

職務経歴書

2025年4月2日現在
lud-plus 小原

■職務経歴概要

PS2,PS3,PS4,PSP,Wii,Switch,DS,3DS等のコンシューマ機、ブラウザ、スマートフォン(Android,iOS)のソーシャルゲーム、アプリの開発を行ってきました。コンシューマでは、キャラクタ・UIなどアプリケーションの実装や、社内通信ライブラリの作成などを行いました。また、クライアント様との窓口や、プロジェクトの進行管理も担当したことがあります。ソーシャルゲームでは、新規コンテンツの実装、運営中のお問い合わせなどによる問題の調査、改修などを行いました。バージョン管理には、Git や SVN を使用しました。

■経験・分野・スキル

・Unity、Cocos2d-x、Phaser3、C#、C++、TypeScript

■自己PR

●プログラミング経験・知識

PS2,PS3,PSP,Wii,DS,3DSでは、C++を使用して開発を行いました。PSPでは、マッチング、リアルタイム対戦(最大5人)を行う社内通信ライブラリ作成を担当し、他社様の技術サポートも行いました。PS4、Switchの開発では、Unity、C#を使用して開発を行いました。ブラウザではPhaser3、TypeScriptを使用して開発を行いました。

●コミュニケーション・提案力

アプリケーションの開発では受け身にならないように気をつけています。気が付いたことがあれば企画、デザイナーの方と話し合うようにしています。

■職務経歴

●業務委託 2022年4月～

期間	業務内容
2022年4月～2023年11月	(ブラウザゲーム) 【概要】 ・ADV+アクションゲーム 【プラットフォーム】 ・ブラウザ 【担当】 ・アクションパートを実装

	【開発環境】 <ul style="list-style-type: none"> ・ Unity ・ C# ・ VisualStudio
2023年8月～2023年11月	<p>パズルでタマタマ</p> <hr/> 【概要】 <ul style="list-style-type: none"> ・ NHK様の番組「ビットワールド」で使用されたパズルゲーム ・ 生放送番組だった為、リアルタイムで番組に結果を反映 【プラットフォーム】 <ul style="list-style-type: none"> ・ ブラウザ 【担当】 <ul style="list-style-type: none"> ・ パズルパートを実装 ・ メニューを実装 ・ サーバとの連携システムを実装 <p>など、プログラムは1人で担当</p> 【開発環境】 <ul style="list-style-type: none"> ・ Phaser3 ・ TypeScript ・ VisualStudioCode

●株式会社ホロラボ 2023年12月～

期間	業務内容
2023年12月～	<p>(メタバース系開発)</p> <hr/> 【概要】 <ul style="list-style-type: none"> ・ メタバース系開発 【プラットフォーム】 <ul style="list-style-type: none"> ・ Android ・ iOS ・ Windows ・ Mac ・ MetaQuest2/3 【担当】 <ul style="list-style-type: none"> ・ 保守メインと窓口を担当 ・ 保守ではお問い合わせの内容の検証、調査、修正 ・ 対応版パッケージをリリース

	【開発環境】 <ul style="list-style-type: none"> ・ Unity ・ C# ・ VisualStudio
--	---

●株式会社セルナビ 2017年2月～2023年11月

期間	業務内容
2017年2月～2017年9月	<p>プレキャラ！大富豪</p> <hr/> 【概要】 <ul style="list-style-type: none"> ・ オンラインで最大4人同時対戦ができる大富豪ゲーム ・ プレイヤーキャラクタはダウンロードコンテンツで増やして変更可能 【プラットフォーム】 <ul style="list-style-type: none"> ・ PlayStation 4 【担当】 <ul style="list-style-type: none"> ・ 大富豪ゲームシステムを実装 ・ COM思考を実装 ・ プレイヤーキャラクタシステムを実装 ・ オンライン対戦システムを実装 ・ ダウンロードコンテンツのシステムを実装 ・ セーブ周りを実装 ・ サウンド周りを実装 <p>など、プログラムは全て1人で担当</p> 【開発環境】 <ul style="list-style-type: none"> ・ Unity ・ C# ・ VisualStudio
2017年10月～2018年5月	<p>みんなで大富豪</p> <hr/> 【概要】 <ul style="list-style-type: none"> ・ オンラインで最大5人同時対戦ができる大富豪ゲーム ・ オリジナルのルールもある 【プラットフォーム】 <ul style="list-style-type: none"> ・ Nintendo Switch 【担当】 <ul style="list-style-type: none"> ・ 大富豪ゲームシステムを実装 ・ COM思考を実装

