職 務 経 歴 書

2026年10月現在

氏名：Carlos Requena Doña（カルロス・レケナ・ドニャ）
連絡先：carlos.requena156@gmail.com

■ 職務要約

スペイン・ハエン大学 情報工学部にて情報工学を専攻し、2026年に卒業しました。在学中は、C++によるコンピュータグラフィックスおよびメタヒューリスティクスの実装、UnityによるゲームAI開発、React・TensorFlow.jsを用いた機械学習の可視化に取り組んでまいりました。卒業研究では、教育向け機械学習プラットフォーム「Nets4Learning」に、モデルの判断根拠を可視化する説明可能AI（XAI）モジュールを設計・実装しました。

エンジニアとしての実務経験はございませんが、日本での1年間の就業・留学経験と、日本語（N2〜N1相当）・英語（C1）・スペイン語（母語）の三言語運用能力を活かし、AI／機械学習領域での開発に携わりたいと考えております。

■ 活かせる経験・知識・スキル

・機械学習モデルの解釈手法（SHAP／LRP）の設計・実装経験
・C++によるリアルタイム3Dレンダリング（OpenGL／GLSL）の実装経験
・最適化アルゴリズムの実装経験（遺伝的アルゴリズム、差分進化、タブーサーチ）
・React／TypeScriptによるフロントエンド開発、Unity／C#によるゲームAI・手続き型生成の実装
・日本語のみを用いた1年間の業務遂行経験（語学学校講師）
・スペイン語・英語・日本語の三言語による技術コミュニケーション

■ テクニカルスキル

プログラミング言語	C++／C#／JavaScript・TypeScript／Java
フレームワーク・ライブラリ	React／TensorFlow.js／SHAP／LRP／Unity／OpenGL・GLSL・GLFW・GLM／Assimp／Dear ImGui／Astro
ツール・環境	Git／GitHub／Linux／Makefile／Visual Studio・VS Code
関心・専門領域	機械学習／説明可能AI（XAI）／最適化アルゴリズム／コンピュータグラフィックス

■ 開発経験（卒業研究・学業プロジェクト）

※いずれも大学で制作したプロジェクトで、AIアシスタントを使用せず、すべて自分でコードを書きました。

① 卒業研究：機械学習プラットフォームにおける説明可能AI（XAI）モジュールの開発

概　要	教育向け機械学習プラットフォーム「Nets4Learning」に、学習済みモデルの判断根拠を可視化するXAIモジュールを設計・実装。機械学習の専門知識を持たない利用者が、モデルがなぜその予測を出したのかを理解できるようにすることを目的とした。
使用技術	React／TypeScript／TensorFlow.js／SHAP／LRP（Layer-wise Relevance Propagation）
担当・成果	要件定義、XAIアルゴリズムの実装、可視化UIの実装までを一貫して担当。ブラウザ上で完結する推論および説明生成を実現。

② 3Dレンダリングエンジンの開発（3D_Viewer）

概　要	C++とOpenGLによるリアルタイム3Dレンダリングエンジンを個人開発。コンピュータグラフィックス科目の最終課題として制作。
使用技術	C++／OpenGL／GLSL／GLFW／GLM／Assimp／Dear ImGui
担当・成果	Phong反射モデルによるライティング、ノーマルマッピング、Assimpを用いた各種3Dモデル形式の読み込み、ImGuiによるパラメータ調整UIを実装。設計から実装まで単独で担当。

③ その他のプロジェクト

プロジェクト名	使用技術	内容・実装したもの
Roguelike Chibi（ローグライクゲーム）	Unity／C#	Context Steering による敵AI、ダンジョンの手続き型生成、オブジェクトプールによる生成コスト最適化を実装。
The Speedrunner（3Dアクションゲーム）	Unity／C#	タイムアタック型のゲームメカニクスとステージ設計を実装。
巡回セールスマン問題（TSP）の最適化	C++	遺伝的アルゴリズムおよび差分進化による解の探索・比較評価を実装。
工場レイアウト最適化（二次割当問題・QAP）	C++	Greedy法、局所探索、タブーサーチを実装し、探索性能を比較検証。
JMSによる並行メッセージング処理	Java／JMS	メッセージキューを用いた非同期・並行処理の設計と実装。

■ 職務経歴

期　間	勤務先	職務内容
2024年9月〜2025年8月	語学学校（日本・大阪）	英語・スペイン語講師。日本人生徒に対する語学指導をすべて日本語で実施。受講者のレベル・年齢に応じた教材作成とカリキュラム調整を担当。
2023年夏	エル・コルテ・イングレス（スペイン大手百貨店）	販売スタッフ。夏季繁忙期の接客・商品提案および英語による外国人客対応を担当。

■ 語学力・ポートフォリオ

スペイン語	母語
英　語	C1 Advanced（ケンブリッジ英語検定）　※ビジネスレベル
日本語	N2〜N1相当　※2026年12月 JLPT N2 受験予定。日本での就業経験1年・大学交換留学1年
ポートフォリオ	個人サイト：https://carlos-requena.github.io/Web_Personal/ja/ GitHub：https://github.com/Carlos-Requena

■ 自己PR

【技術を「使う人に伝わる形」にすることへの関心】

卒業研究で説明可能AI（XAI）を選んだのは、モデルの精度そのものよりも、その判断を人が納得できる形で示すことに価値があると考えたためです。SHAPやLRPの実装にあたっては、アルゴリズムの正確性と、専門知識のない利用者にとっての分かりやすさを両立させることに最も時間を割きました。

【日本語で成果を出した1年間】

立命館大学への交換留学中、現地の語学学校で日本人生徒に英語とスペイン語を指導しました。授業・教材作成・生徒対応のすべてを日本語で行い、母語ではない言語で、相手の理解度に合わせて説明を組み立て直す訓練を毎日重ねました。この経験は、技術的な内容をチームや非技術者に伝える場面でそのまま活きると考えております。

【三言語 × エンジニアリング】

スペイン語・英語・日本語を実務レベルで運用でき、かつ情報工学の専門教育を受けた人材は多くありません。日本と欧州をつなぐ開発・技術コミュニケーションの場面で、この組み合わせを最大限に活かしたいと考えております。

以上