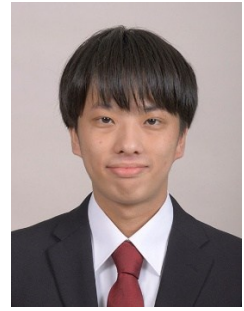


履 歴 書

2025 年 10 月 14 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	
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)
(携帯電話)
090-6214-0608
(連絡先電話)

年	月	学歴・職歴・免許・資格
		学 歴
2020	3	札幌市立中の島中学校 卒業
2020	4	北海道科学大学高等学校 進学コース 入学
2023	3	北海道科学大学高等学校 進学コース 卒業
2023	4	吉田学園情報ビジネス専門学校 ゲームクリエイター学科 入学
2026	3	専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校 ゲームクリエイター学科 卒業見込
		(旧校名：吉田学園情報ビジネス専門学校 2025年4月校名変更)
		以 上

※「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 私は自分自身の考えに芯を持っていることが長所だと考えています。
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局に所属しており、図書局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プログラマーとして成長できると感じたからです。私は将来、自身が遊んできたマルチプレイのアクションゲームをメインプログラマーとして開発したいと考えています。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。貴社ではファンタジー育成ゲームや対戦型パズルゲーム、アクションゲームなど幅広く開発を行った経験があり、そのような経験を経た社員からゲーム開発について学びながら開発できる環境に魅力を感じ志望いたしました。また、貴社では「フォトンキューブ」や「萌酒ボックス」など自社パブリッシングを行っており、私自身プログラマーとしてだけでなく企画の段階からゲーム開発に携わりたいと考えており、オリジナルタイトルの開発など自身が作りたいゲームを実現できる環境が整っているところに魅力を感じました。この環境を活かしてプログラマーとして成長し、自身が作りたいゲームである多くの人が楽しみを分かち合えるアクションゲームを企画から形にできるプログラマーへと成長できると確信し、志望いたしました。

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) 希望職種:クライアントエンジニア 作品動画: https://youtu.be/zK_NIIMRD0A
