



成長し続ける  
新卒

マ ドヒョンと申します。  
よろしくお願いします。

他の人より夢を見つけたのが少し遅かった開発者です。  
しかし遅い分もっと努力する開発者です。

私はパソコンで何かを作って、誰かが使ってくれるのが本当に楽しいです。特にコンピューターでゲームを開発して誰かが面白いと言ってくれることを想像すれば開発する時とても楽しいです。

## マ ドヒョン / Ma Dohyun

1993.05.25 / 韓国・ソウル特別市

Tel. 070-4349-0598

Email. goojun12@gmail.com

大阪府中央区高津3-10-13昭栄

マンション41号室

### Career

2012年 3月 中央高等学校卒業(韓国)

2013年12月大韓民国陸軍入隊

2015年 9月大韓民国陸軍除隊

2017年 4月 メリック日本語学校入学

2019年 3月 メリック日本語学校卒業

2019年 4月 近畿大学理工学部入学

2023年 3月 近畿大学理工学部卒業予定

### Skills & Certifications

#### SKILL

JAVA	<div><div></div></div>	90
C#	<div><div></div></div>	60
Unity	<div><div></div></div>	60
JavaScript	<div><div></div></div>	70

JLPT日本語能力試験1級(2018年取得)

ITパスポート(2021年取得)

韓国語(ネイティブ)

