|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 履 歴 書 | | | 2025年 03月 20日現在 | | | |  |  | | | |
| ふりがな | さかがみ　いつき | | | | | ※性　別 |  |  | 年 | 月 | 免　　許　・　資　　格 |
| 氏　　名 | 坂上　壱希 | | | | | 男 |  | 2020 | 12 | 計算技術検定3級　合格 |
|  | 2020 | 1 | 情報技術検定3級　合格 |
| 生年月日 | 2004年 10月 11日生（満　20歳） | | | | | |  | 2022 | 10 | 第二種電気工事士　取得 |
| 国籍 | 日本 | | | | | |  |  | 2024 | 9 | 情報デザイン試験 初級　合格 |
| ふりがな | さいたまけん　さかどし　ちよだ | | | | | | |  | 希望する職種 | | |
| 現住所 | 〒350-0214 | | | | | | |  | プログラマー　C++、C#、Unreal Engine 5、Unity | | |
| 埼玉県　坂戸市　千代田　4-7　若葉台第一住宅26-904 | | | | | | |  | 得意な科目又は力を入れたテーマ | | |
|  | コミュニケーション能力を高めるために、チーム制作を5回程行いました。 | | |
| 電　　話 | 080-7830-6522 | | | E-mail | 23cu0116@jec.ac.jp | | |  | 自己ＰＲ(学習内容・学校生活・クラブ活動・特技など) | | |
| 年 | 月 | 学　　歴　・　職　　歴 | | | | | |  | 私の強みは「行動力」です。常に前向きな姿勢で物事に取り組み、迅速に計画を実行 することが得意です。私はこの行動力を発揮して、ゲーム制作でチーム全体の士気を高める役割を果たしてきました。例えばチーム全体の進捗速度が落ちてしまった時があり ました。そこで、私が率先してゲームの完成度が見た目で分かる部分であるプレイヤー の動きなどを実装することで、ゲームのクオリティアップやチームの士気向上にも繋がりました。この行動力を活かし、貴社でもクオリティアップに貢献して参ります。 | | |
|  |  | 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　入学 | | | | | |  |
| 2023 | 3 | 埼玉県立狭山工業高等学校　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 | | | | | |  | 志望の動機 | | |
|  |  |  | | | | | |  | 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」や「こんなゲームが作りたい」などと思う傾向があり、専門学校でゲームを面白くする工夫や、プログラムの技術などを重点的に勉強してきました。そんな中、貴社のゲームであるメタファーに触れ、敵AIのコマンドバトルの挙動や、エンカウント前の挙動などの高度なシステムに感銘を受けました。私はこれらのゲームで求められる戦略的なシステムは、私がプログラマーとして成長したいと考えている方向性と一致しているため、貴社を志望しました。貴社に入社したらその方向性にあっている敵AIの実装をしたいです。 | | |
|  |  | 職　　歴 | | | | | |  |
|  |  | なし | | | | | |  |
|  |  | 以上 | | | | | |  |
|  |  |  | | | | | |  |
|  |  |  | | | | | |  |
|  |  |  | | | | | |  | 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。