

Intro 自己紹介

Education 学歴

Skills スキル

Work Experience 職歴

Games ゲーム

Producing プランナー

2D/3D

2026

Jessica Nebolsky Portfolio

Intro 自己紹介

Education 学歴

Skills スキル

Work Experience 職歴

Games ゲーム

Producing プランナー

2D/3D

2026

目次 Table of Contents

Introduction 自己紹介 3

Education 学歴 4

Skills スキル 5

Work Experience 職歴 6

Games ゲーム 7-16

Producing プランナー 17

2D/3D 18-22



Unreal Engine - environment

Hello, I'm Jessica Nebolsky!

はじめまして。

ゲームデザインとアニメーションを専門とするネボルスキジェシカです。

これまでに複数のゲームを企画・制作・リリースしており、プロダクション全体を見据えた制作を強みとしています。

Unityなどの開発ツールを使用した制作や、チーム開発にも対応可能です。

本ポートフォリオを通して、私の制作スタイルやスキルを感じていただければ幸いです。

ご覧いただき、ありがとうございます。

Intro 自己紹介

Education 学歴

Skills スキル

Work Experience 職歴

Games ゲーム

Producing プランナー

2D/3D

2026



My Education Drexel University

2018年卒業

GPA: 3.76 | Magna Cum Laude

所属・活動:

Honors Society, Entrepreneurial Game Studio,
Procedural Expressions Lab

Game Media Arts and Production Major

ドレクセル大学のゲームメディア&アート&プロダクション (GMAP) 専攻にて、ゲームプログラミング、デザイン、シェーダー、インタラクションを中心に、実践的なゲーム制作の基礎を身につけました。

Animation and VFX Minor

アニメーションとVFXを副専攻とし、キャラクターモデリングや表情表現、アニメーション技法に加え、映画・テレビ向けのCGIエフェクト、パーティクルシステム、シミュレーションなど、実制作を意識した表現技術を幅広く習得しました。

Interactive Digital Media Minor

インタラクティブ・デジタル・メディア (IDM) を副専攻とし、クライアントの課題や目的を明確化するためのレイアウト設計やムードボード制作に取り組みました。さらに、Webサイトやアプリケーションの情報設計や構成を計画的に行う手法を学びました。

Personal Skills

企画から制作、仕上げまでを意識したプロダクション力を強みとし、デザインおよび3D制作において、複数のツールを用途に応じて使い分けながら、クオリティの高い成果物を制作することができます。色々の制作ソフトを使用した実務的な制作経験があります。



・プログラム経験・知識

C#を中心に、Unityを用いたゲーム開発に携わってきました。主にゲームプレイロジック、UI実装、デバッグ、ツール開発などを担当し、企画から実装、テストまで一貫して行った経験があります。Adobe PhotoshopやIllustratorなどのデザインツールも活用し、デザイナーや研究者と協力しながら開発を進めてきました。新しい技術やツールにも柔軟に対応できることが強みです。

・他メンバーとの連携

少人数のチームで開発を行うことが多く、限られたリソースの中で円滑にプロジェクトを進行させるために、メンバー間の情報共有やタスク管理を積極的に行ってきました。問題が発生した際には、原因の特定と解決策の検証を迅速に行い、チーム全体で共有することで同様の問題を未然に防ぐことができました。報告・連絡・相談を徹底し、他メンバーの意見を尊重しながら最適な判断を導くことを心がけています。これらの経験を通じて、リーダーシップと課題解決力を培いました。

My Work Experience

来日以前は、Entrepreneurial Game Studio にてゲーム制作、Procedural Expressions Lab にてゲーム研究に従事しました。
来日後は教育分野へ転身し、岩手・青森・秋田エリアの教員を統括するマネージングティーチャーを経て、現在は紫波町教育委員会にて教員として勤務し、姉妹都市学生交流プログラムの支援も行っています。

Procedural Expressions Lab

Procedural Expressions Lab (PXL) では、フィットネス向けゲーム、音声処理およびユーザビリティ、並列プログラミングを用いた機械学習など、ゲームに関する幅広い研究に取り組みました。

株式会社インタラック北日本

インタラックにて、小学校から高校までの英語教育に携わった後、岩手・秋田・青森エリアの支店を担当するマネージャーとして、教員の管理・運営に従事しました。

紫波町教育委員会

紫波町では、小学校および中学校での英語指導に加え、放課後や地域センターでの英語プログラムの運営・サポートを行っています。また、オーストラリアとの姉妹都市学生交流事業にも携わっています。

