

履歴書

2025 年 12 月 22 日現在

フリガナ

キム デ ヨン

氏 名

金 大 永 (KIM DAEYOUNG)

生年月日

1992 年 7 月 26 日生 (満 33 歳)

性別

男

携帯電話番号

070-1319-4464

E-MAIL

eodud1992@gmail.com

フリガナ

トウキョウト カツシカク ホリキリ

レアレア

ゴウシツ

現住所

〒124-0006
東京都 葛飾区 堀切 5-39-3 LeaLea 101号室



年	月	学歴・職歴
2008	3	松都高等学校 入学
2011	2	松都高等学校 卒業
2011	3	新丘大学校 コンピューターマルチメディア科 入学
2011	7	新丘大学校 コンピューターマルチメディア科 休学 (自己啓発、アルバイト、軍隊入隊のため)
2011	10	飲食業で店員としてアルバイト (2012 年 5 月まで)
2012	10	兵役のため入隊 (2014 年 9 月まで)
2014	10	飲食業で店員としてアルバイト (2015 年 7 月まで)
2015	9	新丘大学校 コンピューターマルチメディア科 復学
2016	10	新丘大学校 コンピューターマルチメディア科 中退 (自己啓発のため)
2017	1	公務員受験の準備
2018	11	JUSIN ゲームプログラミングアカデミー入学
2019	7	JUSIN ゲームプログラミングアカデミー卒業
2020	10	NOKNOK ゲームクライアントプログラミング部署 入社 (正社員)
2021	12	NOKNOK ゲームクライアントプログラミング部署 退社
2022	8	J' s One ゲームクライアントプログラミング部署 入社 (正社員)
2023	9	J' s One ゲームクライアントプログラミング部署 退社 (一身上の理由で)
2024	6	GlobalIn IT エンジニア 教育課程 参加
2024	12	GlobalIn IT エンジニア 教育課程 終了
2025	2	学点銀行制 短期大学課程 情報通信科 学位取得
2025	9	KS情報システム入社(正社員)
		以上

年	月	免許・資格
2023	11	情報処理産業技士
2024	01	JLPT N1 級

語学スキル (A/B/C/D)

日本語 (JLPT N1 レベル)	会話	B	読み	B	書き	B
----------------------	----	---	----	---	----	---

プロジェクト			
期間	プロジェクト名及び業務内容	開発環境	役割、担当、規模
2024 年 6 月 ~ 12 月	プロジェクト名 : GoGoBook	OS : Windows10	役割 : バックエンド
	業務内容 : ユーザーページでは希望する本を検索、購入、レビューすることができ、管理者ページでは会員、商品、掲示文などの情報を管理を管理できる図書ショッピングモールサイトです。	Web : Chrome	担当 : カート, 「いいね」機能、 商品検索
		Developer Tool : Eclipse Spring Tool Suite 3 heidiSQL	規模 : メンバー 5 人 Google Cloud Platform を使ってウェブホスティング, 商品カートに いれる機能, 「いい ね」ボタンを押して商品 をお勧めする機能, 商品を検索する機能, 商品リスト表示
		DB : Mysql	
		Server : Apache	
		Language : Java(JSP), HTML5/CSS3, Javascript, Spring	

保有スキル・趣味・特技 保有スキル「C++, Cocos2dx, C#, Unity, Java, JSP, PHP, Spring, Mysql」 趣味「ゲーム, 音楽を聴くこと, 運動」 特技「エレキギター演奏」
--

志望動機

小学生の頃、テレビを通して初めて日本語に触れたことが、日本や日本文化に興味を持つきっかけでした。中学生の時に日本語能力試験（JLPT）N2 に合格し、日本語学習を続けてきましたが、当時は日本で働くことを具体的に考えるまでには至らず、韓国でキャリアを積んでいました。しかし、今年日本を旅行したことで、日本の文化や人々、そしてコンテンツ産業に直接触れ、「日本で働き、ものづくりに関わりたい」という思いが明確になり、今回の応募を決意しました。

私はこれまでゲーム業界でプログラマーとしての経験があり、ゲーム制作を通じて「ユーザーに楽しさや体験を届ける」開発にやりがいを感じてきました。これまでに制作したゲームをまとめたポートフォリオサイトを作成したことをきっかけに、技術の幅を広げる目的でWeb開発にも取り組んできましたが、改めて自分が最も情熱を持てる分野はゲーム開発であると再認識しました。

Web開発で培った設計力やチーム開発の経験も活かしながら、日本のゲーム業界で技術力を磨き、より完成度の高いゲームづくりに貢献したいと考えております。

自己 PR

私は、任された業務に対して最後まで責任を持ち、より良い成果を目指して粘り強く取り組むことを強みとしています。

チームで進めたWebプロジェクトでは、ウェブホスティングの設定やコード構造の整理、改善提案などを積極的に行い、プロジェクト全体の品質向上に貢献しました。実務経験のないメンバーが多い中で、Gitによるソースコード管理を担当し、コードレビューや方針の相談を行いながら、チームで協力して開発を進めました。

また、新しい技術や分野に対しても前向きに取り組む姿勢を大切にしています。

ゲーム開発を志望していた際には、Unity や Unreal Engine を独学で学習し、実際に作品を制作してポートフォリオとしてまとめました。

現在も技術力向上のため、個人開発や学習を継続しています。

ゲーム開発とWeb開発は分野こそ異なりますが、チームでの円滑なコミュニケーション、保守性・可読性を意識したコード設計、そして完成度を高めるために粘り強く取り組む姿勢は共通して重要だと考えています。

これまでの経験を活かし、チームの一員として価値を発揮できるゲームプログラマーを目指して努力してまいります。