	<ul style="list-style-type: none"> ・ オンライン対戦システムを実装 ・ セーブ周りを実装 ・ サウンド周りを実装 <p>など、プログラムは全て1人で担当</p> <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Unity ・ C# ・ VisualStudio
2018年6月～2019年3月	<p>みんなでハーツ</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ オンラインで最大5人同時対戦ができるハーツゲーム <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Nintendo Switch <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ハーツゲームシステムを実装 ・ COM思考を実装 ・ オンライン対戦システムを実装 ・ セーブ周りを実装 ・ サウンド周りを実装 <p>など、プログラムは全て1人で担当</p> <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Unity ・ C# ・ VisualStudio
2018年8月～2018年11月	<p>(パズルゲーム)</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ パズルゲームをスマホゲームからNintendo Switchへ移植作業 <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Nintendo Switch <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 移植周りを担当 <p>プログラムは1人で担当</p> <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Unity ・ C# ・ VisualStudio

<p>2019年1月～2019年7月</p>	<p>(動体視力向上ソフトウェア)</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 動体視力向上を目的とするアプリケーション ・ 画面に表示されるポイントを素早くタッチしたり、状況を記憶したりしてトレーニングする ・ 結果はサーバにアップロードされ、年代別などの平均や順位を確認できる <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Windows <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 5つのトレーニング全て実装 ・ メニュー全般を実装 ・ サーバとの連携システムを実装 <p>など、全て1人で担当。</p> <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Unity ・ C# ・ VisualStudio
<p>2019年6月～2020年1月</p>	<p>(建設現場壁面調査アプリ)</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 壁面の状態(傷など)を入力し、集計するシステム ・ サーバにアップロードして、他の人と共有もできる ・ 壁面をキャプチャしてサーバにアップロードし、Windowsでpngとしてダウンロードも可能 <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Android <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 壁面の状態を入力するシステムを実装 ・ 入力した情報を編集や削除するシステムを実装 ・ サーバにアップロードするシステムを実装 ・ 壁面の画像化を実装 <p>など、プログラムを1人で担当</p> <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Unity ・ C# ・ VisualStudio

<p>2019年7月～2020年5月</p>	<p>Selfy Collection</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 依頼を受けてコーデシナリオを進めていくゲーム ・ 背景やアバターを自由に配置(ポートフォリオ)し、サーバにアップロードすることにより、他の人に見てもらうことも可能 ・ 海外版も作成 <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Nintendo Switch <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ADVシステムを実装 ・ コーデシステムを実装 ・ コーデ評価システムを実装 ・ ショップシステムを実装 ・ ポートフォリオシステムを実装 ・ 海外版のローカライズを実装 ・ セーブ周りを実装 ・ サウンド周りを実装 ・ お客様窓口を担当 ・ 進行管理を担当 <p>など、プログラムは1人で担当。</p> <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Unity ・ C# ・ VisualStudio
<p>2020年10月～2021年1月</p>	<p>(建設現場壁面調査アプリの改修)</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 以前作った建設現場壁面調査アプリの改修 <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Android <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ システムの改修 ・ UIの変更 ・ 壁面のキャッシュ機能の追加 <p>など、プログラムは1人で担当</p>

	<p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Unity ・ C# ・ VisualStudio
2021年4月～2021年11月	<p>Smash Reversi</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ オンラインで最大4人対戦ができるリバーシ ・ 様々な形状のステージが存在する ・ アイテムもあるオリジナルリバーシ <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Nintendo Switch <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ リバーシゲームシステムを実装 ・ COM思考を実装 ・ オンライン対戦システムを実装 ・ セーブ周りを実装 ・ サウンド周りを実装 ・ など、プログラムは全て1人で担当 <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Unity ・ C# ・ VisualStudio
2021年12月～2022年5月	<p>(釣りゲーム)</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 釣りゲーム ・ 釣った魚の大きさをポイントを取得し、スコアを競う ・ 釣ったことある魚はコレクションされ確認できる機能もあり <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ブラウザ <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 釣りシステムを実装 ・ メニューを実装 ・ 魚コレクションシステムを実装 <p>など、プログラムは1人で担当</p>