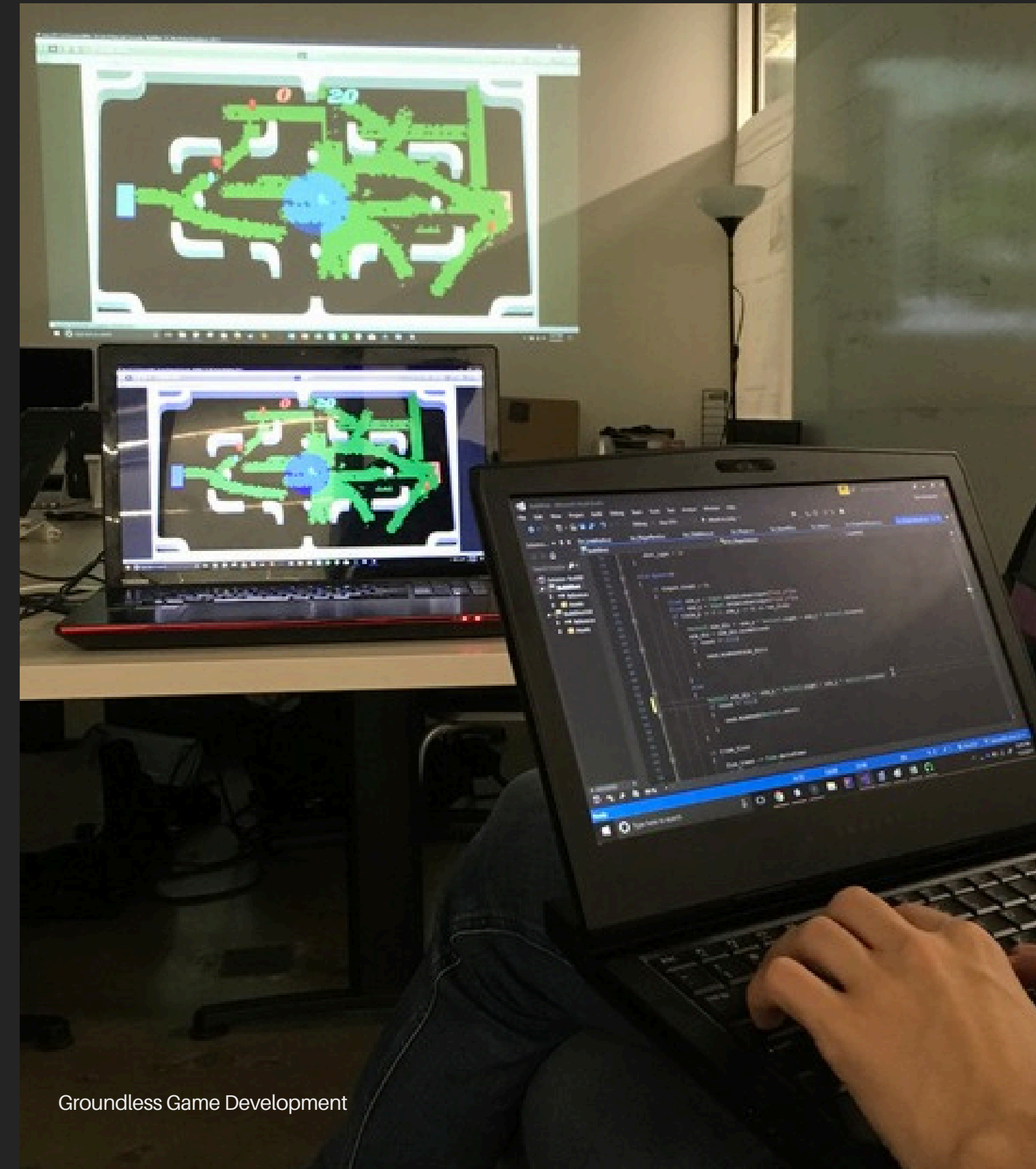
Game Portfolio

これまでに公開・制作に携わったゲーム作品をまとめています。

Xbox向けに1作品、Steamにて2作品、itch.ioにて2作品を公開しており、研究および卒業制作として制作した未公開作品も含まれています。



Drexel University - Motion Capture Studio



Groundless Game Development



Groundless

Groundless は、足元の地形を「作る」「壊す」ことで戦うローカルマルチプレイ対応の対戦型アリーナゲームです。プレイヤーは地面を通じて移動・干渉し、地形の構築は自身だけでなく敵の移動にも影響する「諸刃の剣」となります。複数のゲームモード（Ritual、Control、Sacrifice）を通して、戦略的な地形操作とプレイヤー同士の駆け引きが展開されます。

制作期間: 約9か月

担当内容:

チームリードとして、資金調達、展示イベント対応、成果物の管理を担当。プロデューサーとして、制作進行およびスケジュール管理を行いました。また、2D／3Dアート制作のサポートにも携わりました。

実績・取り組み:

大学助成金を獲得し、展示費用および PAX East 参加の渡航・出展費用を確保。PAX East にて作品を展示し、Xbox Student Developers プログラムを通じて開発キットの提供を受け、Xbox ストアでの配信を実現しました。

使用ツール:



Groundless | 制作における役割・取り組み



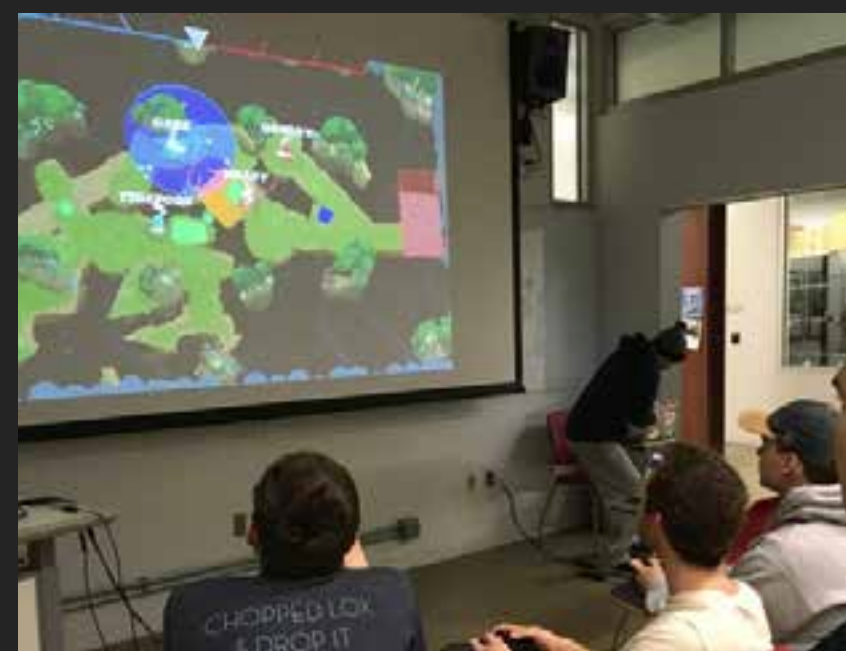
制作期間中、チーム全体で毎週プレイセッションを実施し、「何が楽しいか」「どこが機能しているか」を確認しながら内容をブラッシュアップしました。

また、プログラマーおよびアートチームごとの小規模テストも行い、各分野に特化した改善を進めました。

さらに、毎週4名以上のユーザーを対象としたユーザーテストを実施し、プレイヤーの反応をもとにビルドの調整や仕様変更を行いました。新要素の優先順位付けや、「楽しいと感じられる体験」を重視した判断を行っています。

PAX East では、来場者約10万人規模のイベントにて作品を展示し、合計2,000回以上のプレイテストを実施しました。来場者の関心を高めるため、オリジナルTシャツの制作や「Beat the Devs（開発者に挑戦）」企画を実施し、多くの参加者を集めることに成功しました。その結果、Steamのウィッシュリスト数は1,000件以上に増加しました。

