style-type: none">・ Unity/C# ゲーム開発。・ オンラインゲーム。・ GitHub などのバージョン管理	Unity/C#	プログラマー

■職務経歴

2017年1月～2022年10月 フリーラン

事業内容：ゲーム開発

資本金：200万円 従業員数：1名

業務	開発環境	職種
<p>【プロジェクト概要】 Unity、C#でゲームの開発。</p> <p>【担当フェーズ】 詳細設計、開発、テスト、運用保守</p> <p>【業務内容】</p> <ul style="list-style-type: none">・ 設計段階での顧客折衝・ 開発からテストまでのスケジュール、進捗管理・ テスト設計・運用 <p>【実績・取り組み】 ・ ゲームをゼロから開発したり、既存のプロジェクトを変更したり、100以上のプロジェクトに携わってきました。</p>	<p>【言語】 C# SQL Java</p> <p>【OS】 Windows</p> <p>【DB】 MySQL</p> <p>【フレームワーク】 Unity</p>	Unity エンジニア

	種類	使用期間	レベル
OS	Windows	5年以上	環境設計・構築が可能
言語	C#	5年3カ月	最適なコード記述と、指示、改修が可能
	Unity	5年3カ月	指示、改修が可能
	SQL	1年5カ月	基本的なプログラミングが可能
	Java	1年	基本的なプログラミングが可能
DB	MySQL	1年5カ月	基本的な環境構築が可能

■活かせる経験・知識・技術

- 工学を専攻

- C#によるアプリケーション開発
- 英語のコミュニケーションを経験
- Unity の経験

■資格・語学力

- 母国語: ポルトガル語
- 英語: 上級
- 日本語: JLPTN3。

■自己PR

私にはアプリケーションとゲームの提供で、より便利で、かつ、ユーザーの幸せな時間を創出したいという思いがあります。

そして世界的人気を誇るゲームプログラムのトップクラスであるこの日本で働きたいと強く思い、御社に志望いたしました。

以上