


履歷書

2025 年 2 月 6 日現在



ふりがな おおたけ ひろむ		
氏 名	大竹 熙	
2005 年 2 月 10 日生 満(19 歳)	※性別 男	
ふりがな ほっかいどう さっぽろし ひがしく きたじゅうくじょう ひがしじゅうろくちょうめ		
現住所 〒 065-0019 北海道札幌市東区北19条東16丁目 4 -11	(自宅電話) 011-784-3878 (携帯電話) 080-6078-1057	
E-mail 231057@st.yoshida-g.ac.jp	(連絡先電話)	
ふりがな		
現住所 〒 (現住所以外に連絡を希望する場合のみ記入)		

[illegible]

※「性別」欄：記載は任意です。未記載とすることも可能です。

自己紹介
自分の長所 何事にも挑戦していく、積極性が長所です。
自分の好きな分野・学科 プログラミング・レベルデザイン
サークル活動（クラブ活動・ボランティア・スポーツ・文化活動等） バドミントン部に所属していました。
趣味（特技等） 読書・カラオケ・音楽を聴くこと

自己PR
私は、チームの成功を目標に、主体的に行動し、周囲を巻き込む力を有しております。これまで、先輩方の就職作品展示会のスタッフ、学園祭でのゲーム作品展示、オープンキャンパスのスタッフ活動、札幌ゲームキャンプという学外イベントへの参加など、様々な場面で積極的に取り組んでまいりました。特に、ゲームキャンプのチーム制作においてはリーダーを務め、限られた時間の中で目標達成に向けた役割分担とスケジュール管理を徹底いたしました。その際、メンバー同士が円滑に連携できるよう、意見を積極的に収集し、目標を共有することを心掛けました。この経験を通して、リーダーシップと問題解決能力を磨くことができたと認識しております。また、展示会やオープンキャンパスでは、来場者の反応からニーズを把握する力を習得いたしました。これらの経験を通じて培った「主体的に行動する力」と「チームで成果を上げる力」を活かし、貴社でもメンバーと協力し、高い成果を生み出すことに貢献したいと考えております。

志望動機
貴社を志望する理由は、有名なIPを使ったゲームに携わりたいという強い願いがあるためです。このような考えに至ったきっかけは、幼い頃からゲームとアニメに日常的に触れてきた経験が大きく影響していると考えております。有名なIPを使ったゲームに携わることができれば、自分が好きなものを仕事にすることができると確信し、貴社を志望いたしました。そしてプログラマーとしてスキルを磨くため、専門学校に入学いたしました。専門学校では、「わからないことはすぐに調べる、人に聞く」という2点を意識し、3年間を過ごしてまいりました。実際に制作中に困難に直面した際には、「Qiita」などのプログラミングに関する情報をまとめたサイトで情報を収集しておりました。それでも解決できない場合は、友人や教員の方々に質問させて頂いておりました。その結果、入学当初と比較して、情報収集能力が向上したと感じております。加えて、積極的に人に質問することで、コミュニケーション能力も向上したと自負しております。札幌ゲームキャンプでは積極的にメンバーと交流することでリーダーに選んでいただけたため、コミュニケーション能力向上を実感いたしました。この能力を活かし、プログラマーとして貴社に貢献したいと考えております。

本人希望記入欄(職種・勤務時間・勤務地・その他について希望などがあれば記入)