スーツを着た男性

自動的に生成された説明履歴書

写　　真

40mm×30mm

2023年12月31日現在

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | ふりがな　 むこうやま　　　りくと | | | 生　年　月　日 | |
|  | | | 氏　　名　向 山　陸 登 | | | 2002年6月25日生  ( 21才) | |
| 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　　） |
|  | |  | | | | |
| 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 |  | | | | | | 電話  市外局番（　　　　） |
|  |  | | | | | |
| 帰 省 先 | 〒　　　－  　　　　　　同上 | | | | | | 同上 |
| 携帯電話 | 070－2665－2798 | | | Ｅ-mail | mukoyama2002@gmail.com | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 年 | 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 |
| 2023 | 12 | HAL東京 昼間部4年制課程 ゲーム4年制学科 3年次在学中 |
|  |  | 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 |
| 2022 | 3 | HAL東京　1年次皆勤賞　受賞 |
| 2023 | 3 | HAL東京　2年次皆勤賞　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 |
|  |  | 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。  見やすくわかりやすい資料の作成、そして聞き取りやすいしゃべり方を心がけています。  資料は配色にもこだわり、一目で理解できるものにしています。 | 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  私の強みはどんなときも諦めない粘り強さです。以前、世の中に存在しないサービスを考えプレゼンをするグループワークを行い、私たちのチームは電車にトレーニングマシンを置き、通勤時間に体を鍛えることが出来るサービスを考案しました。プレゼン資料に使用する画像を生成AIで出力することにしましたが、イメージ通りの画像を出力できずに苦戦しました。それでも諦めずに生成AIの種類やプロンプトの変更、再生成を繰り返し、最終的にイメージ通りの画像を出力できました。その結果、プレゼンは好評で出力した画像についてクオリティの高さを褒めくれる人もいました。  このような経験から入社後はプログラムの実装で躓いたりバグが発生した際でも粘り強く原因を模索し、ユーザーが楽しく満足できるコンテンツの創出に貢献したいと思っております。 | |