### Activity for Game Programmer

2022年 2月

様々な企業のインターンシップに参加

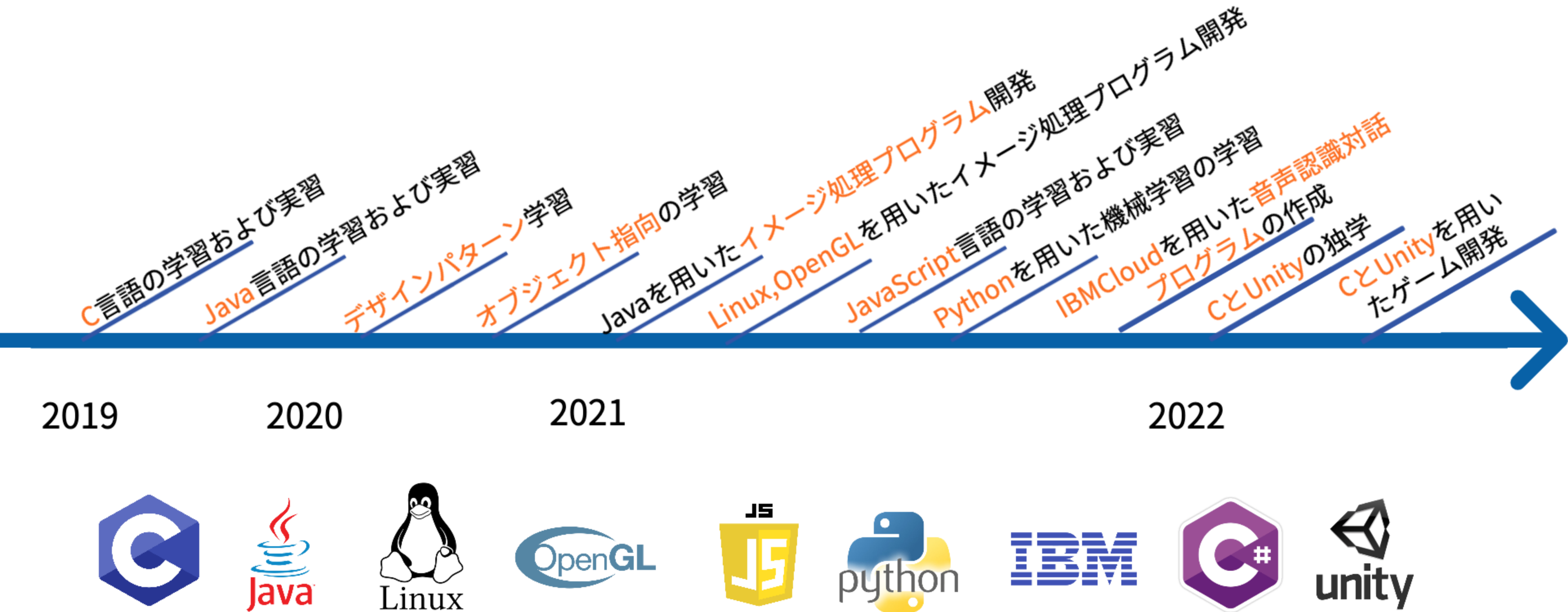
2022年 2月 ～ 2022年 6月

C#の独学やUnityの独学開始

2022年 2月 ～ 2022年 6月

ゲームの作成および勉強

# My Programmer Life



## ACTIVITY.1

# ゲーム企業のインターンシップに参加

01

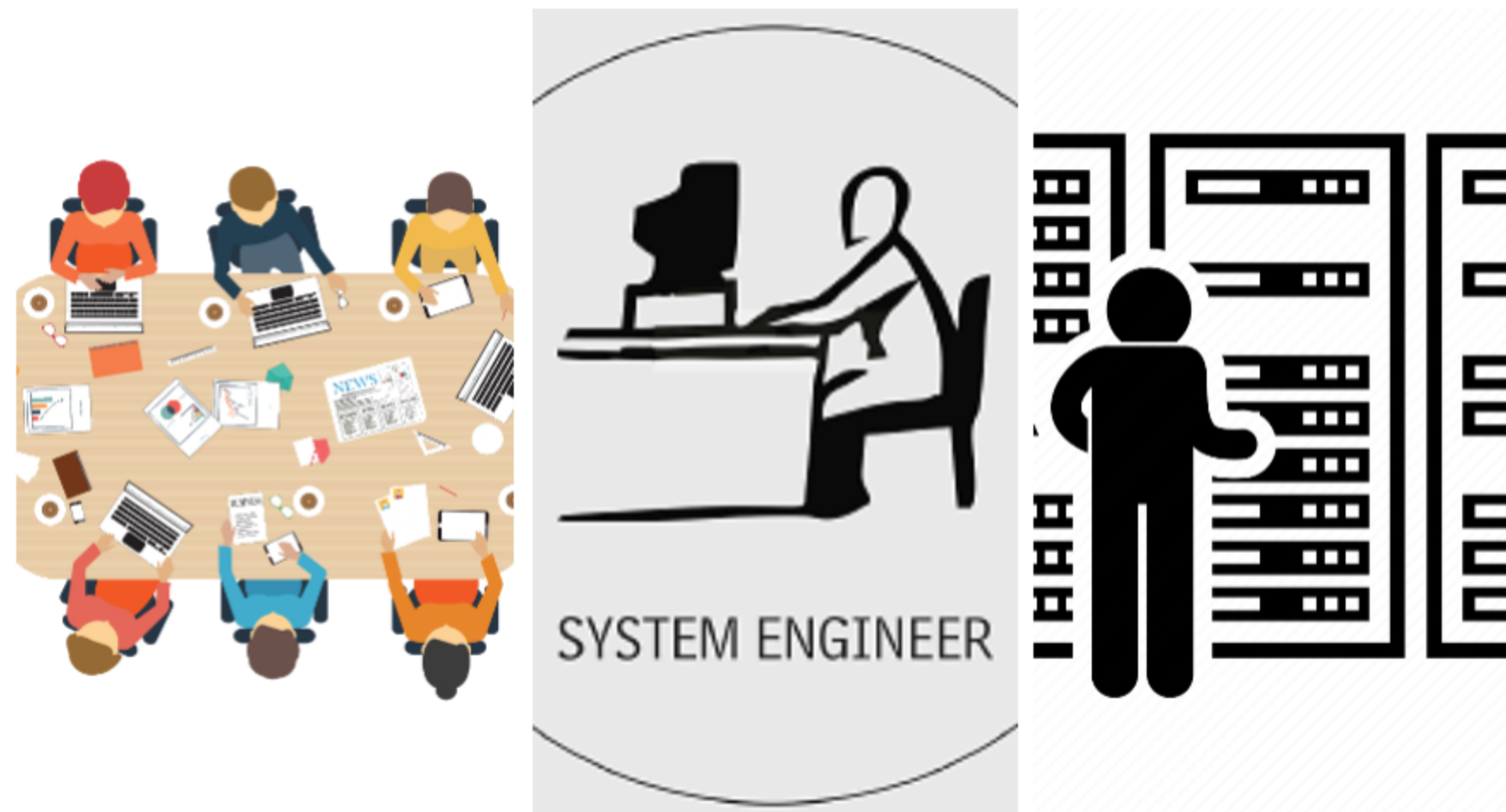
---

### ABOUT Activity

日本でプログラマーとして働くために様々なインターンシップに参加して経験をしました。

## インターンシップに参加

日本でプログラマーとして働くためにIT業界のさまざまなインターンシップに参加しました。ゲーム業界だけではなく、金融、機械関連IT業界のインターンシップにも参加し、グループ課題や討論、課題などを進め、職業に関する理解を深めました。



### ゲームプログラマーになりたいと思ったきっかけになったインターンシップ

様々なインターンシップに参加してプログラマーとしての職業について理解を深めていた途中、株式会社セガのゲーム開発未経験者のためのインターンシップに参加することになりました。そのインターンシップで何週間も昼夜を問わず初めてゲームを開発し、努力しただけに有名なゲームを開発したプロ開発者の方々に大変好評を得られ、大きな満足感と達成感を感じることができました。その時からゲーム開発の楽しさを感じ、ゲーム業界で働きたいと思い、ゲーム開発のための独学を始めました。