常にプレイヤー（消費者）の視点に立ち、「何が楽しいか」「どうすれば継続的な関心とエンゲージメントを生み出せるか」を意識しながら制作・意思決定を行っています。





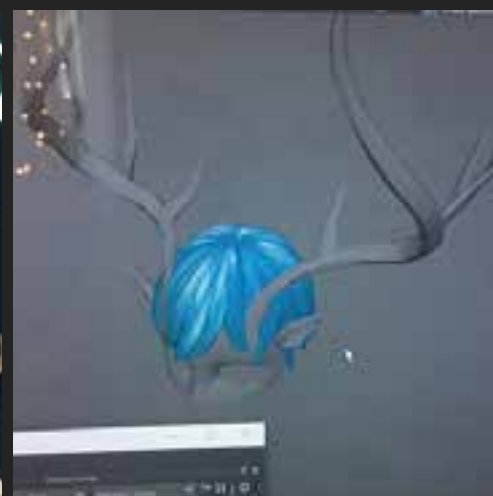
Groundless | アート制作における担当内容

本作では、UIおよびメニュー画面のコンセプトアートを制作し、プログラマーが実装を行うためのビジュアル指針を作成しました。
また、アートチームの一員として、背景モデル用のコンセプトスケッチやデザイン制作を補助し、壁、アーチ、木、建物などの環境テクスチャのペイントも担当しました。

ゲーム内での見え方やプレイ体験を踏まえながら、アートチームとデザインの方向性を検討し、最終的に「角・仮面」をモチーフとした世界観およびキャラクターデザインを提案しました。
このテーマが決定したことで、チーム全体の方向性が明確になり、制作へのモチベーション向上にもつながりました。

キャラクター制作では、チームでの分業体制のもと、私は頭部および髪型のモデリングとシェーディング・ペイントを担当し、別のメンバーが胴体や衣装を制作しました。
実装後は、背景とのコントラストや視認性を確認しながら、キャラクターがゲーム内で埋もれないようデザイン調整を行いました。

ユーザーフィードバックとして、「髪色が単色だと背景と同化して見えづらい」という意見があったため、強めのペインタリーなハイライトを追加し、視認性を改善しました。また、全キャラクターが同じ鹿角を使用していたことで識別しづらいという課題に対し、他の角の形状をリサーチし、プレイヤー2〜4用に異なる角デザインを追加で4種類制作しました。





S O L M



SOLM

2DのRPGホラーゲーム。独自の世界観とパズル要素を組み合わせた探索型のタイトルです。パズルデザイン、レベル設計、実装、プログラミングを担当。加えて、チームのスケジュール管理やタスク管理システムの構築、設計ドキュメントの作成も行いました。少人数チームでの開発において、効率的な進行管理と問題解決に注力しました。

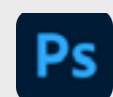
制作期間: 約3か月

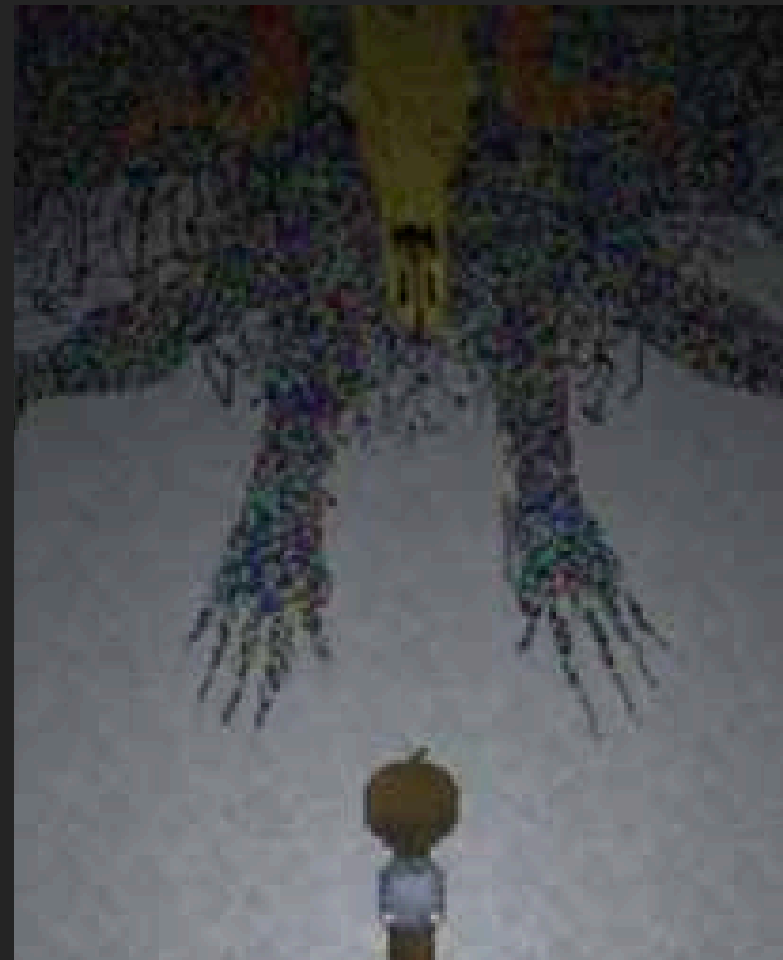
担当内容:

本作では、リードプログラマー兼レベルデザイナーとして、ゲームシステムの実装および、プレイヤーが直面するすべてのパズルやチャレンジの設計・制作を担当しました。

制作は3名の少人数チームで行い、プログラミング・ゲームデザイン、アート、シナリオを分担しながら開発しました。

使用ツール:





