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 | 英文 | LEE DONGKI | 歳 | 29歳 |
|  | TEL | 080-9439-9386 | | | 国籍 | 韓国 |
|  | E-mail | [zkskep\_@naver.com](mailto:zkskep_@naver.com) | | | | |
|  | 住所 | 130-0011 東京都墨田区石原1-4-6 ベルファース両国602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++、C#、Unity3D、UE4, JAVA、JavaScript、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。  Excelのマクロを作れます。 | | | |
| **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たころ卒業作品としてUnityで3Dアクションゲームを開発し、韓国のG-STARに展示した経験があります。韓国の企業で１年間アプリゲームの開発を行い、Unityで初めからリリースまで開発してAndroidやiOSに登録までの経験があります。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、VRなどの開発を経験しています。  最近はスキルアップする為、UE4の勉強をしています。  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知識、今までの経験を活かしてゲームプログラマーと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 | 開発期間 : 3ヶ月  人数 : ３４  言語 : Unity3D C#  ジャンル : ロールプレイングゲーム  PS4, PS5, Steam(PC), XboxOne　プラットフォーム対応  ローカライズ、UI配置・機能追加  コード最適化業務 |
| 業務用VRシミュレーターの開発  開発期間 : 3ヶ月  人数 : ３  言語 : Unity3D C#  ジャンル : 業務用研修シミュレーター  Meta（旧、Oculus） Quest2向け  プログラミング、UI配置、物理演算作業  最適化業務 |
| 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  プレイヤーの発射体の実装、エフェクト  新規ミニゲーム実装（ショップ、UＩ、ミニゲーム、ローカル・オンラインプレイ）  不具合修正 |
| 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 |
| 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> |
| タイトル名：EVILNESS  開発期間 : ８ヶ月  人数 : 15  言語 : Unity3D C#  ジャンル : 3Dアクションゲーム  大学で卒業作品として制作  メインプログラマー担当  プロジェクトソース  <https://github.com/dongkilee/EVILNESS>  YouTube動画  <https://youtu.be/ITK0-riGupo> |