

履 歴 書

年 月 日現在

写真を貼る位置

- 1. 縦 36～40mm
横 24～30mm
- 2. 本人 胸から上
- 3. 裏面にのりづけ
- 4. 裏面に氏名記入

ふりがな こむろ ひろむ	
氏 名 小室 大夢	
2004 年 1 月 22 日 生 満 (19 歳) 男	
ふりがな ほっかいどうさっぽろしひがしくきたじゅうごじょうひがしじゅうさんちょういちのじゅういち	(自宅電話)
現住所 〒 065-0015	
北海道札幌市東区北十五条東13丁目1-11ソシアルトミイNo. 6-202	(携帯電話)
E-mail 221033@st.yoshida-q.ac.jp	080-4507-1558
ふりがな	(連絡先電話)
連絡先 〒 (現住所以外に連絡を希望する場合のみ記入)	

年	月	学歴・職歴・免許・資格
		学歴
令和3年	3月	北海道釧路工業高等学校 卒業
令和3年	4月	吉田学園情報ビジネス専門学校 ゲーム学科 入学
令和4年	3月	吉田学園情報ビジネス専門学校 ゲーム学科 卒業見込み
		職歴
		なし
		資格
		情報処理技能検定2級
		Excel検定3級
		以上

年	月	学歴・職歴・免許・資格

自己紹介	
自分の長所	
コミュニケーション 好きなことはめっぽう好き	
自分の好きな分野・科目	
課外活動（サークル・クラブ活動、スポーツ・文化活動、ボランティア等）	
サッカー部(小中高)	
趣味（特技、アピールポイント等）	
ゲーム、音楽、漫画、小説、サッカー、	

志望動機	(希望職種) プログラマー
<p>私がゲーム業界を目指したきっかけは、「大乱闘スマッシュブラザーズ」の地方の大会にでて、ゲームの競い合う楽しさや話したことがない人とも一緒にプレイすることで仲良くなれたりするのがゲームのすごさだと思い、他の人にもこの経験をしてほしいと思い、ゲームプログラマーを目指しました。</p> <p>専門学校では、自分でゲームを作ることで企画の立て方や不具合の解消など「制作の難しさ」を知りました。ですが、それを乗り越えた後に行われる発表会でほかの人に遊んでもらい、喜んでもらうことで達成感を味わうことができました。</p> <p>貴社では、「とにかく楽しく作る」を開発方針としているということで、自分の実力を向上させながらできないことは先輩方に聞き、自分もその環境に慣れながら楽しくゲーム制作に貢献できるよう精進していきたいと思っています。</p>	