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](mailto: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 | 靑江文化産業大学校　・　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 | 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。  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。  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。 |

**職務経歴**

|  |  |
| --- | --- |
| 職務経歴 | タイトル名： パワプロクンポケットR  ３DSタイトルの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  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」  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  <https://youtu.be/ZkIGdXHbUvg> |
| 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  <https://youtu.be/Nxxw4uMGyo0> |
| 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 |
| 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  <https://youtu.be/_mlCYEbUv5U> |
| 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> |