|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **履歴書** | | | 2025年 0８月 31日現在 | | | | 写真位置  1. 30mm×40mm  2. 写真裏面のりづけ  3. 写真裏面に氏名記入 |  | | | |
| 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 | | | | | 女 |  | 2020 | 12 | 計算技術検定3級　合格 |
|  | 2021 | 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 |
| ふりがな | さいたまけん　さかどし　ちよだ | | | | | | |  | 2024 | 8 | 情報デザイン試験 初級　合格 |
| 現住所 | 〒350-0214 | | | | | | |  | 希望する職種 | | |
| 埼玉県　坂戸市　千代田　4-7　若葉台第一住宅26-904 | | | | | | |  | 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 | | |
| 電話 | 080-7830-6522 | | | E-mail | 23cu0116@jec.ac.jp | | |  | 敵やプレイヤーの設計・実装 | | |
| 年 | 月 | 学　　歴　・　職　　歴 | | | | | |  | 自己ＰＲ(学習内容・学校生活・クラブ活動・特技など) | | |
|  |  | 学　　歴 | | | | | |  | 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。 | | |
| 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 | | | | | |  |
|  |  |  | | | | | |  | 志望の動機 | | |
|  |  | 職　　歴 | | | | | |  | 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 | | |
|  |  | なし | | | | | |  |
|  |  | 以上 | | | | | |  |
|  |  |  | | | | | |  |
|  |  |  | | | | | |  |
|  |  |  | | | | | |  |
| ※「性別」欄：記載は任意です。未記載とすることも可能です。 |  |  | | | | | |  | 備考欄 | | |