

## 職務経歴書

2025 年 04 月 26 日現在

Joe Oliveira / ジョセフ・オリベイラ

---

### 職務経歴

2022 年 12 月 ~ 2025 年 05 月

Full Sail University (アメリカ) ゲームデザイン学部

- ゲームメカニクス, システムズ開発, プレイヤーデータ分析, UI/UX デザインを学習
- Unreal Engine や Unity を用いたプロトタイピングプロジェクトを経験
- プレイテストやユーザーリサーチを通じたゲームバランス調整

2015 年 2 月 ~ 現在

HPD Computer Repair (アメリカ) システムエンジニア / オーナー

- 自社の情報管理システムの構築、効率化をリード
- チームマネジメント, オートメーションなどを介し実績向上

2018 年 4 月 ~ 現在

VA, Wells Fargo, 地元企業など (アメリカ) IT コンサルタント

- ネットワーク構築, セキュリティ対応, システム有効化実施

2017 年 9 月 ~ 2018 年 8 月

Simply Mac - Apple Premier Partner (アメリカ) セールスマネージャー / ジーニアスバー

- スタッフ練習, 販売ストラテジー実施
- Apple GSM & GSX を用いたケース管理, 実績向上

2017 年 2 月 ~ 2017 年 8 月

Fujitsu USA (アメリカ) フィールドエンジニア

- オンサイト支援, POS システム, サーバー等のメンテナンス実施

2015 年 12 月 ~ 2017 年 2 月

SCommunications (アメリカ) Boost Mobile & Metro PCS エリアマネージャー

- オペレーション管理, 30 店舗, 70 名以上のスタッフ管理
- 販売ストレテジー策定, 実施

---

## 制作実績

- Treehouse (Full Sail University Hall of Fame Game Jam)
- モジュール式建築システムとステルスゲームプレイを設計。第 3 位受賞。
- Rogue Slots (Full Sail University Capstone Project)
- スロットメカニクスとローグライク要素を融合したコアゲームプレイと進行システムを設計。
- Japanese Garden (環境レベルデザインプロジェクト)
- 環境ストーリーテリングとライティングガイドを活用した探索型レベルを設計。
- Mechanics Inferno (パズルレベルデザインプロジェクト)
- タイミングと移動メカニクスに基づくチャレンジルームを設計・開発。

---

## 得意分野・スキル

- Unreal Engine, Unity を用いたゲーム開発
- Blueprint スクリプティング, C++, C#プログラミング
- API 開発, 自動化, CMS ツール利用
- Player Data Analysis, User Research, プレイテストメトリクス
- Jira, Confluence, Trello 等のプロジェクト管理

## 保有証明

- CompTIA A+ (2022 年 6 月)
- CompTIA Server+ (2017 年 8 月)
- Apple 認定ヘルプデスクスペシャリスト (2016 年 5 月)
- Apple 認定テクニカルコーディネータ (2016 年 5 月)
- Fujitsu M10 サーバー設置証明 (2017 年 8 月)

## 言語力

- 英語: ネイティブレベル
- 日本語: 初等レベル (日常会話可能)

## 表彰・所属団体

- 3rd Place Winner - Full Sail Hall of Fame Game Jam (2025 年 3 月)
- National Society of Collegiate Scholars 会員 (2024 年)

## 自己 PR

ゲーム開発と技術設計の知見を馴染し、プレイヤー中心のシステム開発に実績があります。Unreal Engine や Unity を馴染し、プレイテスト分析、データ分析を経ていきに作品を改善するスキルを持ち、プロジェクト管理も実績あり。日本のゲーム開発現場でも実力を発揮し、値を創造することを目指しています。