SOLM | パズル設計の考え方

パズル制作にあたっては、「何が怖さにつながるか」を意識しつつ、単に難しいだけでなく、楽しく新しい体験になることを重視して設計しました。

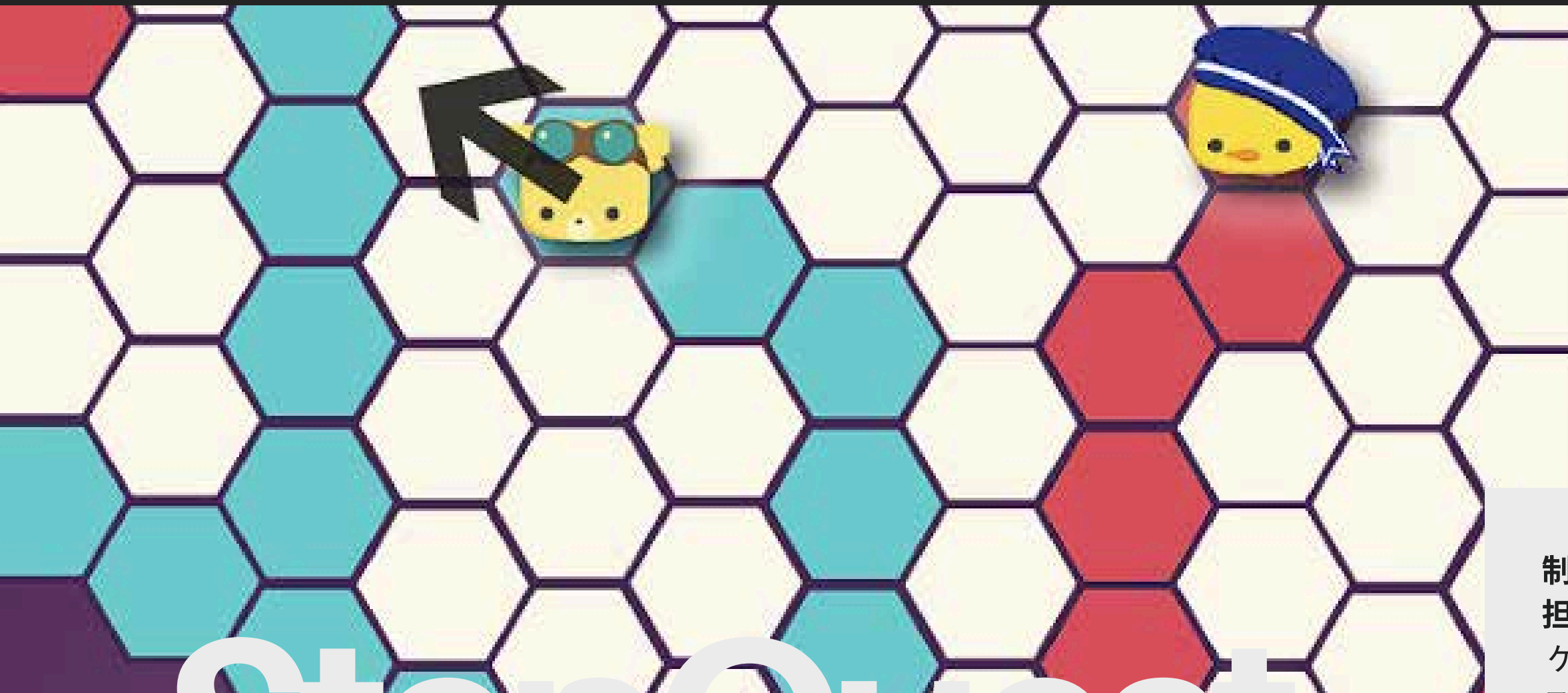
リサーチおよびインスピレーションとして、Ib や The Witch's House といったホラーゲーム、さらに Gravity Falls などのミステリー作品を参考にしています。

これらの要素をもとに、不安感を与えつつも先が気になる、印象的で刺激的なパズルを制作しました。

プレイテストでは、シーザー暗号のパズルなどを「難しい」と感じるプレイヤーも多かった一方で、解けた際には大きな達成感を得られたという反応が多く見られました。

ホラー表現においては、驚かせる演出だけでなく、プレイヤー自身が「考えること」で生まれる不安や緊張感を大切にしました。

自分で気づき、理解し、解決する体験こそが、最も印象に残る恐怖だと考えています。



StepQuest

StepQuest は、実世界で歩いた歩数がゲーム内の通貨として反映される、チーム対抗型のフィットネスゲームです。

Fitbitで日常の歩数を計測し、ゲームにログインすることでチームに貢献できます。

週末時点で最も多くのタイルを制圧したチームが勝利となり、

歩数はタイル制圧を有利に進めるためのアイテム購入にも使用できます。



制作期間: 約1年3か月

担当内容:

