

履 歴 書



名前	イ・ドンギ	漢字	李東基	性別	男性
生年月日	1993-12-28			歳	28歳
TEL	080-9439-9386			国籍	韓国
E-mail	zkskep@naver.com				
住所	東京都墨田区墨田2-2-2ワイズルリオン東京墨田201号室				

学歴

入学年月	卒業年月	学校・学部・学科名など
2009.3～	2012.2	飛鳳高等学校
2012.3～	2018.2	青江文化産業大学校 ・ ゲーム学科

プロジェクト経験

プロジェクト名	チーム	ジャンル	開発道具	開発期間	担当
Evilness	라이징썬	3Dアクション	Unity3D	2017.03～ 2017.12	総括 メインプログラミング
CountSlime	뽀로하지	ディフェンス	Unity3D	2016.04～ 2016.06	総括 メインプログラミング

ツール・言語

保有技術	レベル	内容		
C++、Unity3D(C#)、Java、UE4、WinAPI				
その他	Microsoft Word / Microsoft Excel / Microsoft PowerPoint Excel 様々な関数を使えます。情報または内容などを便利に整理できます。			
語学スキル	取得日付	試験名	レベル	発給機関
	2012-01-29	JLPT	N3	国際交流基金 公益財団法人日本国際教育支援協会

会社履歴

期間	会社名	担当職
2018-05～2019-04	YFactory	[開発]Unity3Dプログラマー
2020-01～現在	株式会社トリサン	[開発]ゲームプログラマー

自己PR

自己PR	<p>大学でチームプロジェクトを始めたときです。企画者が私に任務を与えてくれました。まずそのことについて優先順位を決めて仕事を始めました。いくつかの部分で詰まったことがありました。本当にあきらめて企画を変えたいと思っていました。しかし、チームプロジェクトで本人だけ大変だとあきらめたら一緒に作業するチームメンバーに申し訳ない気持ちがしました。それ以来睡眠をきちんと寝られなくて夢の中でも、その仕事だけ考えました。私はどのような部分でスタックしていると、徹夜して、そのことについても検索してみたり、教授や友人に問題を聞いてみました。そうしたら問題が解決しました。すべてのことを最後まですれば解決できない問題はないと感じました。チームプロジェクトでは、私に責任を感じることができる良い経験でした。</p>
日本で働きたい理由	<p>日本で働きたい理由は日本の文化はどうか知りたいし、韓国にはない新しい技術と設計を学びたいです。まだ若いですから色々な経験がしたくてさまざまな挑戦をしてみたいと思います。まだ分からないことだらけですけど、粘り強さと意志だけは誰にも負けない自信があります。</p>

職務経歴

職務経歴	<p>タイトル名： パワプロくんポケットR 3DSタイトル Nintendo Switch移植開発 開発期間：9ヶ月 人数：30 言語：自社エンジン C++ ジャンル：スポーツ/シューティング</p> <p>Gameboy AdvanceタイトルのNintendo Switchへのリメイク開発及び 新規ミニゲーム実装・不具合修正「ミニゲーム、サイバーバル、サクセス」</p> <p>担当 ミニゲーム[コンコンノック] 0:53~0:57 サイバーバル 1:09~1:40</p> <p>https://youtu.be/ZkIGdXHbUvg</p>
	<p>タイトル名：Break Arts II SteamタイトルのPS4移植 開発期間：5ヶ月 人数：2 言語：Unity3D C# ジャンル：3Dアクションゲーム 別プラットフォームで開発されたタイトルのPS4への移植開発 UI・コントローラー・キー設定 担当</p> <p>https://youtu.be/Nxxw4uMGyo0</p>
	<p>タイトル名：Egg Chicken 開発期間：1ヶ月 人数：1 言語：Unity3D C# ジャンル：ハイパーカジュアル プログラミング、機能追加、不具合の修正対応、 広告挿入、AndroidとiOSに発売</p>
	<p>タイトル名：Nicole's Match - Dress up Match-3 game 開発期間：4ヶ月 人数：5 言語：Unity3D C# ジャンル：パズル プログラマー2人で開発 Unity3Dを使ってマッチ3ゲーム部分担当 基本的な設計・ゲームロジック UI配置・AndroidとiOSに発売</p> <p>https://youtu.be/_m1CYEbUv5U</p>

タイトル名 : **1LINE-Star to Star**
開発期間 : 2ヶ月
人数 : 3
言語 : **Unity3D C#**
ジャンル : パズル・カジュアル
Unity3Dを使って初めから終わりまで開発
基本的な設計・ゲームロジック
UI配置・Googleのプレイ・ゲームセンター
広告挿入・In-App Purchase・AndroidとiOSに発売
<https://youtu.be/pxjeyletfhU>

タイトル名 : **Pluto's Journey**
開発期間 : 1ヶ月
人数 : 3
言語 : **Unity3D C#**
ジャンル : ハイパーカジュアル
Unity3Dを使って初めから終わりまで開発
基本的な設計・ゲームロジック
UI配置・Googleのプレイ・ゲームセンター
広告挿入・In-App Purchase・AndroidとiOSに発売
<http://youtu.be/LwZxcsi-7QQ>

タイトル名 : **TapTapFrog**
開発期間 : 1ヶ月
人数 : 3
言語 : **Unity3D C#**
ジャンル : ハイパーカジュアル
Unity3Dを使って初めから終わりまで開発
基本的な設計・ゲームロジック
UI配置・Googleのプレイ・ゲームセンター
広告挿入・In-App Purchase・AndroidとiOSに発売
<https://youtu.be/v08PUhHsygY>

タイトル名 : **Leave me alone**
開発期間 : 3ヶ月
人数 : 3
言語 : **Unity3D C#**
ジャンル : ハイパーカジュアル
Unity3Dを使って初めから終わりまで開発
基本的な設計・ゲームロジック
UI配置・Googleのプレイ・ゲームセンター
広告挿入・In-App Purchase・AndroidとiOSに発売
<http://youtu.be/guxveq0VWkA>
