**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し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、システム有效化実施

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，データ分析を経てた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。