職務経歴書

ヨエル・ファン・デル・ウェルフ（Joël van der Werf）

ソフトウェアエンジニア／ゲームプログラマー

所在地	東京都
連絡先	joel-van-der-werf.com/contact
GitHub	github.com/joelnl74
LinkedIn	linkedin.com/in/joël-van-der-werf

職務要約

ゲーム開発の実務経験は7年以上、個人でのプログラミング歴は10年以上です。Gamebasics（Miniclip）にて、数百万人のプレイヤーを持つ運営型スポーツマネジメントゲームのUnityクライアント開発、タイトル共通フレームワーク、全タイトルのCI/CDを担当してきました。個人では、C++／Vulkanによる自作ゲームエンジン「Hydro」とエディタを開発し、AIコーディングエージェントが大規模なコードベースで正しく作業できる仕組みづくりにも取り組んでいます。大学と個人プロジェクトでニューラルネットワークの学習にも取り組んできたため、AIを表面的なツールとしてだけでなく仕組みから理解しています。

ゲーム・エンジン・Unity関連のポジションに加え、C#・.NETのソフトウェアエンジニアのポジションにも関心があります。

職務経歴

2025年4月～現在

ソフトウェアエンジニア

Deel K.K.（東京）· Miniclip／Tencentタイトルの開発・サポート

- Football Head Coach、Ultimate Football Managerの機能開発・保守
- 大型フランチャイズの未発表タイトルの開発、タイトル共通フレームワークの開発
- 全タイトルのCI/CD（Jenkins・TeamCity）の構築・運用
- チームでAIコーディングエージェントを活用するためのAIハーネスの構築

2019年～2025年

Unityデベロッパー／ソフトウェアエンジニア

Miniclip（Gamebasics）· オランダ

- NFLPA公式ライセンスのアメフト監督ゲーム「Football Head Coach」のUnityクライアント開発
- マルチプレイヤーRTS「Dynasty Duels」のフルスタック開発（ネットワーク、バックエンド、Unityクライアント）
- 「Online Soccer Manager」のAndroidネイティブアプリ開発
- 多職種チームでのフロントエンド開発

2017年〜2018年

HoloLens Unityデベロッパー（インターン）

Delta-N · オランダ

Microsoft HoloLens向けの複合現実（MR）インタラクション開発。

主なプロジェクト

Hydroエンジン／Oxygenエディタ

C++17・Vulkanによる自作ゲームエンジン。エディタ、EnTTによるECS、リフレクション付きネイティブスクリプト、2D・3Dレンダリング、Box2D・Jolt物理、GitHub ActionsによるCI。検証用にジオラマRPGを制作中。

AIコーディングエージェント用ハーネス

指示書、スキル、規約チェッカー、プロジェクト検証、CI。Claude Codeとローカル Qwenモデルに対応。

Project UCMS

Unity Gaming Servicesを使ったゲーム。サーバー側はCloud Code（C#／.NET 9）とユニットテスト。

Turned Fantasy Tales

Unreal Engine 5とC++によるターン制RPG。

ゲームジャム

Ludum Dare 43「Fruity Madness」：総合158位、ユーモア部門104位、グラフィック部門184位。Ludum Dare 44「Project BoR」：手続き型のワールド生成を備えた街づくりゲーム。

学歴

2020年〜2023年

ユトレヒト大学 修士課程

ゲーム・メディア技術（Game and Media Technology）

ゲーム物理、高度なグラフィックス、コンピュータアニメーション、コンピュータビジョン、ゲームAI、群衆シミュレーション。修士論文：プレイヤーのスキルを鍛えるための手続き型レベル生成。

2015年〜2019年

ハーグ応用科学大学 学士課程

ソフトウェア工学

C#、UML、アルゴリズム、SQL・データベース、セキュリティ。

スキル

得意分野	C#、Unity、.NET、Git、クライアント設計（DI、MVP、メッセージング）

エンジン・グラフィックス	C＋＋17、Vulkan、OpenGL、GLSL、HLSL、EnTT、Box2D、Jolt、ImGui
ビルド・配信	Jenkins、TeamCity、GitHub Actions、premake、MSBuild
AI・機械学習	ニューラルネットワークの学習（大学・個人プロジェクト）、ゲームAI、コンピュータビジョン、手続き型生成。Claude Code（スキル、CLAUDE.md）、Qwen Code＋Ollama、Pythonによるツール開発
その他	Unreal Engine 5（GAS）、Unity Gaming Services、Photon、ASP.NET Core、SQL、JavaScript、React、Android

語学

オランダ語	ネイティブ
英語	ビジネスレベル
日本語	JLPT N4取得、N3勉強中