AT-13B-529-24

年　 　月　　　日現在

履 歴 書

写　　真

40mm×30mm

2025 6 30

――

( 才)

生年月日

ふりがな

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | にしぐち　こうた | | |  | |
| ふりがな  氏名 | | | 西口　煌大 | | | 2004 11 19  年 月 日生  20 | |
|  | | おおさかふおおさかしきたくほんじょうひがし　　　　　　きたうめだ  市外局番 | | | | | 電話  （） |
|  | |  | | | | |
| ふりがな  現住所 | 531 0074  〒 － | | | | | | なし |
| 大阪府大阪市北区本庄東２－５－４　ドーミー北梅田３０３  電話 | | | | | |
|  | やまぐちけんしものせきしひこしますまくらちょう  市外局番 | | | | | | （）  083 |
| 帰省先 |  | | | | | |
| 携帯電話 | 750 0081  〒 － | | | | | | 266 – 7252 |
| 山口県下関市彦島角倉町１－１１－３５  E - mail | | | | | |
|  | 090　　 7374 4791 | | |  | nishiguchi1119@gmail.com | | |

・西暦で記入すること

年月

学歴・職歴・免許・資格・賞罰

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  | 学　　歴 |
| 2020 | 03 | 下関市立彦島中学校　卒業 |
| 2020 | 04 | 山口県立下関工科高等学校　電気工学科　入学 |
| 2023 | 03 | 山口県立下関工科高等学校　電気工学科　電子コース　卒業 |
| 2023 | 04 | ＨＡＬ大阪 昼間部４年制コース ゲーム４年制学科 入学 |
| 2027 | 03 | ＨＡＬ大阪　ゲーム４年制学科 VR・3Dゲームプログラマー専攻 卒業見込み |
|  |  | 職　　歴 |
|  |  | なし |
|  |  | 以上 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  | 免許・資格 |
| 2021 | 01 | 全国工業高等学校校長協会 情報技術検定3級試験　合格 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2021 | 02 | 第二種電気工事士　合格 |
| 2022 | 07 | 全国工業高等学校校長協会 情報技術検定2級試験　合格 |
| 2023 | 03 | 普通自動車第一種運転免許　取得 |
| 2023 | 10 | 文部科学省後援　情報検定　情報システム試験　基本スキル　合格 |
| 2024 | 01 | 文部科学省後援　情報検定　情報活用試験１級　合格 |
| 2024 | 03 | 文部科学省後援　情報検定　情報システム試験　プログラミングスキル　合格 |
| 2024 | 03 | 文部科学省後援　情報検定　情報システム試験 プログラマ認定 |
| 2024 | 06 | 基本情報技術者試験　合格 |
|  |  | 賞　　罰 |
| 2024 | 10 | Switch2Dゲーム学内コンテスト　意欲賞　受賞 |
|  |  | 以上 |

|  |  |
| --- | --- |
| C++プログラミング応用 オブジェクト指向のロジカルに設計を行える点に興味を持ちました。アクションゲームの制作課題ではアニメーションをコマ送りにするマクロを実装しました。今後はトゥーンレンダリングのアルゴリズム習得に挑戦し、キャラクターや背景の表現力向上を目指します。  得意科目 | アルバイト  コンビニエンスストアでアルバイトをしております。レジ業務の効率化に取り組みました。接客が終わる度、自身の立ち回りの評価点と改善点を考えました。その結果、常に自分への評価を第三者の視点で考える力を養いました。  その他の活動（授業以外の活動） |
| カラオケ：点数の向上を目標に何度も通っています。勉学の両道のため、スケジュール調整をこまめに行いました。この習慣が個人開発でスケジュール管理を常に確認する基盤となりました。  趣味・特技 | |
| 細部までこだわる几帳面な点が強みだと考えています。12人態勢で行ったコンテスト向けゲーム制作ではチームで決めた命名規則を破ることなく、可読性・保守性を意識しコメントすることを心掛けました。  プレイヤーのターゲッティング処理の作成を指示された時は処理から書かず、コメントから書いて可読性を上げることから始めました。その結果、チームでコードレビューを行う際には疑問を持たれることなく円滑な進捗共有になりました。貴社の開発におかれましても「細部にまでこだわる几帳面さ」を活かし、一貫した命名規則を徹底・共有することで新規メンバーのキャッチアップをスムーズにし、プロジェクト全体の開発スピード向上と品質安定化に貢献いたします。どうぞよろしくお願いいたします。  自己ＰＲ | |

