

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	131-0031 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

ツール・言語

ツール・言語

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>私は韓国の大学でゲーム学部を卒業し、韓国の企業で1年間アプリゲームの開発を行った経験があります。日本の会社では3年目のゲームプログラマーとして働いていて、PS4、Nintendo Switchなどの開発を経験しています。現在はUnity3Dを利用したVRの開発業務を始めました。</p> <p>ゲームプログラマーになりたいと思った理由は、幼いころ、フリーゲームを作って運営したことがきっかけです。自分が設計したゲームの中でユーザーが楽しそうにプレイしている姿を見て、プログラミングへの熱がさらに高まり、将来はゲーム会社に就職して、よりたくさんのユーザーがゲームを楽しめる世界を作りたいと思いました。</p> <p>今後も新しい経験を積みながら、自分のプログラミング技術と今までの経験を活かして働きたいと考え、貴社に志望いたしました。</p>
------	---

職務経歴

職務経歴	<p>タイトル名： パワプロコンボケットR 3DSタイトル of 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 of 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 of 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/_mlCYEbUv5U</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/pxjeYeItfhU>

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 : Tap Tap Frog
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>