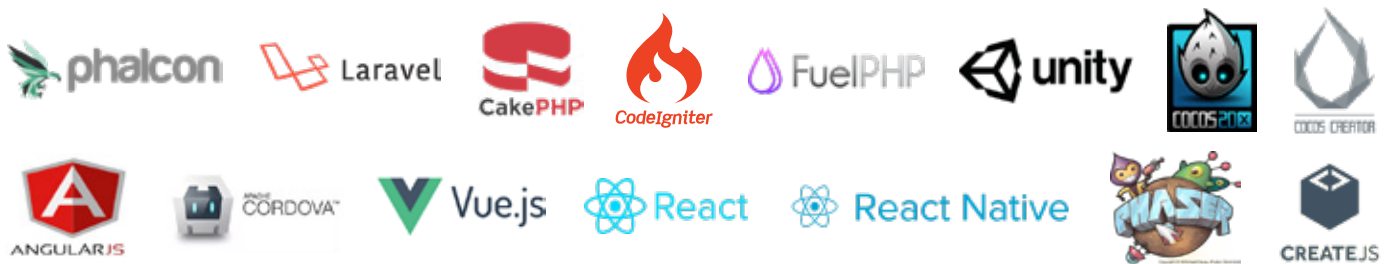


# 対応可能技術紹介

## 開発言語



## フレームワーク・IDE



## DB・KVS



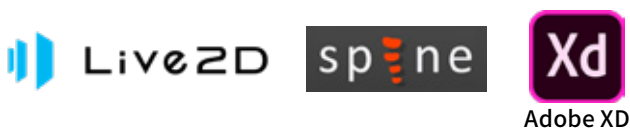
## クラウドデータセンター



## その他



## クリエイティブデザイン



# 月島ファクトリー実績一覧

| 実績期間             | 業種        | タイトル              | プラットフォーム          | 担当                   | アーキテクチャ                  | サーバー構成                              |
|------------------|-----------|-------------------|-------------------|----------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| 2019年6月～現在       | ゲームメーカー   | プロトタイプ開発          | iOS、Android、HTML5 | 設計・開発                | Cocos Creator            |                                     |
| 2019年1月～現在       | 経営コンサルタント | クラウドサービス          | ブラウザ              | 設計・開発・運用             | LAMP,AWS                 | Web,DB,Lambda,SES,SQS,DynamoDB      |
| 2018年11月～現在      | 家電メーカー    | BtoCアプリ           | iOS、Android       | 設計・開発                | Unity、Electron           | Lambda、Aurora、DynamoDB              |
| 2018年9月～2019年2月  | サービス業     | スタンプサービス          | PC,iOS,Android    | デザイン改修・機能改修・運用改善     | HTML5(Cordova)           | Web,DB                              |
| 2018年7月～2018年8月  | 自社        | facebookインスタントゲーム | ブラウザ              | 企画・設計・開発・運用          | HTML5                    |                                     |
| 2018年7月～2018年8月  | 自社        | 「Rinka」バージョンアップ   | iOS、Android       | 企画・設計・開発・運用          | Unity                    |                                     |
| 2017年12月～2018年4月 | 流通メーカー    | 業務用コミュニケーションアプリ   | iOS               | サーバー設計・開発・構築         | AWS                      | Lambda,Cognito,SNS,GateWay,MRS      |
| 2017年5月～2017年7月  | キャリア      | VRアプリ試作           | iOS、Android       | サーバー設計・開発・構築         | AWS                      | Lambda,Cognito,SNS,GateWay          |
| 2017年2月～2018年8月  | ゲームメーカー   | ARゲームアプリ（位置情報連動）  | iOS、Android       | 企画・デザイン・開発全般         | クラウド、LAMP、Unity          | Web,DB,OpenStreetMap,モノビットエンジン(MRS) |
| 2016年8月～2016年10月 | ゲームメーカー   | ログ解析システム          | PC                | 設計・開発全般              | AWS、LAMP、RedShift,mongDB | Redshift,Webx3,DBx2                 |
| 2016年4月～2017年11月 | 経営コンサルタント | クラウドサービス          | PC                | フロント追加機能開発           | クラウド、LAMP                | Webx2,DBx2,Cacheその他x1               |
| 2016年4月～2017年3月  | SAP       | ネイティブアプリ(MMORPG)  | iOS、Android       | フロント追加機能開発           | Unity                    |                                     |
| 2016年3月～2016年10月 | SAP       | ブラウザゲーム           | PC                | 開発全般                 | Flash、クラウド、LAMP、amfPHP   | Webx3,DBx3,Cacheその他x1               |
| 2015年6月～2016年10月 | ゲームメーカー   | ネイティブアプリ          | iOS、Android       | サーバーサイド一式            | クラウド、LAMP、Phalcon        | Webx20,DBx14,Cacheその他x6             |
| 2015年11月～2018年6月 | ゲームメーカー   | ネイティブアプリ          | iOS、Android       | サーバーサイド一式            | クラウド、LAMP、Phalcon        | Webx4,DBx4,Cachex2                  |
| 2015年11月～2016年2月 | メーカー      | 3D営業支援シュミレーションツール | safacePro3        | 企画・設計・開発全般           | オンプレ、Unity               | webx1,gitx1                         |
| 2015年5月～2015年7月  | 自社        | 「Rinka」オリジナルアプリ   | iOS、Android       | 企画・設計・開発・運用          | Unity                    |                                     |
| 2015年7月～2016年3月  | SAP       | ネイティブアプリ          | iOS、Android       | サーバーサイド一式            | クラウド、LAMP、CakePHP        |                                     |
| 2015年5月～2015年11月 | SAP       | IP物ネイティブアプリ       | iOS、Android       | 要件定義・設計・フロント・サーバーサイド | クラウド、LAMP、Unity          | Webx4,DBx4,Cachex2                  |
| 2015年4月～2015年12月 | SAP       | ブラウザゲーム           | PC                | 要件定義・設計・フロント・サーバーサイド | クラウド、LAMP、FLEX           | Webx2,DBx2,Cachex2,Managex1         |
| 2015年2月～2015年6月  | サービス業     | フランチャイズオーナー向けシステム | PC、タブレット          | 要件定義・設計・フロント         | オンプレ、LAMP、HULFT、SAS      | Webx1,LDAPx1                        |
| 2013年4月～2015年4月  | 自社        | 「アルカタイプ」オリジナルアプリ  | iOS、Android       | 企画・設計・開発・運用          | クラウド、LAMP、Unity          | Webx4,DBx4,Cachex2                  |

