

書 履 歴

2024年4月11日現在

| ふり | がな | むこう | うやま | りく | ٤ | : | 生 | 年 | 月 | 日 | | |
|-----|----|------|-----|----|----------|---|---|-----|------|----|-------|----|
| 丘 | 名 | 白 | 111 | 陸 | 容 | | | 200 |)2 年 | 6月 | 25 日 | 生 |
| II. | 石 | 1,51 | Щ | PI | <u> </u> | | | | | | (21 = | 才) |

| 携帯電話 | 070 - 2665 - 2798 | E-mail mukoyama2002@ | gmail.com |
|-------|--------------------------------|----------------------|-----------------|
| 帰省先 | 〒 一 同上 | | 同上 |
| ふりがな | | | 電話 市外局番(|
| 現 住 所 | 〒124-0004 東京都 葛飾区 東堀切 2-25- | 6-301 レジデンシャルお花茶屋 | 3601-3271 |
| ふりがな | とうきょうと かつしかく ひがしほり | きり | 電話 市外局番(03) |

| 年 | П | 学展、聯展、名新、次物、 党盟 |
|--------------|---|------------------------------------|
| - | 月 | 学歴・職歴・免許・資格・賞罰 |
| | | 学 歴 |
| 2018 | 4 | N 高等学校 入学 |
| 2018 | 4 | バンタンゲームアカデミー高等部 入学 |
| 2021 | 3 | N 高等学校 卒業 |
| 2021 | 3 | バンタンゲームアカデミー高等部 卒業 |
| 2021 | 4 | HAL 東京 昼間部 4 年制課程 ゲーム 4 年制学科 入学 |
| 2025 | 3 | HAL 東京 昼間部 4 年制課程 ゲーム 4 年制学科 卒業見込み |
| | | 職歴 |
| | | なし |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| | | 免 許・資 格 | |
|------|----|------------------------------|--|
| 2018 | 12 | マルチメディア検定 ベーシック 合格 | |
| 2021 | 12 | CG エンジニア検定 ベーシック 合格 | |
| 2022 | 7 | 情報処理活用能力検定 2級 合格 | |
| 2023 | 8 | 基本情報技術者試験 合格 | |
| | | 賞 罰 | |
| 2021 | 10 | 簡単、面白い!ゲーム学内コンテスト 意欲賞 受賞 | |
| 2023 | 8 | 日本ゲーム大賞 アマチュア部門 1次審査通過 | |
| 2023 | 12 | ゲームクリエイター甲子園 デジタルハーツ賞 受賞 | |
| 2024 | 3 | 就職作品タイトル画面 学内コンテスト 技術力賞 受賞 | |
| 2024 | 3 | HAL 東京 1ヵ年皆勤 2ヵ年皆勤 3ヵ年皆勤賞 受賞 | |
| | | 以上 | |
| | | | |

研究課題または得意(興味)科目

得意科目はプレゼンです。

やすいしゃべり方を心がけています。

しています。

その他の活動 (授業以外で力を注いだこと) 飲食店で接客のバイトを1年半続け、コミュニケー 見やすくわかりやすい資料の作成、そして聞き取りしション能力を培いました。キッチン担当とはただオ ーダーを通すだけでなく、お客さんの要望を的確に 資料は配色にもこだわり、一目で理解できるものに | 伝えミスが起きないよう努めました。その結果、レ ジ閉めといった重要な業務も任せてもらいました。

趣味・特技

趣味はウォーキングです。長時間の作業後の気分転換や健康のため、ほぼ毎日行っています。 同じ道でも時間帯や曜日、季節によって風景が異なるので楽しく、普段と違う道を通るのも様々な発見 があり面白いです。また、体を動かすのが好きで、4年前から腕立て伏せや腹筋を鍛えています。 最初はほとんどこなせなかったことが毎日の継続で習慣化し、こなせるようになりました。 トレーニング中はつらいですが、自分自身の成長や達成感があり、合わせて継続力もつきました。

自己PR

私のアピールポイントは柔軟な対応力です。チーム制作でリーダーを務めた時にも、その点を心がけました。 例えば締め切り直前に新しいギミックを追加したいと要望が出たとき、スケジュールに余裕が無いためゼロ から実装するのは厳しい状況でしたが、無理だと断るのではなく、既存のギミックに変更を加えることを提 案し、要望に対して少しでも叶えられるよう対応しました。また、空港で荷物を運ぶアルバイトをしていまし たが、通常ベルトコンベアを使用すべきところ、混雑時には急ぎの荷物であるか状況を的確に判断し、場合に よっては上司に手運びで移動することを提案して指定時間に間に合うよう対応しました。このように、常日 頃から想定通りにいかないことがあっても諦めず、他の方法を模索するなど臨機応変に対応できるところが 私の強みだと思います。入社後は少しでも早く業務を覚え、何事にも慌てることなく柔軟に対応してゲーム 開発を支えていきたいと考えています。

