

スキルシート

作成日: 2023 年 4 月 27 日

ふりがな		性別	男	年齢	30	生年月日	1992/5/9
氏名	W・N	国籍	日本	配偶者	なし	最寄駅	東高円寺
学歴	2015年 HAL東京 昼間部4年制課程 ミュージック学科 卒業					取得年月	資格
保有技術	DAWを使用して、SE制作編集、MA ボイス収録、編集 オーディオミドルウェア(ADX2)を用いたゲームエンジンへの実装作業 サウンドディレクション						
得意分野	動画に対するMA RXを使用したボイス編集 オーディオミドルウェアの使用経験を活かしたサウンド演出の実現 サウンド以外のセクションとの交渉、折衝経験を活かしての企画、提案を行い、周囲を巻き込んで動く						
実績	<ul style="list-style-type: none"> ・スマートフォン向けアプリ OPMovie SE制作、MA 2点 ・スマートフォン向けアプリ 3D必殺技スキル演出SE 300点以上(5タイトル以上) ・スマートフォン向けアプリ ボイス整音 300点以上(10GB以上=2000分以上の長さ) ・スマートフォン向けアプリ BGM発注、ディレクション 50点以上 ・スマートフォン向けアプリ インタラクティブミュージックの導入実績有り ・CRI ADX2 サウンド組み込み 500時間以上の対応 						

No.	期間 (稼働)	タイトル プラットフォーム	業務内容	役割 組織	使用ツール 言語	担当工程					プログラミング
						SE 制作	BGM 制作	ボイス 収録/ 編集	ディレク ション	実装	
1	2015/4 ~ 2015/10 (6ヶ月)	スマートフォンアプリ ドラマCD	<ul style="list-style-type: none"> ・担当業務 ボイス収録ディレクション ボイス収録エンジニア ボイス編集 SE、BGM制作 ・コメント 整音に関して、収録から納品まで1両日中の案件が多かったが、編集の正確さ、スピード感を身につけて対応した。 	<ul style="list-style-type: none"> ・役割 スタッフ ・組織 4人 	Protocols RX LogicPro	●	●	●	●		
2	2017/6 ~ 2022/11 (65ヶ月)	スマートフォンアプリ 3DSRPG	<ul style="list-style-type: none"> ・担当業務 サウンドディレクション SE制作 MA ボイス編集 音源実装 ボイス収録の外注管理 担当プロジェクトのサウンド窓口業務 ・コメント 制作の全セクションが揃ったチームだったが、スケジュール調整に問題が多かったため、各セクションとの連携を密に行い開発、運営を行った。 データ容量に対しての改善やユーザー側でサウンドを楽しめる機能の開発を行った。 	<ul style="list-style-type: none"> ・役割 シニアスタッフ ・組織 開発、運用チーム 100人 サウンドチーム 7人 	Cubase RX Unity ADX2	●		●	●	●	
3	2020/12 ~ 2021/7 (7ヶ月)	スマートフォンアプリ 放置ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・担当業務 SE制作 ボイス編集 音源実装 サウンドプログラミング ・コメント オーディオミドルウェアで作成したデータを、アプリ内で再生できるようプログラミングを行った。 	<ul style="list-style-type: none"> ・役割 スタッフ ・組織 開発チーム 9人 	RX LogicPro Unity C# ADX2	●		●	●	●	
4	2021/8 ~ 2021/10 (2ヶ月)	スマートフォンアプリ ハイパーカジュアルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・担当業務 SE、BGM制作 音源実装 サウンドプログラミング ・コメント 短期間の開発であったが、ディレクターの意図を読み取り、提案、制作を行い、リリースを行った。 	<ul style="list-style-type: none"> ・役割 スタッフ ・組織 開発チーム 3人 	RX LogicPro Unity C# ADX2	●				●	●
5	2022/4 ~ 2022/11 (7ヶ月)	スマートフォンアプリ 放置ゲーム IPもの	<ul style="list-style-type: none"> ・担当業務 SE制作 ボイス編集 音源実装 ・コメント IPもののため、監修スケジュールを厳守して対応した。 運用を引継ぎ後、サウンドデータの構成を見直し、DLCの容量削減を行った。 	<ul style="list-style-type: none"> ・役割 シニアスタッフ ・組織 開発、運用チーム 100人 サウンドチーム 7人 	Cubase RX Unity ADX2	●		●		●	
5	2022/12 ~ 現在 (4ヶ月)	コンシューマー 3Dアクションゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・担当業務 SE制作 音源実装 ・コメント UEやWwiseといった初めて使うツールも、他ツールの使用経験を活かして対応した。 また、3Dアクションによる多くのモーション、エフェクトSE制作を行った。 	<ul style="list-style-type: none"> ・役割 シニアスタッフ ・組織 開発、運用チーム 100人 サウンドチーム 2人 	Nuendo RX UnrealEngin e5 Wwise	●				●	