# 月島ファクトリー実績一覧

|                   |         |                     |             |                                |                            |   |
|-------------------|---------|---------------------|-------------|--------------------------------|----------------------------|---|
| 2013年8月～2015年4月   | サービス業   | SNSサイトWebリニューアル     | FP、PC、スマホ   | PMO・スマホデザイン・バックエンドリファクタリング     | クラウド、LAMP                  | Webx30,DBx40,Cachex20,その他で計200台規模※オンプレサーバー                |
| 2013年12月～2015年3月  | サービス業   | SNSサイト改修            | FP、PC、スマホ   | 要件定義・設計・フロント・バックエンド・管理ツール      | クラウド、LAMP                  | Webx10,DBx10,Cachex4                                      |
| 2013年4月～2015年6月   | SAP     | IP物ソーシャルゲーム         | iOS、Android | フロントプログラム                      | LAMP、Javascript、enchant.js | Webx6,DBx4,Cachex1  |
| 2012年7月～2015年6月   | SAP     | IP物ソーシャルゲーム         | ブラウザ        | クライアント・サーバーサイドプログラム            | LAMP、Javascript            | Webx10,DBx4,Cachex2                                       |
| 2013年6月～2013年6月   | SAP     | カード系ソーシャルゲーム        | iOS、Android | サーバー構築                         | クラウド、LAMP                  | Webx6,DBx4,Cachex1  |
| 2013年6月～2013年6月   | SAP     | エデュテインメント系アプリ       | Android     | サーバー移行                         | クラウド、LAMP                  | Webx2,DBx1  |
| 2012年12月～2013年5月  | SAP     | カード系ソーシャルゲーム        | iOS、Android | PM・要件定義・設計・サーバーサイドプログラム・サーバー構築 | クラウド、LAMP、Unity            | Webx2,DBx3,Managex1                                       |
| 2012年11月～2013年2月  | SAP     | ブラウザゲーム             | ブラウザ        | クライアント・サーバーサイドプログラム            | クラウド、LAMP、ActionScript     | Webx2,DBx2  |
| 2012年11月～2012年12月 | SAP     | エデュテインメント系アプリ       | Android     | 企画・クライアントプログラム                 | Titanume                   | Webx2,DBx1  |
| 2012年11月～2013年1月  | 自動車メーカー | カーナビ連動アプリ試作版        | iOS         | PM・企画・設計                       | Objectiv-C                 | Webx1,DBx1  |
| 2012年10月～2012年12月 | サービス業   | SNSサイト              | Web         | 要件定義・設計・サーバーサイドプログラム・サーバー構築    | クラウド、LAMP、CakePHP          | Webx1,DBx1  |
| 2012年8月～2012年11月  | SAP     | KPI管理ツール            | Web         | 要件定義・設計・サーバーサイドプログラム           | クラウド、LAMP、CakePHP          | Webx1,DBx1,Managex1                                       |
| 2012年7月～2012年8月   | SAP     | ブラウザゲーム             | Web、スマホ     | 要件定義・設計・サーバーサイドプログラム           | クラウド、LAMP                  | Webx2,DBx2  |
| 2012年6月～2012年8月   | ゲームメーカー | SLG系ソーシャルゲーム        | iOS         | コンサルタント                        | クラウド、LAMP、Unity            | Webx4,DBx3,Cachex1,Managex1,Batchx1                       |
| 2010年10月～2011年2月  | SAP     | スポーツ系facebookゲームアプリ | Web         | 要件定義・設計・サーバーサイドプログラム・サーバー構築    | クラウド、LAMP、CakePHP          | Webx2,DBx2,Cachex1,Managex1                               |
| 2010年8月～2010年10月  | SAP     | ソーシャルゲーム            | モバゲー        | 要件定義・設計・コンサルタント                | クラウド、LAMP、ActionScript     | Webx2,DBx2,Cachex1,Managex1                               |
| 2007年7月～2012年5月   | CSP     | 動画投稿サイト（ニコニコ動画）     | Web         | 要件定義・設計・サーバーサイドプログラム・運用        | クラウド、LAMP                  | ※課金系<br>Webx4,DBx4,Cachex1,Managex1,Batchx1<br>※配信系は数百台規模 |
| 2006年10月～2007年6月  | CSP     | 携帯動画配信サービス          | 携帯アプリ       | 要件定義・設計・サーバーサイドプログラム・運用        | Linux、PHP、Oracle           | Webx10,DBx4,Cachex2,Managex1,Batchx1                      |