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

2024年6月18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 |
| 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　3ヵ年皆勤賞　受賞 |
| 2024 | 6 | 神ゲー創造主エボリューション　1次審査通過 |
|  |  | 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  私のアピールポイントは常に向上心を持ち続けていることです。  以前、チーム制作にてバージョン管理ツールをセットアップしたいと自ら申し出たことがありました。  利用経験のないツールだったのでネットの情報を参考に試行錯誤を繰り返しました。  メンバーへレクチャーするためのマニュアルも制作し、無事にセットアップすることが出来ました。  これまでのチーム制作では頻繫に競合が発生し、その度にクローンをやり直していましたが、  今回はマニュアルを制作した効果もあり、競合がほとんど発生せず、メンバーにも喜んでもらえました。  人に喜んでもらうため、これからも日々向上心を持ち続け最新の技術などを学んでいきたいと思います。 | |