ゲームの企画・デザインを担当するとともに、UX向上を目的としたユーザーテストの実施・分析を行いました。

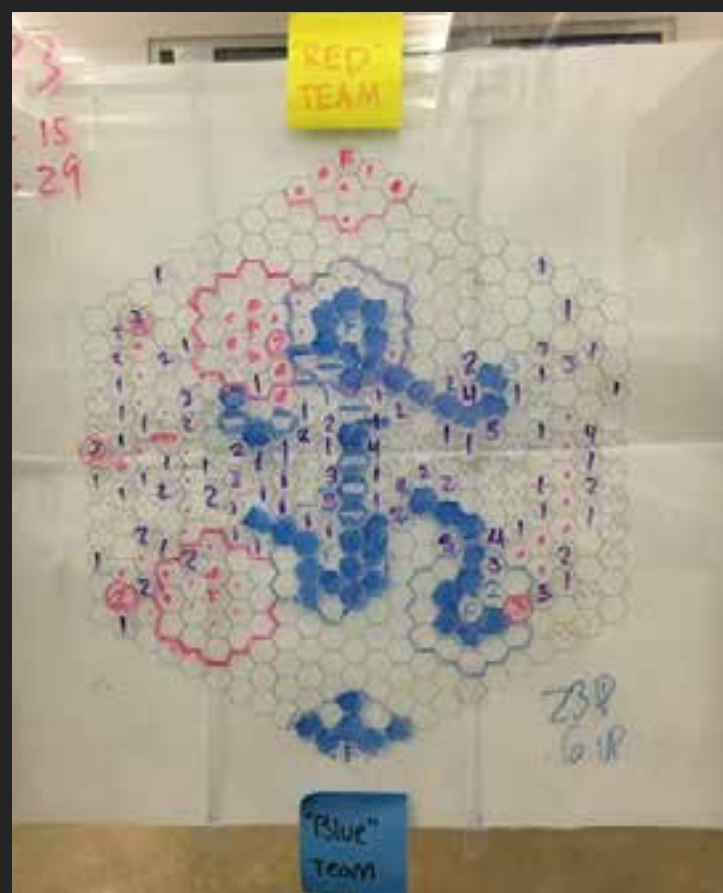
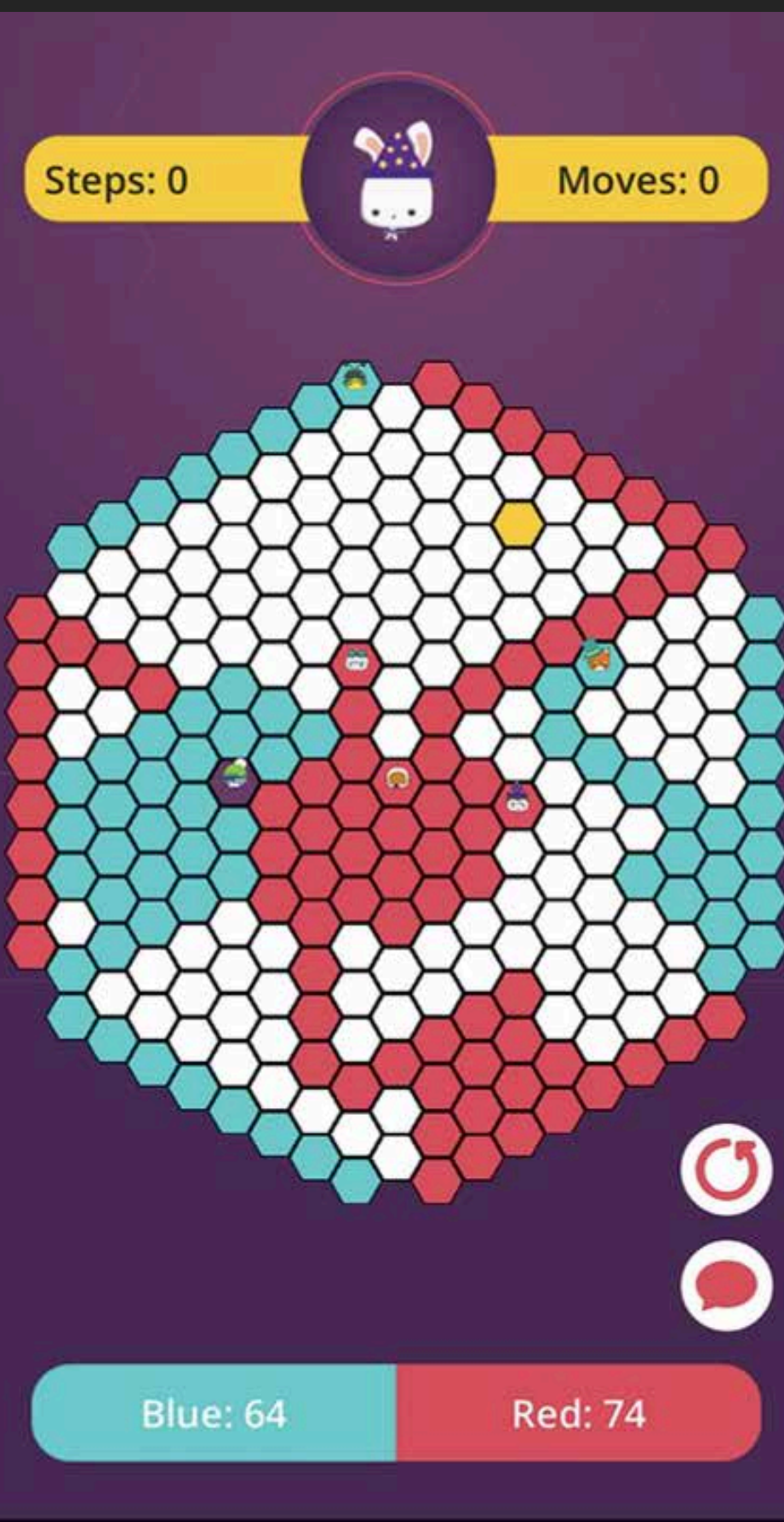
また、UI設計およびアートアセットのデザインにも携わりました。

実績:

本作を通じて、その成果を研究論文として発表・公開しました。

使用ツール:





StepQuest | 制作内容・設計の詳細

企画初期のブレインストーミングでは、Pokémon GO や Habitica などの既存のエクサゲームを調査し、その結果、チームで協力しやすいボードゲーム形式を採用しました。

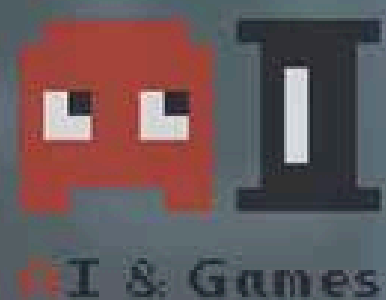
実世界での歩数をゲーム内リソースに変換するシンプルな仕組みとして、1,000歩＝1ステップを基本単位とし、1日10,000歩の達成を自然に促す設計を行いました。プレイヤーは歩数を使ってボード上を移動したり、ショップでアイテムを購入したりすることができます。

タイル制圧には複数の方法を用意し、囲み込みによる制圧や、アイテムを使った制圧など、チームで相談しながら戦略を立てる楽しさを重視しました。そのため、個別チャット、チームチャット、ゲーム通知を備えたゲーム内チャットシステムを実装しています。

また、プレイヤーが手動で入力する必要がないよう、Fitbitのデータを自動で同期する仕組みを導入しました。個人的には、ゲームへの継続的な動機付けとして、勝利報酬として獲得できるキャラクターや、帽子・衣装を自由に組み合わせられるアバターデザインも担当しました。

