

履歴書

2026年 1月 7日現在



| | | | |
|------|--|----------|---------------------|
| ふりがな | り いせん | | |
| 氏 名 | 李 維旋 | | |
| 国籍 | マレーシア | 生年月日（年齢） | 2004年 4月 20日生（満22歳） |
| 性別 | <input checked="" type="radio"/> 男 ・ 女 | | |
| ふりがな | かいが い | | |
| 現住所 | 〒0000000 海外 | | |
| ふりがな | | | |
| 連絡先 | 〒 (現住所以外に連絡を希望する場合のみ記入) 同上 | | |

| | | |
|--------------------------|----|--|
| 年 | 月 | 学 歴 ・ 職 歴 （各別にまとめて書く） |
| 学 歴 | | |
| 2022 | 12 | マレーシア Yuk Choy 高等学校 卒業 |
| 2023 | 1 | マレーシア Universiti Tunku Abdul Rahman ゲーム開発学部 入学 |
| 2026 | 2 | マレーシア Universiti Tunku Abdul Rahman ゲーム開発学部 卒業（予定） |
| 職 歴 | | |
| 2025 | 6 | Inverse Atelier (インヴァース アトリエ)にゲームプログラマーのインターンとして入社 |
| サポートとして プロジェクトの各場所の開発の協力 | | |
| 2025 | 10 | インターンシップ終了 |
| 現在に至る | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

記入上の注意 1．鉛筆以外の黒又は青の筆記具で記入。 2．数字はアラビア数字で、文字はくすさず正確に書く。
3．※印のところは、該当するものを○で囲む。

| | | |
|---|---|-----------------------|
| 年 | 月 | 学 歴 ・ 職 歴 （各別にまとめて書く） |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| | | |
|------|---|--------------|
| 年 | 月 | 免 許 ・ 資 格 |
| 2025 | 9 | JLPT N1 試験合格 |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| | | | |
|--|--|--|----------|
| 特技、自己PRなど | | 通勤時間 | |
| 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。 | | 海外 | |
| | | 扶養家族（配偶者を除く） | |
| | | 2人 | |
| | | 配偶者 | 配偶者の扶養義務 |
| 有 ・ <input checked="" type="radio"/> 無 | | 有 ・ <input checked="" type="radio"/> 無 | |

| |
|--|
| 本人希望記入欄（特に給料・職種・勤務時間・勤務地・その他についての希望などがあれば記入） |
| 貴社の規定に従います。 |