

履 歴 書

2024年11月24日 現在

ふりがな	あうりあ りずきー らまだん	性別
氏 名	AULIA RIZKY RAMADHAN	男
生年月日	1 9 9 5 年 2 月 2 5 日	(満 29 歳)

写真貼付
(4cm×3cm)
糊付けする場合は
写真の裏面に
大学名・学部・氏名を記入

ふりがな	とうきょうとはちおうじしみなみしんちょ はいむはちおうじ	電話番号
現住所	〒192-0075 東京都八王子市南新町22-8 ハイム八王子302号室	
ふりがな	とうきょうとはちおうじしみなみしんちょ はいむはちおうじ	電話番号
帰省先	〒192-0075 東京都八王子市南新町22-8 ハイム八王子302号室	
携帯番号	090-1213-1768	
E-mail	aulia91111@gmail.com / d2123001e5@edu.teu.ac.jp	

年	月	学 歴
2013	6	化学分析高等学校 卒業、インドネシア
2015	10	仙台国際日本語学校 入学
2017	3	仙台国際日本語学校 卒業
2017	4	HAL東京専門学校 高度情報学科 入学
2021	3	HAL東京専門学校 高度情報学科 卒業
2021	4	東京工科大学 大学院 バイオ・情報メディア研究科 コンピュータサイエンス専攻博士前期課程 入学
2023	3	東京工科大学 大学院 バイオ・情報メディア研究科 コンピュータサイエンス専攻博士前期課程 卒業
2023	4	東京工科大学 大学院 バイオ・情報メディア研究科 コンピュータサイエンス専攻博士後期課程 入学
2025	3	経済的な理由のため退学見込み
		以上

年	月	免許・資格・語学・記録・賞 など
2016	1	日本語能力試験 N1レベル 合格
2020	10	TOEIC Listening & Reading スコア 880点 取得
2021	8	TOEFL iBT®テスト 86点 取得

※記入上の注意 黒インク、楷書、算用数字で記入すること

自 己 紹 介 書

志望動機	<p>大学時代にMicrosoft Japanでのインターンシップ経験では、HoloLens 2を用いたプロジェクトにも携わり、アクセシビリティとインクルーシブなデザインへの理解を深めました。それから私は、よりインタラクティブなXRアプリケーションを創造したいという強いモチベーションを持っています。修士の研究内容から今まで、健康な人々だけでなく、障がいを持つ方々も含め、誰もが楽しめるゲームやアプリケーションを提供したいとずっと考えています。</p> <p>これまでのスキルと経験を活かし、貴社にとって価値あるリソースとなり、今後の発展に貢献できると確信しています。</p>
自己PR	<p>私はUnityとUnrealEngineで5年以上の経験があり、学生時代に2DゲームをUnityで開発しました。以前、MetaQuest2向けにVRゲームを開発・リリースした経験もあり、その経験を活かして新たなVRホラーゲームの開発（Unreal Engine 5）にも取り組んでいます。また、高校時代の友人と一緒にSteamでゲームをリリースした実績もあります。</p> <p>XRに関連する新技術の研究スキルも持っており、ゲーム開発への長年の情熱を活かして、XRの最前線でイノベーションを追求したいと考えています。</p>
卒業(修士)研究・課題	<p>私の研究は、修士課程と博士課程の両方で、ヒューマンコンピューターインタラクション（HCI）とアクセシビリティの分野を推進し、インクルーシブなゲーム体験を創り出すことに取り組んでいます。修士課程では、聴覚障害者や難聴者の方々が楽しめる没入型のホラーゲーム体験に焦点を当て、Meta Quest 3を活用して感覚フィードバックを強化し、誰もが楽しめるVRホラー体験を目指しました。博士課程の研究では、この理念をボードゲームの触覚インターフェースにも拡張し、視覚障害者が他のプレイヤーと同じルールと難易度で楽しめるようにすることで、真にインクルーシブな体験と普遍的なデザインの実現を目指しています。</p>
得意科目 興味のある分野	ゲームデザイン、プログラミング、コンピュータビジョン
課外活動 <small>アルバイト、ボランティア サークル、インターンシップ など</small>	<p>大学の頃、すぐく限られた時間と資金を投じてほぼ3年くらいの歳月をかけ、ゲームを独自に制作し、ついにSteamでリリースすることができました。その後、[BedRoom Studio]という自分のゲームスタジオも立ちました。開発の過程では、ゲームプログラミングとデザインの両方に没頭し、試行錯誤を重ねながら一歩ずつ形にしていくなかで楽しさと達成感を味わいました。この経験をきっかけに、ゲーム制作は私の情熱と仕事の一部となり、大学での活動と並行して取り組むようになりました。</p>
自由記述 <small>趣味、特技、学生生活で 力を入れたこと など</small>	<p>私はVRアプリケーションやゲームのデザインとプログラミングが本当に大好きで、この情熱から、修士課程・博士課程を通じてティーチングアシスタント（TA）としても全力を尽くしてきました。TAとしての経験は、コードを書き、デザインし、研究を進めるスキルを向上させる機会になりました。教えることを通してさらに深く学ぶことができました。貴社で働く中で、これまで培ってきたスキルをさらに高め、より一層の成長を遂げたいと願っています。そして、この経験を自分のキャリアの飛躍の一歩として貴社に貢献できればと考えています。</p>

東京工科大学 八王子キャンパス