研究を通して、運動をゲーム化することで行動量が増加する傾向は確認できましたが、長期的にユーザーの献身を維持することが最大の課題である、という知見も得られました。

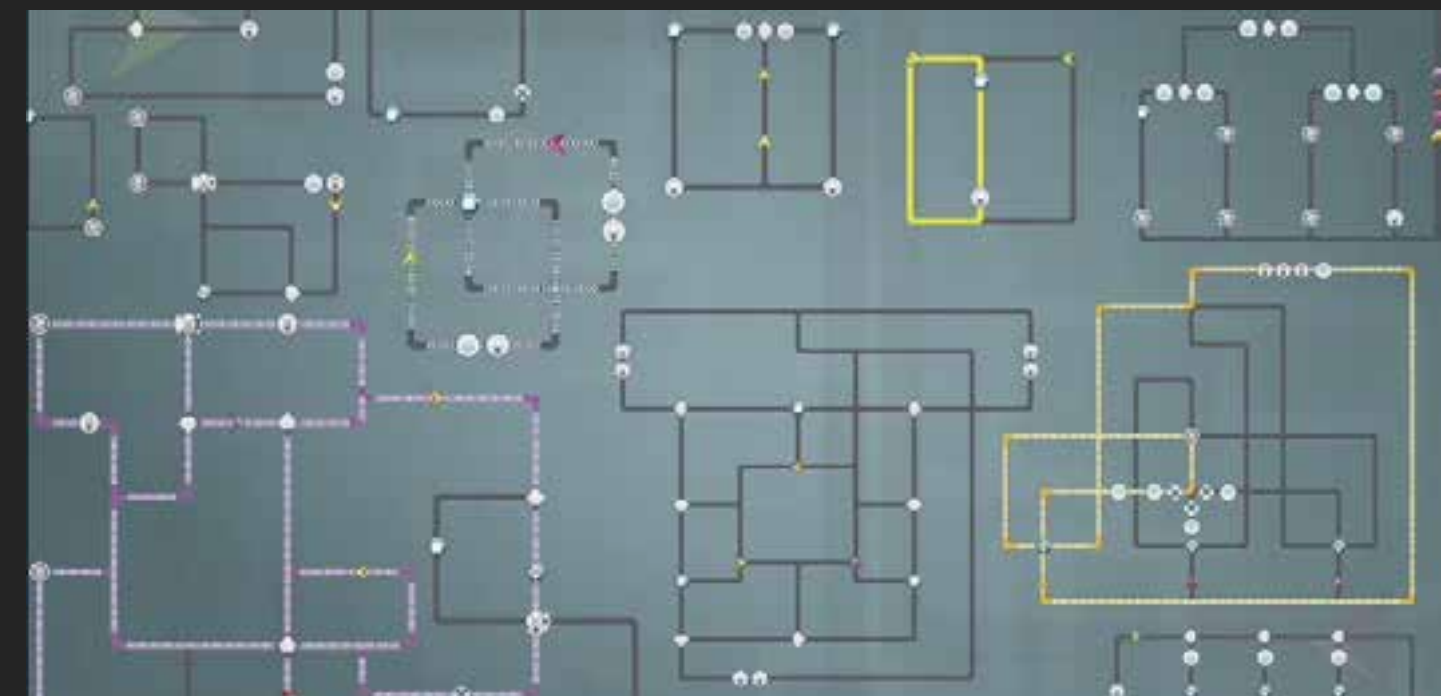
parallel



Parallel

Parallel は、並列プログラミングの考え方をゲームのメタファーを通して学べる教育向けゲームです。

プレイヤーは、ボタンやセマフォを配置しながら、実際の並列プログラミング技法を模した仕組みを用いて、有名な並列処理の思考実験を解決していきます。



制作期間: 約2年間

担当内容:

UIデザインおよびレベルデザインを担当し、学習内容が直感的に理解できる構成を意識して設計しました。また、QAおよびユーザーテストを通して、分かりにくい点やつまずきやすい部分の改善を行いました。

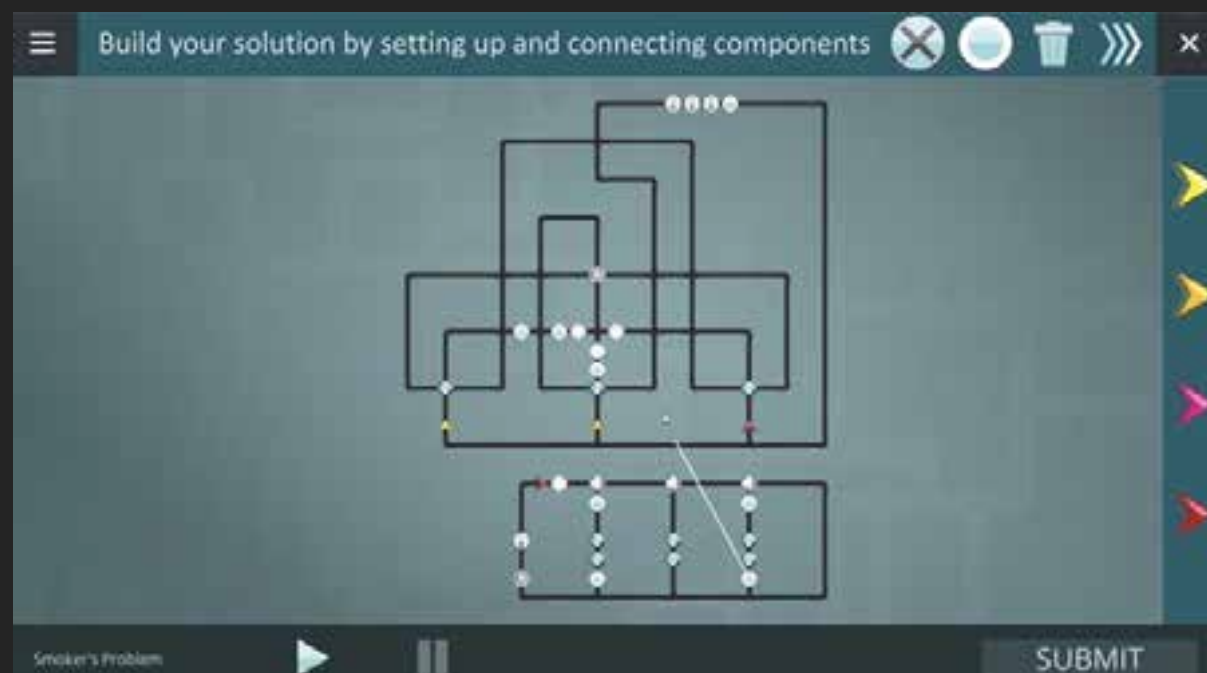
実績:

