

1982/7~1984/5

株式会社興進工業にてNCロボット開発のアルゴリズム・プログラム開発要員として従事。

1984/6~1985/4

コナミ工業株式会社 (現: コナミ株式会社) にて、プログラマとして従事。

1985/5~1997/6

神戸にてTVゲーム開発会社である、株式会社ホームデータ (現: 魔法株式会社) 設立に開発担当として参画。

1997年に退社するまで開発部責任者として従事しつつ、約40本のゲーム開発チームリーダーを兼任、企画から設計、コーディング等の実作業に従事。

1997/7~2006/3

株式会社リンク・アンド・シェア設立にパーフェクTV! (現スカパーJSAT) におけるデータ放送システムへのOpenTV、MHEGの検討と試作を担当。その際に独自規格のXMLが採用され、衛星放送公営競技発券システムなどの開発に従事。

1999/5~2004/8

- ・スカパーフェクTVデータ放送システム開発 衛星送信アップリンクサーバー、セットトップボックスAPI、データ放送アプリケーションの開発を担当。
- ・衛星データ放送競艇情報表示システムの開発
- ・衛星データ放送サッカー (Jリーグ・ワールドサッカー) 情報表示システムの開発
- ・衛星データ放送JRA情報表示・投票システムの開発
- ・衛星データ放送TOTO予約システムの開発
- ・衛星データ放送アプリケーション作成用オーサリングツールの開発

2002/11~2003/1

- ・NEC共同開発で当時日本初のデジタルサイネージシステムを構築

その他

- ・超大型LED表示パネル制御/アミューズメント遊技機制御/GPS携帯による動体管理システム
- ・監視カメラコーデック開発/裸眼3Dパネル用3DグラフィックAPI開発 等

2006/4~

神戸にて株式会社ロジック・アンド・システムズを設立。主な事業内容は以下のとおり

1. 放送・通信分野におけるシステム研究開発 (次世代携帯電話プラットフォーム開発/イラスト物販サイト開発/オンラインカジノ開発)
2. 制御用ソフトウェア/組み込み用ファームウェアの開発 (レーザーカメラ制御システム/RFID高速リーダライタ制御/カーナビ制御/ドライブレコーダ制御/他多数)
3. 画像・音声のコーデック研究開発 (MPEG2、H.264、AC3、AAC、MP3ボーディング/ドルビーAC3のXPG実装)
4. 3D画像・レンダリング処理 (次世代遊技機向け3Dエンジン/実写CG3D合成システム)
5. オーサリングツール等アプリケーション開発環境の開発 (次世代遊技機向け3Dアプリケーション作成ツール)
6. 各種画像処理【プロセス処理・リアルタイム処理】 (関連特許6件保有/リアルタイム映像鮮明化システム/原付バイク対応Nシステム/半導体検査光源制御・3D形状検査システム/GPU応用画像処理/他多数)
7. 各種画像解析 (犯罪映像解析・交通事故映像解析 (裁判証人経験あり) /原発内ロボット映像解析/ビデオテープ映像改善/他多数)

*“Sharpening and Enhancing Images for Better QOL”*