	【開発環境】 <ul style="list-style-type: none"> ・ Phaser3 ・ TypeScript ・ VisualStudioCode
2022年6月～2023年11月	(スマホアプリの保守) <hr/> 【概要】 <ul style="list-style-type: none"> ・ 某有名IP関連の情報アプリの保守、運用 【プラットフォーム】 <ul style="list-style-type: none"> ・ Android ・ iOS 【担当】 <ul style="list-style-type: none"> ・ 不具合の対応 ・ 新規機能を実装 ・ 既存機能の改修 【開発環境】 <ul style="list-style-type: none"> ・ Unity ・ C# ・ VisualStudio

●株式会社DMM.com ラボ 2016年6月～2017年1月

期間	業務内容
2016年6月～2017年1月	ヴィドッグ・コード <hr/> 【概要】 <ul style="list-style-type: none"> ・ ガチャをしながらシナリオを進めていくソーシャルゲーム 【プラットフォーム】 <ul style="list-style-type: none"> ・ Android ・ iOS ・ ブラウザ 【担当】 <ul style="list-style-type: none"> ・ イベントシステムを実装 ・ 不具合の対応 ・ 既存システムの改修 【開発環境】 <ul style="list-style-type: none"> ・ Cocos2d-x ・ JavaScript ・ Atom

●株式会社ハ・ン・ド 2013年2月～2015年2月

期間	業務内容
2013年2月～2013年5月	<p>トリコ グルメガバトル！</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 漫画『トリコ』のアクションゲーム。 <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ニンテンドー3DS <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ モンスターを実装 ・ 不具合の対応 <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ VisualStudio
2013年5月～2013年9月	<p>(新規案件の立ち上げ)</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 新規案件の立ち上げに対しての技術検証 <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Android <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 技術検証 ・ 管理 <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ VisualStudio
2013年10月～2014年06月	<p>(アーケードゲームの試作を制作)</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ アーケードゲームの試作 <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ アーケード(Windows) <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ UIを実装 <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ VisualStudio

2014年7月～2014年9月	<p>(ソーシャルゲーム)</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 原作漫画のソーシャルゲーム <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Android ・ iOS <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ADVパートのシナリオスクリプトを実装 <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Unity ・ C# ・ VisualStudio
2014年10月～2015年2月	<p>(ソーシャルゲーム)</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ オリジナルのリズムゲーム系ソーシャルゲーム <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Android ・ iOS <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ AssetBundleの検証と実装 <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Unity ・ C# ・ VisualStudio

● デジタルウェア株式会社 2012年3月～2013年1月

期間	業務内容
2012年3月～2012年10月	<p>(PCゲームをPSPに移植)</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ PCゲームをPSPに移植 <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ PlayStation Portable <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ PSPで動作するように最適化やデータの削減

	【開発環境】 <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ VisualStudio
2012年11月～2013年1月	(ブラウザゲームをiOSに移植) <hr/> 【概要】 <ul style="list-style-type: none"> ・ ブラウザゲームをiOSに移植 【プラットフォーム】 <ul style="list-style-type: none"> ・ iOS 【担当】 <ul style="list-style-type: none"> ・ iOSで動作するように最適化、データの削減 【開発環境】 <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ Xcode

●株式会社ウィル 2002年9月～2012年3月

期間	業務内容
2002年9月～2003年1月	最終兵器彼女 <hr/> 【概要】 <ul style="list-style-type: none"> ・ 原作漫画をゲーム化したADVゲーム ・ ミニゲームもあり 【プラットフォーム】 <ul style="list-style-type: none"> ・ PlayStation 2 【担当】 <ul style="list-style-type: none"> ・ ミニゲーム3つを実装 ・ 一部メニューを実装 【開発環境】 <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ CodeWarrior
2003年2月～2004年1月	宇宙のステルヴィア <hr/> 【概要】 <ul style="list-style-type: none"> ・ 原作漫画をゲーム化したADVゲーム ・ ミニゲームもあり 【プラットフォーム】 <ul style="list-style-type: none"> ・ PlayStation 2 【担当】 <ul style="list-style-type: none"> ・ ミニゲーム4つ実装