本作を通じて、並列プログラミングの学習をゲーム化できることを検証し、その成果を研究論文として発表・公開しました。

使用ツール:



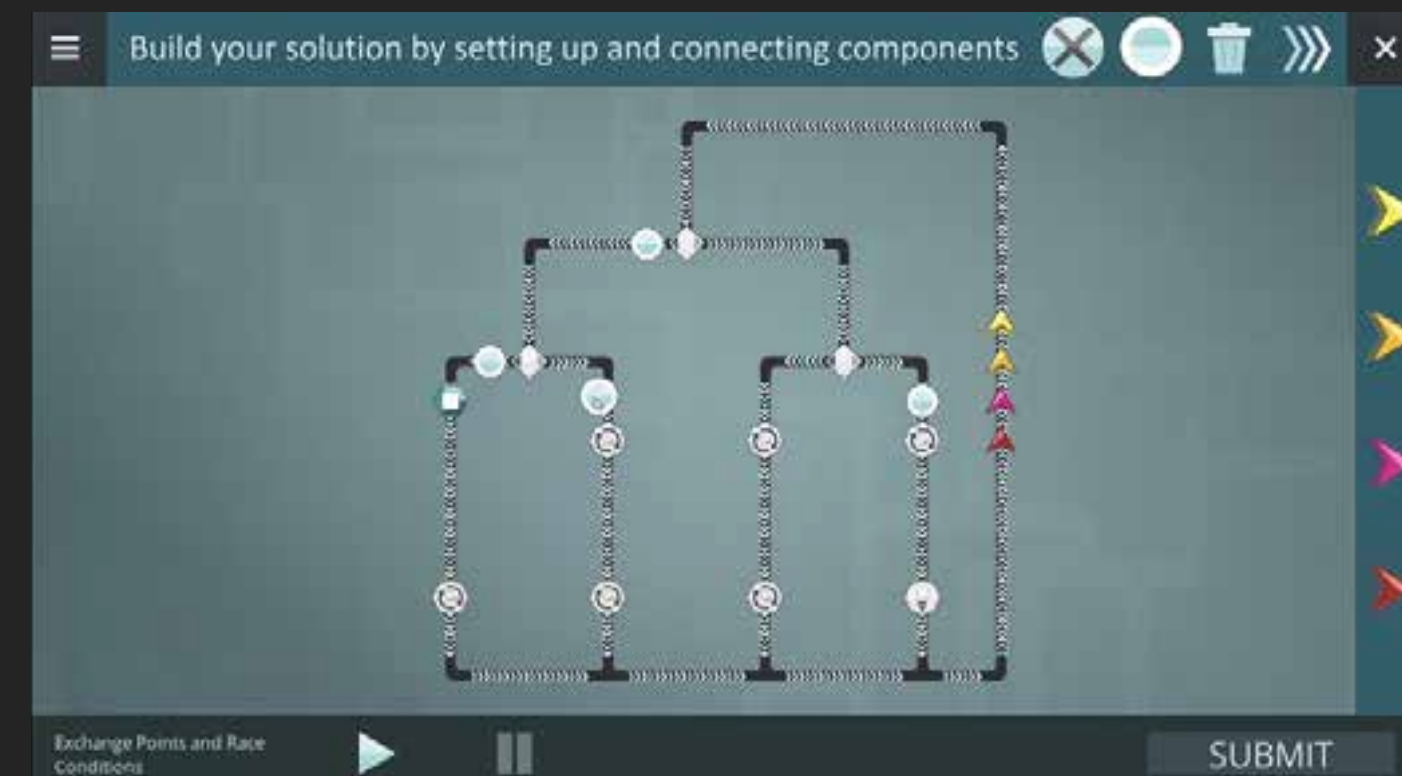
Parallel | 制作内容・研究への貢献



本作では、ユーザースタディおよび研究の
主担当として、大学の並列プログラミング
授業と連携した検証を行いました。本ゲー
ムは課題の一部として学生に配布され、各
週の授業内容に対応したゲーム内レベルを
プレイする形で運用されました。

約9週間にわたり、学生は複数のレベルを
プレイし、その都度フィードバックを提出
しました。私はそれらの意見やデータを

スプレッドシートやノートにまとめ、教授陣が研究に活用できる形で整理・共有しました。



また、得られたデザイン面のフィードバックをプログラマーに共有し、必要に応じてゲーム内容の調整を行うとともに、UIなどのビジュアル面の修正は自身で対応しました。

レベル設計においては、並列プログラミングに精通したコンピュータサイエンス教授と協力し、「食事する哲学者問題」や「喫煙者問題」などの思考実験が、学習目的に正しく沿った形で再現されているかを検証しました。

ユーザーからは、ゲームを通して並列プログラミングの問題をより素早く考えられるようになったという声や、ゲームをプレイした後の課題が以前より楽しく感じられた、という肯定的な評価が得られました。



Producing

これまでに、3名規模の小規模チームから、最大80名規模のチームまで、幅広い人数のマネジメントを経験してきました。

プロデューサーとしては、小規模チームにおいて、企画立案から制作、完成までプロジェクト全体を統括し、最終的なゴールとユーザー体験を常に意識しながら、進行管理および意思決定を行ってきました。

特に、「何が楽しいか」「ユーザーにとって価値のある体験か」を軸に、制作内容の優先順位を整理し、チームが同じ方向を向いて進めるよう調整することを大切にしています。



チーム内のコミュニケーションには Slack および Microsoft Teams を使用し、制作資料や進行管理には GitHub、Google Workspace を活用しています。また、プレゼンテーションやドキュメント作成には Microsoft Office を使用しています。

2D/3D Portfolio

本セクションでは、これまでに制作した2Dおよび3D作品の一部を紹介しています。

2D作品は Clip Studio Paint、Photoshop、Procreate を使用して制作し、3D作品は Maya でモデリング、Blender でテクスチャ制作を行い、最終的に Maya にてレンダリングしています。



