

## 株式会社スパイク・チュンソフト 2023年度新卒採用 エントリーシート

プログラマー、デザイナー、プランナー共通（全3枚）

※皆様にご記入いただきました内容は採用目的で使用いたします。  
それ以外の目的で使用・ならびに漏えいは致しません。なお、採否が決まった段階でこの用紙を含む応募書類は破棄いたします。応募書類の返却は致しませんのでご了承の上、ご応募ください。

エントリーシートは、  
**PDF形式に変換の上、メール提出**をお願いします。

職種選択の箇所がありますので  
1. プログラマー 2. デザイナー 3. プランナー  
から、必ず1つ選択をお願いします。（併願不可）

【宛先：spike-chunsoft2023@shukatu.jp】  
件名に「職種名（プログラマー・デザイナー・プランナー）選考用の書類提出／氏名」と記入ください。  
本文内に、学校名・氏名・連絡先をご記入ください。

ご希望職種により作品の同時提出が必要な場合があります。  
募集要項をご確認ください。

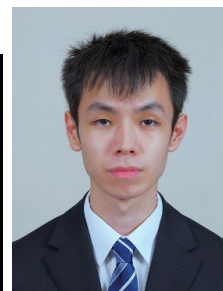


# SPIKE CHUNSOFT 2023年度新卒採用エントリーシート

1

★本書類は3ページのPDFとして出力し提出してください★

記入日： 2022/4/28



ふりがな	はとり たいち			
氏名	羽鳥 太一			
生年月日(西暦)	2002/2/3	20 歳	携帯電話	080-2869-8862
現住所	〒 006-0042 北海道札幌市手稲区金山二条三丁目2-22			電話番号 011-691-2169
上記以外の 連絡先(ご実家等)	〒			電話番号
E-mail	201113@st.yoshida-g.ac.jp			

希望職種	プログラマー	※希望する職種だけ残してください
------	--------	------------------

年(西暦)	月	学歴・職歴 (中学卒業から記入)
2017	3	手稲西中学校 卒業
2017	4	小樽明豊高等学校 入学
2020	3	小樽明豊高等学校 卒業
2020	4	吉田学園情報ビジネス専門学校 入学
2023	3	吉田学園情報ビジネス専門学校 卒業見込み

年(西暦)	月	資格・免許等
2021	2	Excel表計算技能認定試験3級 合格
2021	2	インターネットベーシックユーザーテスト 合格

趣味・好きなスポーツ等	オンライン対戦FPS・ソフトテニス・バドミントン
-------------	--------------------------

現在の就職活動について教えてください	
■志望している業界	ゲーム業界
■弊社以外の志望企業	株式会社ヘキサドライブ 株式会社バンダイナムコオンライン 株式会社モノリスソフト
■会社選びのポイント	HP等に掲載している社内の雰囲気・休暇欄・会社理念

これまでに手掛けた作品や企画、イベント等、その他学外での活動や自主学習等もご記入ください

※作品のアピールポイント、コンテストなどへの参加・受賞履歴などもあればぜひご記入ください

学校の授業でC++の勉強が始まった時に、1年生の頃に聞いたテクスチャを1つのcppで管理をできるんじゃないか？  
と思い、テクスチャクラスを自分で0から作りクラスに配布しました。

クラスで唯一オンライン対戦を実装したFPSを作りました、ネットワークの構築には苦労したのですが先生方の  
力を借りて自分がやりたかったオンラインゲームを作る事が出来ました。

学生時代の専攻科目やコース、ゼミでの研究内容、また学業で力を入れた事をご記入ください

主に学んだこと、専攻・研究テーマ： 授業で習った事は勿論、習わない技術を調べて学ぶ事

学校では授業で学ぶ事は勿論、それ以外の自分が「やりたい事」「好きな事」、市販のゲームでも使っていそうな  
技術を自分でインターネットを使って調べたり、先生方に聞いたりして授業で習ってない事、を沢山やってきまし

例えば、「ゲーム会社ではテクスチャを一つのcppで管理している」と聞いた時にその技術を取り入れようとした  
り、オンライン対戦とマウスの操作を取り入れたかったので2年生ではクラスで初めてマウスの技術を取り入れ、  
3年生では唯一オンライン対戦ゲームを作りました。

使用可能・経験のある言語・アプリケーションについて ※該当するものにご記入ください。（未使用は記入不要）

種別	使用年数・レベル等	種別	使用年数・レベル等
C	1年・ゲーム開発が可能なレベル	Photoshop	
C++	2年・ゲーム開発が可能なレベル	Illustrator	
C#		Clipstudio	
Objective-C		3DStudioMAX、3ds Max	
Swift		Maya	
Java		Blender	
VB、VB.NET、Delphi		Z brush	
JavaScript		SubstancePainter	
Python		SubstanceDesigner	
Perl		MotionBuilder	
Ruby		After Effects	
HTML5		Final Cut	
CSS		Premiere	
SQL		Dreamweaver	
Oracle Database		VectorWorks	
MySQL、PostgreSQL、MariaDB		Windows	
UnrealEngine4	1年・ドキュメントを参考にしながらゲーム開発が可能なレベル	Mac	
Unity	1年・ドキュメントを参考にしながらゲーム開発が可能なレベル	MS Office	
Redmine		その他	
SVN			

スパイク・チュンソフトで、あなたが取り組みたい事・実現したい事についてご記入ください

貴社に入社した際に取り組みたい事は、自分の「好き」を燃料に消費者に楽しんでもらえるようなゲームを作りたいです。

実現したい事は、消費者に楽しんでもらえるようなゲームは勿論、自分の「好き」を消費者に伝えられるようなゲームを作り、好きを広めていきたいです。

あなたの強みやアピールポイント・セールスポイントをご記入ください！！ ※内容・形式は自由です

好きな事には一直線で昔からゲームが好きで、「ゲームが好き」という気持ちだけで専門学校に入学を1から専門学校で学びそこでプログラミングも好きになり、前回学び作ったゲームよりも1+の技作るという心意気で頑張ってきました。時には放課後夜まで残って技術を調べたり、先生に聞いてみ事をして技術を学んできました。

高校生までは人と話す事が苦手で極力話す事を避けてきたのですが、チームでゲームを作る過程で、報告等が必要だという事を学びそれからは積極的にチーム制作の時には報告を確認、私がチームをまいてメンバー一人一人とコミュニケーションを取りまとめ、私自身のコミュニケーションの能力を成した。

貴社ではその「好きから原動力に」「コミュニケーション能力」を活かして同期や後輩等に頼られ皆るような優秀なプログラマーになりたいと思っています。