

履 歴 書

令和3 年 8 月 30 日現在



ふりがな ヒガシムラ サトシ	
氏 名 東村 哲士	
12年 11 月 28 日 生 満 (20 歳)	(男)・女
ふりがな ほっかいどう さっぽろし にしく	
現住所 〒 063-0829	(自宅電話) なし
北海道札幌市西区発寒9条12丁目2番1号502号室	(携帯電話) 080-4506-0111
E-mail 191021@st.yoshida-g.ac.jp	(連絡先電話)
ふりがな	
連絡先 〒 (現住所以外に連絡を希望する場合のみ記入)	同上
同上	

年	月	学歴・職歴・免許・資格
		学歴
平成31年	3	札幌琴似工業高等学校 環境科学科 卒業
平成31年	4	吉田学園情報ビジネス専門学校 ゲームスペシャリスト学科 入学
令和4年	3	吉田学園情報ビジネス専門学校 ゲームスペシャリスト学科 卒業見込み
		免許
令和1年	5	普通自動車第一種運転免許(AT限定) 取得
		資格
平成28年	6	計算技術検定3級 取得
令和2年	2	Excel表計算処理技能認定試験3級 取得
		以上

年	月	学歴・職歴・免許・資格

自己紹介	
自分の長所 私の長所は「好奇心旺盛」なことです。「学生時代頑張ったこと」では、課題を制作するだけでなく、人工知能の独学を行いました。	
自分の好きな分野・学科 ツール制作	
サークル活動（クラブ活動・ボランティア・スポーツ・文化活動等） eスポーツ部	
趣味（特技等） ゲーム・CoCTRPg・Vtuber	

志望動機	(希望職種)プログラマー
私はゲームを制作する際、ツールから制作することを心掛けています。ツールから制作することで、プログラミングそのものへの理解が進み、技術力を身に着ける事が出来ました。チーム制作でもツール制作を担当し、チームメンバーが使いやすいツールを制作することでプロジェクトに貢献してきました。さらに、人工知能を独学で学習したり課題で作った物を改良するなど、新しい技術を率先して学ぶように意識しています。私はこのスキルを活かして、貴社のプロジェクトに貢献していきたいです。	