

お預かりしたアンケートは返却致しません。個人情報には弊社採用活動 及び 採用後の適切な雇用管理の為のみ利用致します。  
必要期間経過後は採用予定者を除き、弊社が責任を持って適切に廃棄・消去致します。

記入日	2025 年 6 月 20 日	氏名	松田永久
学校名	北海道サイバークリエイターズ大学 校	メールアドレス	231084@st.yoshida-g.ac.jp

自作のプログラム作品がある方は(1)のみご記入ください。

自作のプログラム作品がない方は(1)(2)をご記入ください。

※履歴書に志望動機の記載がない方は上記の他に(3)も記入してください。

(1)使用可能なプログラム言語と使用年数、使用内容を教えてください。

言語	使用年数	使用内容 (ゲーム制作、その他プログラム作品制作、勉強のみ等)
例) C++	約2年半程度	シューティングゲームのチーム制作
C 言語	約 1 年	個人で 2D シューティング、2D アクション、3D アクションシューティング、チームで 2 人協力 謎解き脱出、2D アクション、3D 陣取り
C++	約 1 年	個人で 2D アクションシューティング、3D サードパーソンシューティング、チームでリズムゲ ーム、3D ヴァンサバライク、3D アクション
UnityC#	半年	授業と SAPPORO GAME CAMP で制作したカジュアルゲーム
UnrealEngine	半年	授業のみ

(2) 学生の中に力を注いだ学習内容と、今後仕事を通じて取り組んでみたい分野を教えてください。

お預かりしたアンケートは返却致しません。個人情報には弊社採用活動 及び 採用後の適切な雇用管理の為のみ利用致します。  
必要期間経過後は採用予定者を除き、弊社が責任を持って適切に廃棄・消去致します。

(3)履歴書に志望動機の記載がない方はこちらに志望動機を記入してください。

履歴書に記載しております。