



Vuong Que Quyen

ゲーム開発者

プロフィール

日本とベトナムにて10年以上、Unityベースのゲーム、XRアプリケーション、バックエンド連携システム、エディタツール、プロダクションワークフローの開発に携わってきたゲーム開発者・エンジニアリングリーダー。

シミュレーションゲーム、マッチ3、ターン制カードゲーム、放置系ゲーム、ブロックチェーンゲーム、VR/XR、ゲームプレイシステム、ネットワーキング、API、UI、AI関連機能、社内開発フレームワークなど幅広い分野での経験を持つ。スケーラブルなシステムの構築、チーム生産性の向上、クロスファンクショナル・国際チームとの協働によるプロダクションレディな機能の提供に注力している。

現在はUnityエンジニアリングを統括し、開発者の育成、技術方針の策定、AIエージェントと協働するエンジニア向けワークフローの設計を担当。ゲーム開発、ソフトウェアアーキテクチャ、リーダーシップの経験を、より幅広いプロダクト・技術課題に活かしていきたいと考えている。

職務経歴

Unityチームリーダー 兼 エンジニアリングマネージャー、HypeReel Vietnam (YGG Vietnam) 2024年9月 — 現在
ベトナム

- クライアントゲーム開発の全工程をエンジニアリング面で統括。
- 社内ゲーム開発フレームワークの設計・保守。
- 会社プロジェクトの技術スタックおよび技術方針の評価・策定。
- エンジニアチームの採用プロセスとメンターシッププログラムを主導。
- ゲームデザインの議論に参加し、機能に対する技術的フィードバックを提供。
- チーム運営の管理と、組織全体の計画立案への貢献。
- 海外エンジニアおよびクロスファンクショナルチームと連携し、高品質なプロダクションとデリバリーを実現。
- AIエージェントと協働するエンジニア向けのワークフロー、スキル基準、パイプラインを設計。
- Web3ゲーム業界における高品質なプロダクションの提供。
- AIの研究とエンジニアチームへの導入により生産性を最大化。ゲームコードおよびゲーム内アセットの70%をAIエージェント/ツールで生成する目標を達成。
- 未経験者の採用と業界への育成。

技術スタック: Unity WebGL・AIエージェント・AWS・GCP・Jenkins・GitHub Actions

シニアUnityデベロッパー、Thankslab VN 2024年4月 — 2026年2月
ベトナム・ホーチミン

- Google、X (Twitter)、LINEログインサービス連携用ネイティブプラグインの実装。
- ネットワーキングシステムのアーキテクチャの再設計・改善。
- ベトナムチーム向けの新しい開発ワークフローとコーディング規約の策定。
- コードレビューの実施およびジュニア開発者のメンタリング。
- 日本側エンジニアと連携し、チーム間開発を円滑に推進。

(2024年4月～7月: オンサイト / 2024年8月～2026年2月: リモート・フリーランス)

VRゲームデベロッパー、株式会社Thirdverse 2022年6月 — 現在
日本・東京

- ゲームプレイロジックおよびバトルシステムの実装。
- バトルシーン・環境向けのシェーダーとVFXの研究・実装。
- ブリッジエンジニアとして、バックエンドゲームシステムの設計・実装、および日本チームと米国チーム間のコミュニケーションの翻訳・管理を担当。

プラットフォーム: Meta Quest 2, Pico, PSVR2

使用技術:

