履　歴　書

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 名前 | 이동기 | 漢字 | 李東基 | 性別 | 男性 |
|  | 生年月日 | 1993-12-28 | | | 歳 | 26歳 |
|  | TEL | +82 10-9273-3889 | | | SkypeID | mon12289 |
|  | E-mail | [zkskep\_@naver.com](mailto:zkskep_@naver.com) | | | | |
|  | 住所 | 경기도 화성시 융건로 99 (기안동, 풍성신미주아파트) 119동 404호 | | | | |

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 | 靑江文化産業大学校　・　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** | | 뭐로하지 | | ディフェンス | | Unity3D | 2016.04 ~  2016.06 | | 総括 メインプログラミング | |
| 保有技術 | | | | | | | | | | |
| 保有技術 | | レベル | 内容 | | | | | | | |
| C++ | | 上 | 客体志向の特徴を知り,プロジェクトに適用することができます。  資料構造とアルゴリズムを使ってコードの汎用性を高めることができます。 | | | | | | | |
| Unity3D | | 中上 | Unity3Dを利用して3Dアクションゲームのプロジェクトを開発しました。(チーム : 라이징썬)  Unity3Dを利用してアプリゲームのプロジェクトを開発しました。(チーム : 뭐로하지) | | | | | | | |
| Java | | 中 | 客体志向の特徴を知り,プロジェクトに適用することができます。  インタフェースを利用した多重加速および多形性をプロジェクトに適用することができます。 | | | | | | | |
| Unreal | | 中 | ブループリントを使って簡単なプロトタイプを作ることができます。 | | | | | | | |
| DirectX | | 中 | Directを利用して,照明,テクスチャー,ステンシルのような3次元グラフィックレンダリングができます。 | | | | | | | |
| WinAPI | | 上 | WINAPIを利用して簡単な2Dゲームを開発しました。(드래곤플라이트) | | | | | | | |
| その他 | | Microsoft Word / Microsoft Excel / Microsoft PowerPoint  Excel 関数を多用し,情報または内訳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 |
| 2018-05-08 ~ 現在 | YFactory | [開発]Unity3Dプログラマー |

위에 기재한 사항은 사실과 틀림이 없습니다.

**년 월 일**

**성 명 : (인)**

**自己PR**

|  |  |
| --- | --- |
| 自己PR | 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し、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。 |
| 日本で働きたい理由 | 日本で働きたい理由は日本の文化はどうなのか知りたいし、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ん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。 |
| 将来どんなエンジニアになりたいか | 将来はVRのフルダイブ技術を開発するエンジニアになりたいです。そのきっかけがなったのは日本のアニメ"ソードアートオンライン"があったからです。ただ夢でいたVRのバーチャルリアリティが出た時未来には"ありえるはなしだな"って考えたからその技術の開発が出来るようなエンジニアになりたいです。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 職務経歴 | **1LINE-Star to Star**  **開発期間 : 2018年10月　～　2018年12月　2ヶ月**  **チーム人数 : 3**  **言語 : Unity3D C#**  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・テスト・Androidとiosに発売  <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yfactorysoft.startostar>  <https://itunes.apple.com/us/app/id1437610825>  **Pluto’s Journey**  **開発期間 : 2018年９月　～　2018年1０月　1ヶ月**  **チーム人数 : 3**  **言語 : Unity3D C#**  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・テスト・Androidとiosに発売  <http://bit.ly/pluto_journey>  <http://youtu.be/LwZxcsi-7QQ>  **TapTapFrog**  **開発期間 : 2018年８月　～　2018年９月　１ヶ月**  **チーム人数 : 3**  **言語 : Unity3D C#**  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・テスト・Androidとiosに発売  <http://bit.ly/taptapfrog>  <https://youtu.be/v08PUhHsygY>  **Leave me alone**  **開発期間 : 2018年５月　～　2018年８月　３ヶ月**  **チーム人数 : 3**  **言語 : Unity3D C#**  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・テスト・Androidとiosに発売<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yfactorysoft.LeaveMeAlone>  <https://itunes.apple.com/us/app/id1406221569>  <http://youtu.be/guxveq0VWkA> |