ACTIVITY.2

## C#の独学やUNITYの独学開始

02

---

### ABOUT Activity

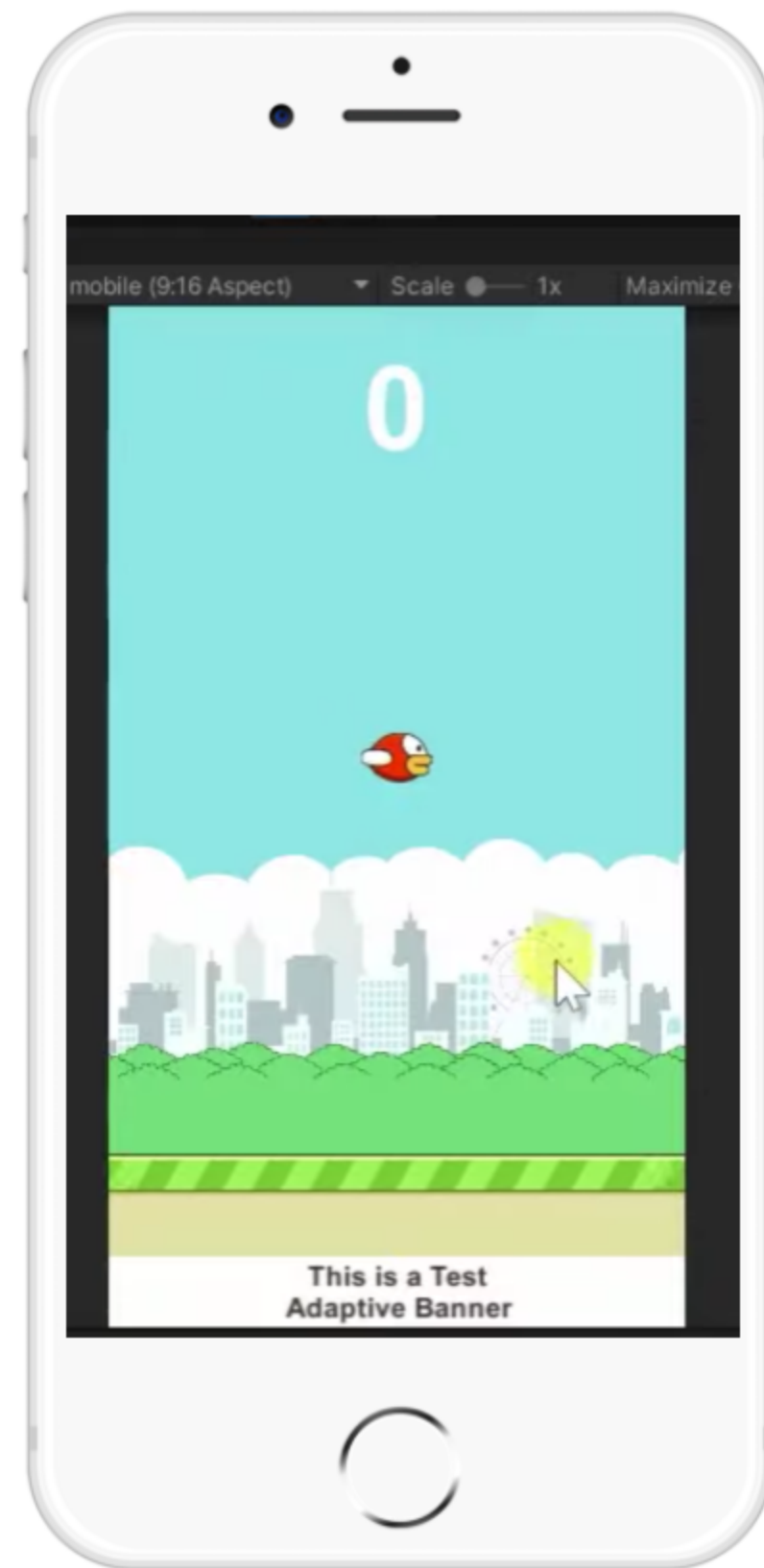