基本情報

フリガナ
ヴオン・クエ・クエン

所在地
ベトナム・ホーチミン市

電話
+84 032 9698 660

メール
jvincewang@gmail.com

生年・出身
1992年・ベトナム

リンク

LINKEDIN
www.linkedin.com/in/vince-wang-b30b8612a

PSM2 認定証
bit.ly/3qAW6kd

ポートフォリオ
vincewang.dev

QIITA ブログ
qiita.com/jvince

スキル

C#

Java

C++

Shell

Cocos2d-x

Unity

MySQL

PostgreSQL

MongoDB

Git

Python

AWS

アジャイル・スクラム

Microsoft Azure

PlayFab

Perforce

語学

ベトナム語 — 上級

英語 — 中級

日本語 — 中上級

中国語 — 中級

広東語 — 上級

趣味

・コーディング、コーディング配信など

・ギター演奏、MOBAゲーム、バスケットボール

・アニメ・漫画鑑賞

Unity: Addressable, VContainer, Shader Graph, Final IK, A* Path Finding など

UE4 C++, UE4 Blueprint

クライアントエンジニア、株式会社10ANTZ2019年6月 — 2022年5月

日本

・ゲームコアシステムおよび開発効率化のためのUnityエディタツールの設計・開発。

・ゲーム機能の実装と既存ゲームシステムの改善。

・R&Dチームにて、XRアプリケーションプロトタイプの研究・作成。

システムエンジニア・BrSE・テクニカルサポート、株式会社ポケット・クエリーズ2018年6月 — 2019年4月

日本

・VR環境でのトレーニングシミュレーションアプリケーションの開発。

・MR環境での作業支援システム開発への参加。

・Openpose AIライブラリを用いて実写のアニメーションボーンをキャプチャし、Unityの3Dモデルへ変換。

・開発プロセス管理の改善。

・ベトナムチームのスケジュール管理。

・ベトナム側と日本側のブリッジシステムエンジニア。

・技術コンサルタントとして顧客と直接協議し、課題解決策を提案。

システムエンジニア・チームサプリーダー、株式会社GREST (CyberAgentグループ)2015年1月 — 2018年5月

日本

・新規ゲームプロジェクトにおける機能実装と開発プロセス管理の改善。

・Unityアセットの調査およびプロジェクトへの導入。

・コードレビュープロセスへの参加と設計標準の策定。

・ゲームコアシステムの設計・開発。

・開発・運用効率化のためのUnityエディタツールの設計・開発。

・ゲームイベントの実装およびゲームサーバーの保守。

・ゲームチャットのデータベースをMongoDBからPostgreSQLへ移行。

・Cocos2d-xでの新規ゲームプロトタイプ開発への参加。

・チームスケジュール管理、タスク分解、開発タイムテーブルの協議・調整。

プログラマー、FUJINET SYSTEM JSC2014年7月 — 2014年12月

ベトナム・ホーチミン

・MS Reporting Serviceの製品への実装。

プログラマー、Chingluh Viet Nam2013年5月 — 2014年6月

ベトナム

・ベトナム開発チームと中国側顧客間のドキュメント翻訳およびコミュニケーション。

・チームスケジュール管理、要件に基づく機能の保守・設計・開発。

学歴・資格

ソフトウェア開発 学士号 — サイゴン工科大学2010年11月 — 2013年4月

ベトナム

C#プログラム開発 修了証 — ホーチミン市自然科学大学2013年5月 — 2013年7月

ベトナム

日本語能力試験 (JLPT) N2 — 独学2018年8月

日本・東京

PSM II (Professional Scrum Master II) — 独学

実務経験に基づきPSMを独学。開発現場で1年間スクラムを実践した後、認定を取得。

技術詳細

Unity

・アセット管理: Addressable, Unity Legacy AssetBundle

- ゲームプレイ系パッケージ: A* Path Finding, Unity Navmesh Agent, Odin Serializer, Final IK, Shader Graph, VContainer (DIプラグイン), Cinemachine, Unity Native Plugin, Unity XR Interaction Toolkit, 各種ハプティクスプラグイン, Unity Input System, Netcode for GameObjects, TextMesh Pro, DOTween, Enhanced Scroller など
- システム: Job System, UniTask
- トラッキング・分析: Unity IAP, Firebase Remote Configuration
- ネットワーキング: Photon PUN, Photon Fusion, MessagePack, MagicOnion, PlayFab
- CI/CD: Jenkins, GitLab Runner, GitHub Actions, Python, Fastlane

UE4, 5

- UE C++, UE Blueprint

バックエンド

- AWSクラウドサービス、Azure Functions、PlayFab など

AIエージェントチーム

- AIの開発ワークフローへの研究・導入。コードの70%をAIエージェントが記述する目標を達成。

フリーランスプロジェクト

Unityゲーム開発チームリード、Wanaka Tech Ltd

2021年5月

東京

- 開発効率化のためのゲームコアシステム・ツールの研究・設計・実装。
- プロダクションで使用する技術の選定。開発プロセスに参加し、チームとのコードレビューを実施。
- チームスケジュール管理。
- スクラムマスター。

プラットフォーム: PC Standalone, MacOS Standalone, iOS, Android

使用技術:

- Unity: Addressable, VContainer, Shader Graph, Final IK, A* Path Finding など

Unityゲーム・アプリ開発チーム、Mirabo Global JSC

2019年1月

東京

- 日本のクライアント向けXRゲーム・アプリケーションの開発。
- クライアントと直接協議し、課題に対する解決策を提案。
- 新技術の研究・導入による顧客課題の解決。
- ブリッジシステムエンジニア。
- あらゆるレベルのメンバーのメンターとして、スキルアップと問題解決を支援。