

# 職務経歴書

2026年01月07日現在

氏名 リ イセン

## ■職務要約

2025年6月～10月の3か月間、Inverse Atelierにてゲームプログラマーインターンとして勤務。プロジェクト「AXERAS」において、AIおよびUI開発を担当し、ゲームデザイナーの要件に基づいた機能実装や既存スクリプトの改善に携わる。

## ■活かせる経験・知識・技術

- ・ゲームプログラマーインターンとしての実務経験（AIロジック設計、UI実装、機能追加・改修）
- ・ゲームデザイナーの要件をもとにした仕様整理・機能設計・実装経験
- ・既存スクリプトのリファクタリング・保守を通じたコード改善経験
- ・AI挙動制御用の柔軟なシステム設計・汎用関数の作成経験
- ・チーム開発におけるコミュニケーション能力（職種間連携、進捗共有、調整）

## ■職務経歴

2025年06月～2025年10月 Inverse Atelier		
事業内容：ゲーム開発 従業員数：10+人	インターンとして勤務	
2025年06月 ～ 2025年10月	<p>本社／エンジニアリング</p> <p>【業務内容】</p> <p>■ ゲーム AI 開発</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ AI のスキル使用における目標管理システムの開発</li><li>・ AI の強制ターン終了処理の実装</li></ul> <p>■ ゲーム UI 実装</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ チュートリアルUIの設計・実装</li><li>・ TGS向けデモ終了UIの実装</li><li>・ 戦闘結果UIのアニメーション実装</li><li>・ UIプレースホルダーを正式スプライトへ置き換え</li><li>・ Preview / Settings関連スクリプトの改修</li></ul>	

	<p><b>■ モデル・演出関連</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>キャラクターモデル外見データの変更機能を実装</li> <li>デフォルト音声ラインの作成 (AKwise 使用)</li> </ul> <p><b>■ その他・開発支援</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>既存スクリプトのリファクタリングおよび改善</li> <li>翻訳作業のサポート</li> <li>ゲームデザイナーと常に連携し、要件を確認しながら分かりやすく拡張性のある機能を実装</li> </ul>
--	---

## ■資格

- JLPT N1
- CS50 Introduction to CyberSecurity

## ■語学力

- 日本語 : ビジネスレベル (2025 年 JLPT N1 取得)
- 英語 : 母国語レベル
- 中国語 : 母国語レベル
- マレー語 : 母国語レベル

## ■自己 PR

ゲーム開発では主にバックエンド領域を担当していますが、フロントエンド開発についても十分な実務レベルの経験を有しています。Unity (C#) を中心に開発を行っており、Unreal Engine (Blueprint) や C/C++での開発経験もあります。

大学在学中は、プロジェクトや課題を個人で完遂する機会が多く、主体的に開発を進める力を身につけました。プレッシャーのかかる状況下でも冷静に対応でき、困難な課題に対しても粘り強く解決に取り組むことができます。

以上