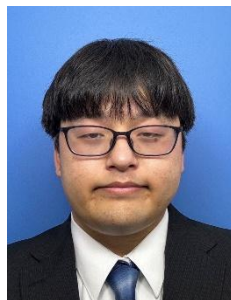


履歴書

2025 年 08 月 31 日現在

日本電子専門学校

ふりがな	さかがみ いつき			※性 別
氏 名	坂上 壱希			女
生年月日	2004 年 10 月 11 日生（満 20 歳）			
ふりがな	さいたまけん さかどし ちよだ			
現 住 所	〒350-0214 埼玉県 坂戸市 千代田 4-7 若葉台第一住宅 26-904			
電 話	080-7830-6522	E-mail	23cu0116@jec.ac.jp	
年	月	学 歴 ・ 職 歴		
学 歴				
2020	3	坂戸市立 坂戸中学校 卒業		
2020	4	埼玉県立 狭山工業高等学校 電子機械科 入学		
2023	3	埼玉県立 狭山工業高等学校 電子機械科 卒業		
2023	4	日本電子専門学校 ゲーム制作研究科 入学		
2026	3	日本電子専門学校 ゲーム制作研究科 卒業見込		
職 歴				
		なし		
		以上		



年	月	免 許 ・ 資 格
2020	12	計算技術検定 3 級 合格
2021	1	情報技術検定 3 級 合格
2022	10	第二種電気工事士 取得
2024	8	情報デザイン試験 初級 合格
希望する職種		
クライアントプログラマー (C/C++, C#, Unreal Engine 5, Unity)		
得意な科目又は力を入れたテーマ		
敵 AI の設計・実装		
自己 P R (学習内容・学校生活・クラブ活動・特技など)		
<p>私は専門学校でのゲーム制作を通じて、敵 AI の実装に特に力を入れて取り組みました。プレイヤーの行動に応じて変化する動きや、戦略性を感じさせる挙動の設計・実装に魅力を感じ、チーム制作・個人制作問わず、敵 AI の開発を主に担当してきました。例えば、敵の巡回行動や索敵・追尾ロジックに加え、状況に応じた振る舞いを実現するために、ステートマシンやビヘイビアツリーを実装しました。この経験を活かし貴社で魅力的な敵 AI を制作したいと考えております。</p>		
志望の動機		
<p>私は昔からゲームをしている際に「こうすればもっと面白くなりそう」「こんなゲームが作りたい」と考えることが多く、それを実現するために専門学校では、特に敵の大切さに気付き、戦略性を持たせた敵の作り方や、プログラム技術に力を入れて学んできました。そんな中、貴社が開発した「毛糸のカービィ」や、貴社が発売した「豆狸のバケル」など、個性的で戦略性を感じさせる敵に強く感動しました。貴社であれば、私が目指すような戦略性を持たせた敵を作り上げることができると確信し、志望いたしました。</p>		
備考欄		

※「性別」欄：記載は任意です。未記載とすることも可能です。