

履歷書

2025 年 6 月 18 日現在



ふりがな まつだとわ	
氏 名 松田永久	
2004 年 6 月 8 日生 満(21 歳)	※性別 男
ふりがな ほっかいどうさっぽろしみなみくふじのにじょうごちようめきゅうのに	
現住所 〒 061-2282	
北海道札幌市南区藤野二条五丁目9-2	
E-mail 231084@st.yoshida-g.ac.jp	
ふりがな	
現住所 〒	(現住所以外に連絡を希望する場合のみ記入)

(自宅電話)
090-6871-4255
(携帯電話)
090-6214-0608
(連絡先電話)

[illegible]

※「性別」欄：記載は任意です。未記載とすることも可能です。

自己紹介
自分の長所 自分の考えに芯を持ってること
自分の好きな分野・学科 プログラミング,ゲーム制作
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） ソフトテニス部と図書館に所属しており、図書館では副局長をしていました(中学)
趣味（特技等） ゲーム,サッカー観戦,音楽鑑賞

自己PR
私は「挑戦する人間」です。私は「悩むくらいなら参加しよう」と常に考えています。悩んだ結果そのチャンスを逃して失敗するくらいなら、挑戦して失敗したほうが後悔しないで済むと思っているからです。実際、私は学校内のイベントはもちろん、学校外のイベントにも参加し、初対面の人と共に制作をする楽しさや難しさなどを経験し、業種の違う人と制作することで、各業種から見たゲームの考え方を学び、関わることでコミュニケーション能力を育てることができました。その結果、学校内では先輩、後輩関係なく様々な人と関われるようになり、学校外では違った環境で開発している知り合いと知識の交流をするようになりました。そうすることで新しい知識のインプットや自分の中にある知識のアウトプットにつながり、より良いゲームを作るのにつながりました。この考え方は入社してからもち続け、会社の先輩や同期と意見の交流を積極的に行い円滑にコミュニケーションを取りながら自分の夢に近づけるように邁進して参ります。

志望動機
私が貴社を志望した理由は、ゲームプログラマーとして成長できる環境が整っているところが一番魅力に感じたためです。私は将来、自身がメインプログラマーとして携わったゲームを世界中の人に楽しんでもらいたいと考えております。そのようなプロジェクトに携わるにはプログラマーとして実績を積み、信頼を得る必要があると考えております。貴社では、書籍や各種資料の購入申請制度や社内勉強会で自身の知識や実装力を向上でき、新人研修で自分の業種だけでなく他業種の基礎的なことも学べ、様々な視点でのゲーム制作の考え方を学べるのが魅力的に感じました。また、学校内で行って頂いた説明会で「クライアントに言われた通り作るのではなく、ユーザーの体験を考え仕様を作成しクライアントに自ら提案する。」という意見にとっても惹かれ、依頼されたゲームの仕様が「なぜ、この仕様がユーザーに愛されているか」などを考え、これまで333本以上開発し、ゲームの面白さのノウハウを持っている貴社の先輩社員などの意見も貰いながら、自身の面白さの引き出しを増やしていきたいと考えております。上記で述べた環境を活かし技術力と実装力を向上させ、自身の夢を叶えられるようなプログラマーに成長して参ります。

本人希望記入欄(職種・勤務時間・勤務地・その他について希望などがあれば記入)
志望業種:クライアントエンジニア 作品動画: https://youtu.be/zK_NIIMRD0A