Unreal Engine - environment



Maya - art studio render



MOCAP

VICON

大学のモーションキャプチャラボにて、16台のカメラを使用したViconシステムによるモーションキャプチャ制作を経験があります。グリーンスクリーン環境下での収録から、Vicon Bladeを用いたデータのクリーニング、マーカのラベリング、オクルージョンやノイズの修正など、実制作を想定した一連のワークフローに取り組みました。これらのプロジェクトを通して、生のモーションデータをアニメーションとして成立させるための技術的な調整や精度管理の重要性を学び、より自然な動きや説得力のある表現を意識できるようになりました。

Intro 自己紹介

Education 学歴

Skills スキル

Work Experience 職歴

Games ゲーム

Producing プランナー

2D/3D

2026



Website Design

IWebサイト制作において、モックアップやワイヤーフレームの作成から、実装まで一貫した制作経験があります。
また、ゲームやテックデモ向けのアプリUIモックアップやモバイルレイアウトの制作も行ってきました。
実装面では、HTML、CSS、JavaScript を用いたコーディング経験があります。

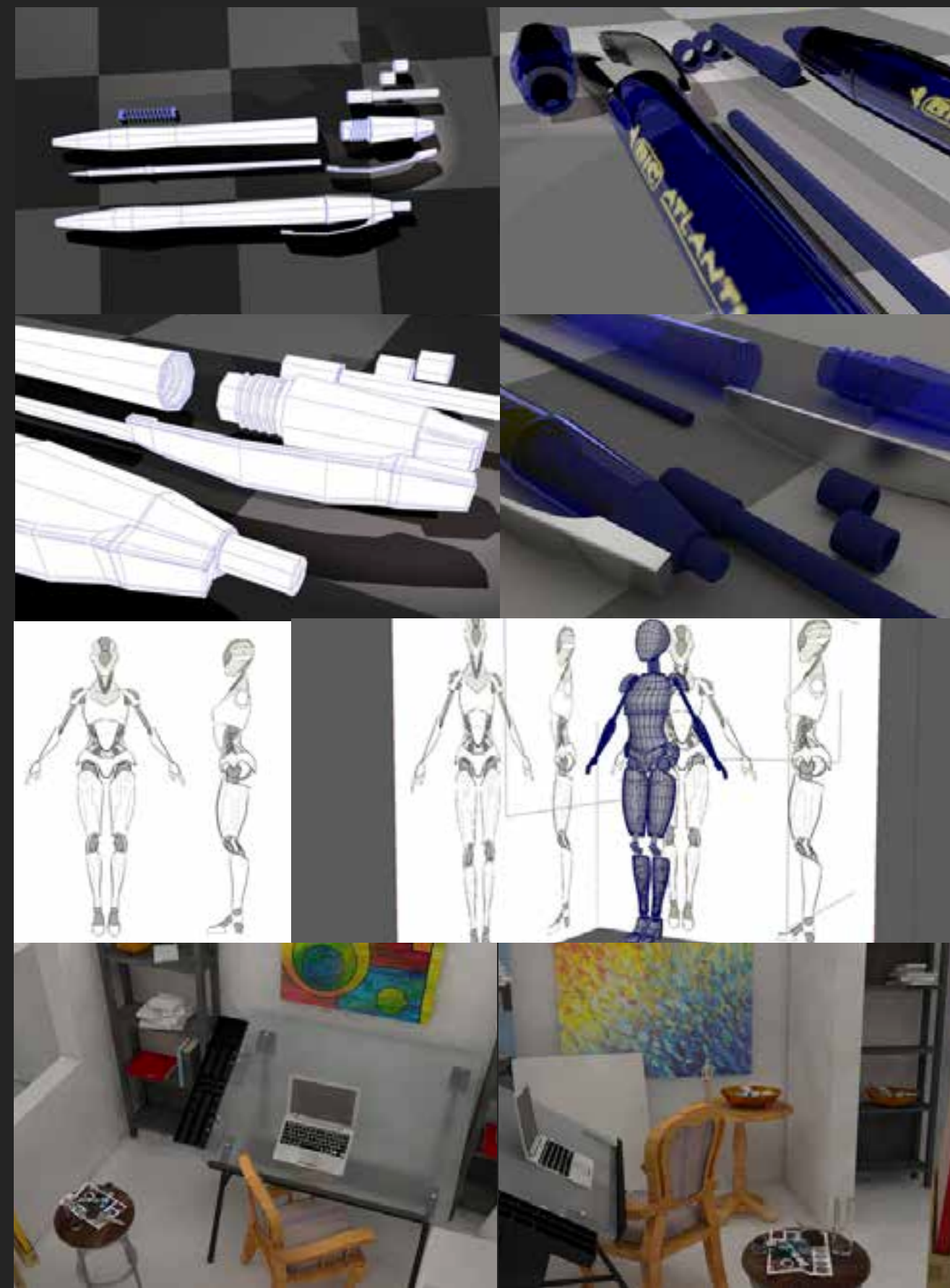
Modeling

こちらは、これまでに制作した3Dモデリング作品の一部です。手描きのスケッチや写真資料をもとに、実物を忠実に再現するモデリング経験があります。

このペンのモデルは、各パーツを細かく分解・制作しており、テックデモやブランド広告での使用を想定した構成になっています。

ロボットのモデルは、アニメーション短編作品用に制作したもので、キャラクターデザインから3Dモデリングまでを一貫して担当しました。

最後の作品は、大学のアートスタジオ内にある実物を参考に制作したスタジオシーンのレンダリングです。すべてのモデルを Maya で制作し、Blender にてテクスチャリングを行いました。



Lighting and Set Design

こちらは、ゲームやアニメーションにおけるシーン構成やレイアウトを想定して制作した作品です。

プレイヤーの視線や導線を意識し、印象的なランドマークやクエスト地点へ自然に導くレベル構成を心がけています。

また、シーンの雰囲気や感情を伝えるため、ライティングによる演出にも重点を置き、光の当て方や色味の違いによる表現を試行しました。



Intro 自己紹介

Education 学歴

Skills スキル

Work Experience 職歴

Games ゲーム

Producing プランナー

2D/3D

2026

Email: jessican310@hotmail.com
Web: jessicanebolsky.com

ありがとうございます
Thank You