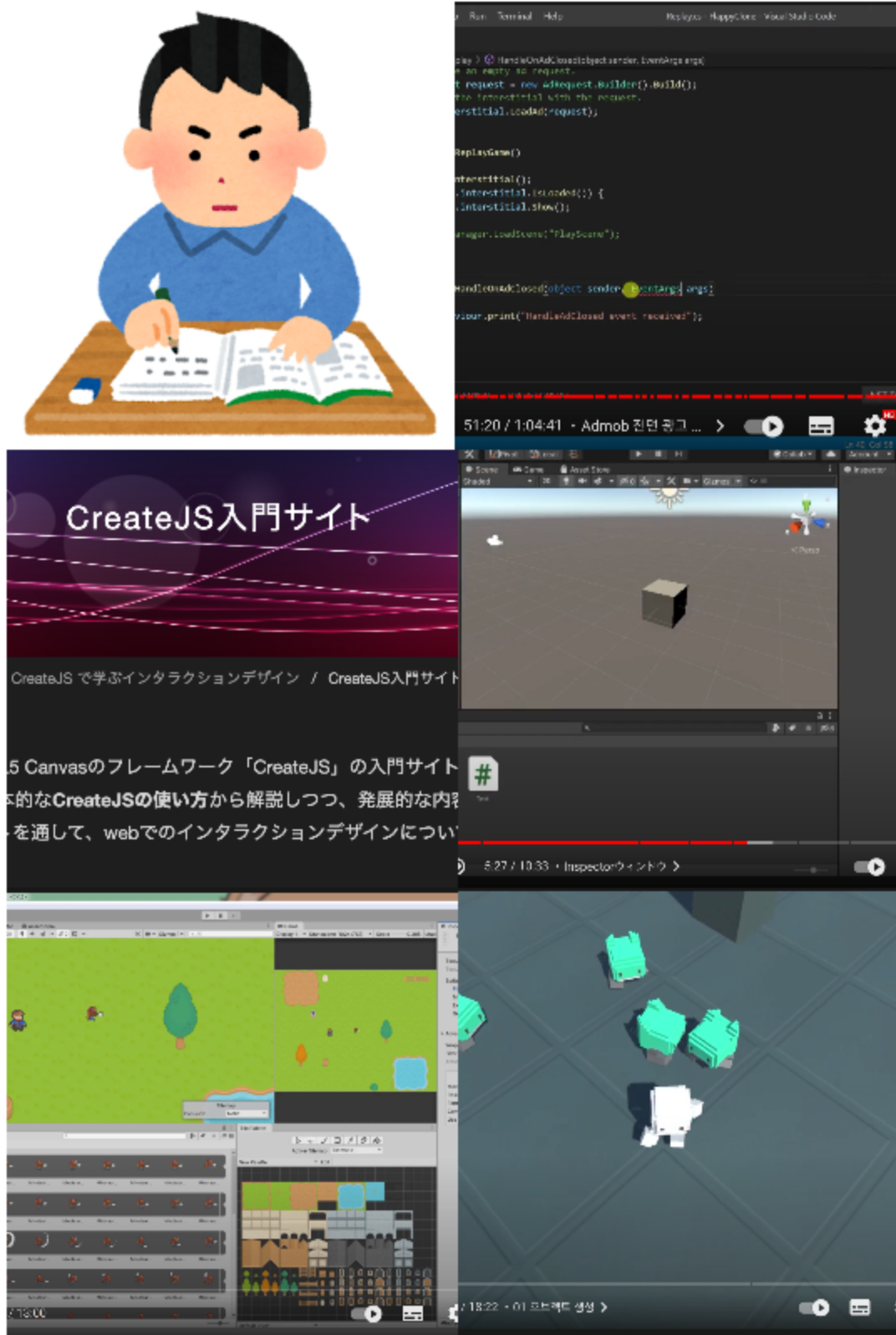
初めてするゲーム開発の勉強は決して容易ではありませんでした。しかしあきらめずに努力してきました。

