

# 履歴書

2024 年 12 月 07 現在

ふりがな    たかさき    たいが	
氏    名  高崎    白琥	
生年月日  2005 年    2    月    17    日生（満    19    歳）	※性別  男



ふりがな    ふくおかけんあさくらしゅつみ    なかむらはいつ		
現住所〒    838    －    0062  福岡県朝倉市    堤    1444-1    中村ハイツ 5 号		
電    話    080    （    4310    ） 6792                      携帯電話    080    （    4310    ） 6792		
E－mail    :sindo12345taiga@gmail.com		
年	月	学歴・職歴など
2020	3	朝倉市立甘木中学校    卒業
2020	4	福岡県立朝倉東高等学校    入学
2023	3	福岡県立朝倉東高等学校    卒業
2023	4	福岡情報 IT クリエイター専門学校    入学
2026	3	福岡情報 IT クリエイター専門学校    卒業予定
年	月	資    格・免    許
2023	11	マルチメディア検定    ベーシック

スキル
C：2 年以上、C++：2 年以上、C#/Unity：1 年半以上、DX ライブラリ：2 年以上、 GitHub：2 年以上、Photoshop：2 年以上、Illustrator：3 ヶ月、Word/Excel/PowerPoint：2 年以上、 Premiere Pro：3 ヶ月、Maya/Blender：半年
自己 PR
私は人を楽しませるなら、まず楽しませる人が楽しまないといけないと考えています。何事も楽しむことで真剣に取り組める、本気を出せます。  私がゲーム制作をする際に楽しむために行っていることはコミュニケーションです。私はゲーム制作サークルに所属しているのですが、企画会議を行ったのちチームを組んで開発をしているとどうしても初めに企画していたものじゃ実装できない、そこまで考えが及んでいなかったなど多く起こります。その際にこういった仕様にしたらこうなって面白いのではないかなど、まず多くの提案をするようにしています。まず私から提案をすることで、意見の交流がしやすくなり、具体性をもって会議を行うことができます。  私は自分が面白いと思うものをプログラミングしている時が一番楽しいので、とりあえず自分から提案をすることでほかのチームメンバも提案をしだしてよりゲームの面白さに深みが増します。様々な人が意見を出すことでみんなが楽しめるゲームになっていくと考えます。私が貴社のゲーム開発に携わった際には、より貴社のゲーム開発が活気づくと考えています。
学生時代に力を注いだこと
私が学生時代に力を注いだことは、専門学校でのゲーム制作サークル活動です。  私はプログラマー兼企画者として、仲間とともにオリジナルゲームを開発し、イベントへの出展と販売を目指しました。このプロジェクトでは、ゲーム制作の技術面だけでなく、スケジュール管理やチーム全体の調整、プレゼンテーション資料の作成にも取り組みました。  最初に直面したのは、限られた時間内でクオリティの高いゲームを完成させることでした。私はタスクの優先順位をつけ、メンバーと定期的に進捗を確認し、スケジュール通りに作業を進めることに注力しました。また、プログラム実装やバグ修正を行う中で、プレイヤー体験を意識し、UI/UX にも配慮しました。  出展時には、ゲームの魅力を伝えるためにチラシや説明書を作成し、来場者に興味を持ってもらえるよう工夫しました。この経験を通じて、技術的なスキルに加え、チームワークやプロジェクト管理、問題解決能力の大切さを実感しました。
趣味・特技
私の趣味は映像鑑賞です。映像中の演出やカメラワークなど意識してみると、ゲームの演出を考えるうえで参考になっています。  また映像ごとに感じるものが移り変わり、作品を見終わった後は新鮮な気持ちでプログラミングに臨むことができます。
本人希望欄
貴社の規定に従います。