

# 職 務 経 歴 書

2024 年 7 月 17 日現在

氏名 陳 亮

## ■職務要約

ゲーム業界に入ってから、私はゲームクライアントエンジニアとして 3 年間、ゲーム開発に従事してきました。主に C#言語と Lua 言語、Unity エンジンを使用してゲームを開発しています。複数のゲーム制作に参加し、そのうち 2 つは既に配信されています。設計、コーディングからデバッグまでの開発能力を備えています。主にアウトゲーム部分の開発を担当しており、優れたチームワーク精神と問題解決能力を持ち、効率的なコミュニケーションと調整が可能です。今後はさらにゲーム開発技術を向上させ、より多くのゲームプロジェクトに参加したいと考えています。

## ■活かせる経験・知識・技術

- ・アウトゲーム部分の機能開発
- ・ローカライズバージョンの開発

## ■職務経歴

2021 年 7 月～2022 年 4 月 中国上海 SUNBORN 会社			
事業内容：ゲームの制作と運営 従業員数：500 人 上場：未上場			正社員 として勤務
2021 年 7 月～2022 年 4 月 / ゲーム開発部	ゲームの開発	開発環境	規模／役割
<b>【プロジェクト概要】</b> スマートフォンゲームの開発  <b>【担当業務】</b> <ul style="list-style-type: none"><li>・ゲームクライアント部分のコードの作成</li><li>・UGUI でのアウトゲーム部分の開発</li></ul> <b>【実績・取り組み】</b> ゲームクライアントチームの一員としてゲーム開発に参加し、アウトゲーム部分の機能開発と保守を担当しました。納期内に作業タスクを完了し、制作に携わったゲーム『ドールズフロントライン 2』は既に中国本土で配信されています。		<b>【エンジン】</b> Unity <b>【言語】</b> C# Lua	全 130 名 ゲームクライ アントエンジ ニア

2022 年 5 月～2023 年 11 月 DeNA 中国支社			
事業内容：ゲームの制作と運営 従業員数：600 人 上場：上場			正社員 として勤務
2022 年 5 月～2023 年 11 月 / ゲーム開発部	ゲームの開発	開発環境	規模／役割

<p>【プロジェクト概要】</p> <p>スマートフォンゲームの開発</p> <p>【担当業務】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームクライアント部分のコードの作成</li> <li>・ローカライズバージョンの開発</li> <li>・AssetBundle の構築、ロード、アンロード機能の実装を担当</li> <li>・ResourceManager 資源管理機能の実装を担当</li> </ul> <p>【実績・取り組み】</p> <p>ゲームのローカライズバージョンの全プロセスにゼロから関わり、ゲームの開発からリリースまでのプロセスに詳しいです。関与したゲーム『takt op. (タクトオーパス)』は、世界中の多くの国と地域で配信されました。</p>	<p>【エンジン】</p> <p>Unity</p> <p>【言語】</p> <p>C#</p> <p>Lua</p>	<p>全 90 名</p> <p>ゲームクライアントエンジニア</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	-------------------------------------

2024 年 1 月～2024 年 7 月 中国広州 BAI00 会社		
事業内容：ゲームの制作と運営 従業員数：1000 人 上場：上場		正社員 として勤務
2024 年 1 月～2024 年 7 月 / ゲーム開発部 ゲームの開発	開発環境	規模／役割
<p>【プロジェクト概要】</p> <p>スマートフォンゲームの開発</p> <p>【担当業務】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームクライアント部分のコードの作成</li> <li>・ゲームのチュートリアル機能の担当</li> <li>・ゲームの通知バッジ機能の担当</li> </ul> <p>【実績・取り組み】</p> <p>ゲームクライアントチームの一員としてゲーム開発に参加し、アウトゲーム部分の機能開発と保守を担当しました。</p>	<p>【エンジン】</p> <p>Unity</p> <p>【言語】</p> <p>C#</p> <p>Lua</p>	<p>全 100 名</p> <p>ゲームクライアントエンジニア</p>

#### ■テクニカルスキル

種類		使用期間	レベル
エンジン	Unity	3 年	エンジンの使用に熟練しています
言語	Lua	3 年	最適なコード記述と、指示、改修が可能
	C#	3 年	最適なコード記述と、指示、改修が可能

#### ■資格

日本語能力試験 N2 資格	2024 年 1 月取得
---------------	--------------

#### ■自己 PR

私はゲームが好きで、ゲーム制作に貢献したいと思い、ゲーム業界に入りました。私は向上心のある人間で、自分の目標のために努力を惜しみません。業余時間には独学で日本語を学び、日本語能力試験 N2 の資格を取得しました。また、ゲーム開発に関する知識を学び、自分のゲーム開発能力を向上させてきました。初級開発エンジニアから中級開発エンジニアへと昇進しました。貴社では、これまでの仕事経験を活かし、積極的にチームの一員として貢献し、貴社の発展に尽力したいと考えています。

以上