# C#の独学やUnityの独学開始

ゲーム業界で働きたいという目標を決めた後、すぐにゲーム業界で働くために必要なことを調べてみました。その結果、ゲーム作品とゲームを作る技術が必要と判断しました。一人でゲームを開発するためにはエンジンを利用した開発が必要で、その中でUnityとUnrealが最も適していました。しかしUnrealは現在開発コンピュータで作動させるには無理があると判断しUnityとC#の勉強を始めました。

## 勉強方法

ほとんどインターネットを見ながら必要な知識を習得していきました。特に完成しているゲームのソースコードが公開されていればソースコードなどを分析しながら一人で独学してきました。私の長所は日本語と韓国語ができることですので日本サイトと韓国サイトを問わず情報収集をしました。



勉強に使ったFlappy Birdゲーム

PROJECT.3

# ゲームの作成および勉強

03

---

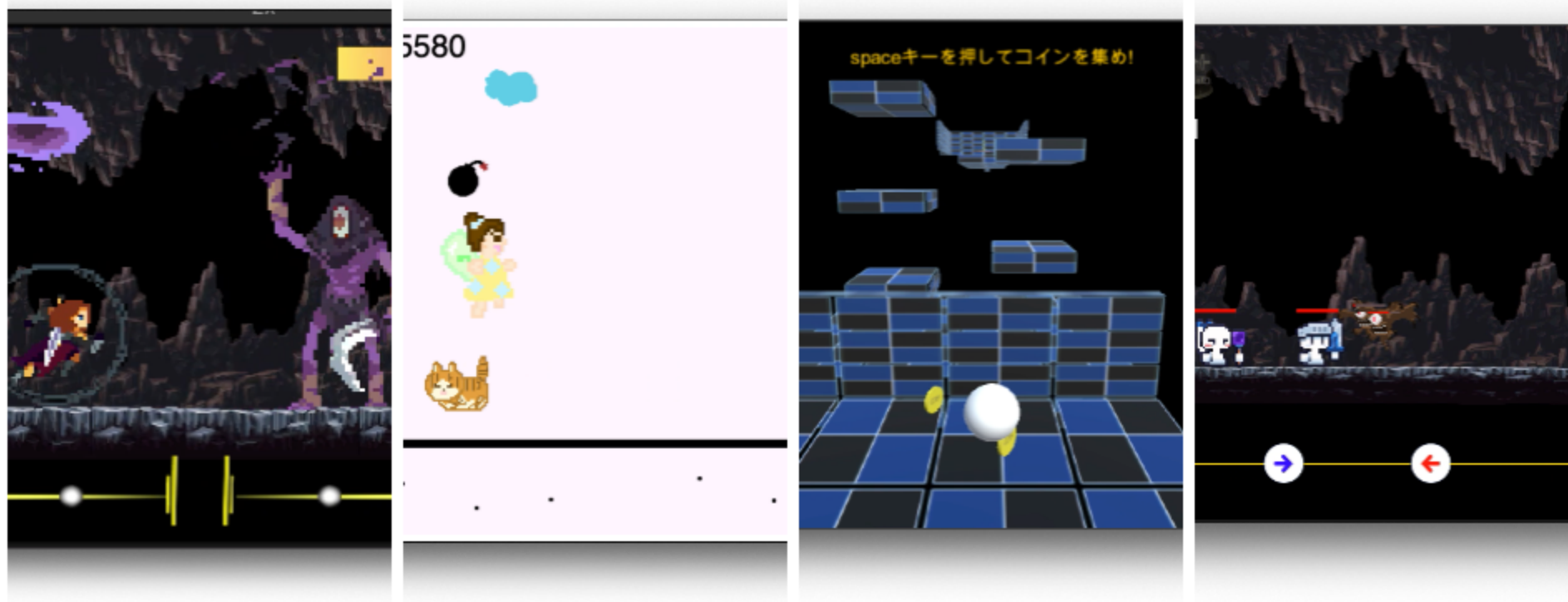
## ABOUT Activity

勉強して学んだ知識は逃さず、実際にゲーム  
を作ってみながら復習して学んできました。

## ゲームの作成

私は2月からゲーム開発について勉強しながら現在6月まで4つのゲーム作品と1つの未完成作品（開発中）を作成しました。ゲームを作るたびに、全くしんどい気分はなく毎回新しい楽しみを感じています。ゲーム開発をしながら必要な知識を探して適用したり、前に習った知識を復習して適用したりしたので一つ一つのゲームには私が学んだ知識が含まれています。

作品のダウンロード先：[https://drive.google.com/file/d/1xMj-ld8JFUY3XOZ2\\_YUfLGTU9dBPSt\\_c/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1xMj-ld8JFUY3XOZ2_YUfLGTU9dBPSt_c/view?usp=sharing)





## 最近勉強していること

現在もゲーム開発のための勉強を続けています。私が最近勉強しているのは二つです。一つ目はまた3dゲーム開発に挑戦するために勉強しているゲーム開発に必要な物理、数学的知識です。韓国で本を買って読んでいます。二つ目は現在開発中のリズムゲームを完成させるためのリズムゲーム開発に関する知識とプログラミング勉強をしています。



ゲーム数学の教科書

## 最近興味がある技術

私が最近興味を持っている技術はメタバースに関連した技術です。最近メタバースが流行していて、その理由は人々が現実でできない体験を仮想空間でしようとしているからだと思います。ユーザーのこのような要求を満足させるためには、さらに没入できる仮想空間が必要だと考え、そのような理由のためikリギング、アイトラッキング、相互作用技術などもっと本物のような仮想世界を作る技術に興味を持つようになりました。

# 情熱で武装した マ・ドヒョンと申します。

2019 - 2022 PORTFOLIO

## CONTACT

goojun12@gmail.com

070 4349 0598



# マドヒョンは どういう人？

## したい仕事？

私はゲームクリエイターになっていつも新しい技術を積極的に学び、その技術をゲームに適用することで人々に新しい刺激を与え、人々を楽しませることができる仕事がしたいと思います。

## 新しい知識が好きな人

新しいことを学ぶのが好きです。特に新しい知識を学んで適用する時一番気分がいいと思います。



## 行動力のある人

目標が決まればすぐ計画を立てて行動します。目標としたことは良い結果が出るまで努力を止めません。



## 新しい挑戦が好きな人

日本に来て今までいろんなことに挑戦してきました。新しい挑戦に遅れた時期はないと思います。



## 人と交わることが好きな人

人々と交わることが好きでチームとして活動したことが多いです。韓国に軍隊にいる時は分隊長を担当してリーダーとしてチーム行動をしましたし、日本では情報学科で課題をしながらグループで多様なプログラムを作成しました。また、様々なインターンシップでもグループ課題や討論などを通じてチームとしての活動に積極的に参加しました。

ありがとうございます!  
よろしくお願いいたします!

2019 - 2022 PORTFOLIO

**CONTACT**

goojun12@gmail.com

070 4349 0598