	<ul style="list-style-type: none"> ・ 一部メニューを実装 【開発環境】 <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ CodeWarrior
2004年2月～2004年12月	<p>(PSPの社内通信ライブラリの作成)</p> <hr/> 【概要】 <ul style="list-style-type: none"> ・ PSPの社内通信ライブラリの作成 【プラットフォーム】 <ul style="list-style-type: none"> ・ PlayStation Portable 【担当】 <ul style="list-style-type: none"> ・ PSPのリアルタイム通信対戦ライブラリの実装 【開発環境】 <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ VisualStudio
2005年1月～2005年6月	<p>莓ましまろ</p> <hr/> 【概要】 <ul style="list-style-type: none"> ・ 原作漫画をゲーム化したADVゲーム ・ ミニゲームもあり 【プラットフォーム】 <ul style="list-style-type: none"> ・ PlayStation 2 【担当】 <ul style="list-style-type: none"> ・ ADVシステムを実装 ・ ミニゲーム3つを実装 ・ 全メニューを実装 <p>など、プログラムは1人で担当</p> 【開発環境】 <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ CodeWarrior
2005年7月～2005年11月	<p>BLOOD THE LAST VAMPIRE</p> <hr/> 【概要】 <ul style="list-style-type: none"> ・ PS2からPSPへ移植 【プラットフォーム】 <ul style="list-style-type: none"> ・ PlayStation Portable 【担当】 <ul style="list-style-type: none"> ・ ADVシステムの移植

	<p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ VisualStudio
2005年11月～2006年5月	<p>ボンバーマンポータブル</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 無線で最大4人对戦まで可能なアクションゲーム <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ PlayStation Portable <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ボス10体を実装 ・ 無線リアルタイム対戦を実装 ・ 一部メニューを実装 <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ VisualStudio
2006年4月～2006年11月	<p>(パーティーゲーム)</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ パーティーゲーム <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Wii <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ミニゲームを実装 <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ VisualStudio
2006年12月～2007年4月	<p>占いでしてみようかDS</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 占いソフト <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Nintendo DS <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 占いシステムを実装 ・ メニューを実装 <p>など、プログラムは1人で担当</p>

	<p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ VisualStudio
2007年5月～2008年2月	<p>無限回廊</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 錯視を利用したパズルゲーム <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Playstation 3 ・ Playstation Portable <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 進行管理、PSP版のメニューを実装 <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ VisualStudio
2008年3月～2008年8月	<p>D.Gray-man 奏者ノ資格</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ バトル(コマンド制)をしながらストーリーを進めていくADVゲーム <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Playstation 2 <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームシステムを実装 ・ バトルシステムを実装 ・ メニューを実装 <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ VisualStudio
2008年9月～2009年2月	<p>高橋名人の冒険島 Wii</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 横スクロールアクションゲーム ・ ミニゲームもあり <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Wii Ware <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ アクションゲーム部分の高速化 ・ ボス4体を実装 ・ 敵キャラ24体を実装

	<ul style="list-style-type: none"> ・ ギミック26個を実装 ・ 一部メニューを実装 ・ ミニゲームの実装サポート <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ VisualStudio
2009年3月～2009年12月	<p>クッキングアイドル アイ！マイ！まいん！ ゲームでひらめき！キラメキ！クッキング</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ADVゲーム ・ ミニゲームもあり <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Nintendo DS <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 進行管理 ・ 窓口 ・ ゲームシステムを実装 ・ ADVシステムを実装 ・ メニューのを実装 ・ ミニゲームの基礎を実装 <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ VisualStudio
2010年1月～2010年6月	<p>無限回廊 光と影の箱</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 光と影をテーマにしたパズルゲーム <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Playstation 3 <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 進行管理 ・ 一部メニューを実装 <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ VisualStudio

2010年7月～2011年12月	<p>(パーティーゲーム)</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ パーティーゲーム <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Wii <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ミニゲームを実装 <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ VisualStudio
2011年11月～2012年03月	<p>(パーティーゲーム)</p> <hr/> <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ パーティーゲーム <p>【プラットフォーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Wii <p>【担当】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ミニゲームを実装 <p>【開発環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ C++ ・ VisualStudio

以上