

職 務 経 歴 書

2026年9月8日

氏名 カシン ブリシオ ゴンサロ

■職務要約

母国スペインで大学院、専門学校を卒業後、StegaおよびCooking and Publishingにてインターンとして、Unityを用いた3つのプロジェクトの開発業務を担当しました。その後、Feeelではリードプログラマーとして、プログラミング部門と他部門との連携を図りながら、ゲームの複数の機能やシステムの設計・実装を担当しました。2022年9月にKlabater S.A. に転職し、Nintendo Switch、PS4、PS5、Xbox One、Xbox Series X|S向けに6タイトルのコンソール移植を担当しました。その際、英語で円滑にコミュニケーションを取り、英語のドキュメントの読解や作成を行っていました。2025年1月に来日し、赤門会日本語学校に留学しています。また、2025年12月に日本語能力試験N2に合格しています。現在、日本語能力試験N1取得に向けて学習しております。

■職務経歴の概要

- ・2021年9月～2021年10月 Stega
- ・2021年12月～2022年2月 Heroes Games
- ・2022年1月～2022年1月 Cooking and Publishing
- ・2022年1月～2022年6月 Feeel
- ・2022年9月～2024年3月 Klabater S.A.

■活かせる経験・知識

- ・Unityでのゲーム開発経験
- ・Unreal Engineでのゲーム開発経験
- ・C++、C#を用いたゲーム開発
- ・Gitを用いたバージョン管理
- ・NotionおよびJiraを用いたドキュメント管理・タスク管理
- ・スペイン語母語
- ・英語ビジネスレベル
- ・日本語JLTP N2

■得意分野

- ・コンソール移植
- ・パフォーマンス最適化
- ・マルチプラットフォーム開発
- ・ツール自動化
- ・ネットワーク／オンライン機能開発

■技術スキル

スキル		実務経験
エンジン	Unity	3年以上
	Unreal Engine	1年未満
言語	C #	3年以上
	C ++	1年以上
ミドルウェア	Fmod	1年以上
	Wwise	1年未満
ツール	Notion	3年以上
	Jira	1年以上
	JetBrains Rider	3年以上

■職務経歴

2021年9月～2021年10月 Stega事業内容：インターン 従業員数：約5名

期間	プロジェクト内容
2021年9月 ～ 2021年10月	Unityで未完成ゲームのクエストシステム、NPCの行動、会話システムの実装

2022年1月～2022年1月 Cooking and Publishing事業内容：インターン 従業員数：約9名

期間	プロジェクト内容
2022年1月 ～ 2022年1月	2タイトルのNintendo Switch向け移植を担当 - Nintendo Switch向けゲームを一から設計・開発

2021年12月～2022年2月 Heroes Games事業内容：ゲームプログラマー 従業員数：約5名

期間	プロジェクト内容
2021年12月 ～ 2022年2月	- UnityでPC向けの「ARCADE」というゲームの開発 - UI、物理挙動、敵キャラクター、カメラ、部屋遷移・挙動、最終ボスの実装を担当 - 各種機能の使用方法に関するドキュメント作成を担当

2022年1月～2022年6月 Feel事業内容：リードプログラマー 従業員数：約7名

期間	プロジェクト内容
2022年1月 ～ 2022年6月	- プログラムアーキテクチャの設計 - プログラミング部門とオーディオ、アニメーション、アート部門との連携 - プレイヤーコントローラーの作成 - Unityでゲームの複数の機能やシステムを設計・実装

2022年9月～2024年3月 Klabater S.A. 事業内容：移植プログラマー 従業員数：約30名
所属：パブリッシャー部

期間	プロジェクト内容
2022年9月 ～ 2024年3月	- Nintendo Switch、PS4、PS5、Xbox One、Xbox Series X S向けに6タイトルのコンソール移植を担当 - コードおよび品質設定の最適化により、PS5での2Dマップ生成時間を10分から1分未満に短縮 - ビルド設定・公開設定の変更、アセットのビルドおよび配置、ビルド後のパッケージ作成などの反復作業を自動化 - PlayFabを用いたクロスプラットフォーム対応のリーダーボードを実装（Nintendo Switch/Xbox/PlayStation） - PS4/PS5間のクロスプラットフォームマルチプレイに対応 - PS5のシングルプレイ/マルチプレイ向けアクティビティを実装 - 複数プラットフォームにおけるプロファイリングおよびデバッグを実施

■資格

- ・ Professional Game Development in C++ and Unreal Engine
- ・ 日本語 JLPT N2
- ・ 英語（ビジネスレベル）

以上