

★本書類は3ページのPDFとして出力し提出してください★

記入日： 2025/9/2



ふりがな	まつだ とわ		
氏名	松田 永久		
生年月日(西暦)	2004/6/8	21 歳	携帯電話 090-6214-0608
現住所	〒 061-2282 北海道札幌市南区藤野二条五丁目9-2		電話番号
上記以外の 連絡先(ご実家等)	〒		電話番号
E-mail	231084@st.yoshida-g.ac.jp		

希望職種	プログラマー	※希望する職種だけ残してください
------	--------	------------------

年(西暦)	月	学歴・職歴 (中学卒業から記入)
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

年(西暦)	月	資格・免許等

趣味・好きなスポーツ等	ゲーム・サッカー観戦・音楽鑑賞
-------------	-----------------

現在の就職活動状況について教えて下さい

■ 志望している業界	〔ゲーム業界〕〔 〕
■ 弊社以外の志望企業	〔(株)ロケットスタジオ〕〔(株)グッド・フィール〕〔(株)ハイド〕
■ 会社選びのポイント	〔 私が重視しているポイントは入社してからプログラマーとして成長できる環境が整っているかどうかです。 〕

これまでに手掛けた作品や企画、イベント等、その他学外での活動や自主学習等もご記入ください

※作品のアピールポイント、コンテストへの参加・受賞履歴、アルバイトで頑張ったことなど

今回の提出した作品では初めてステートパターン、ストラテジーパターンに挑戦し状態ごとの処理やキャラクター、銃ごとの書き分けを工夫しました。また、ステンシルバッファに挑戦し弾を当てると一定時間ブスモークから赤くくりぬき描画し、戦術に幅を広げていく工夫しました。そして、外部ファイル読み込みく行い各ウェーブのスコアをbinファイルで壁や床、敵の配置、ボスの徘徊ポイントなどはtxtファイルでています。また、ブロックは自作のエディターで配置しbinファイルで書き出し読み込みを行い仕様変更柔軟に対応できるようにしています。

学生時代の専攻科目やコース、ゼミでの研究内容、また学業で力を入れた事をご記入ください

主に学んだこと、専攻・研究テーマ： C言語、C++の理解

私は学生時代にゲーム制作におけるC言語、C++の理解に力を入れました。私は制作の際に行き詰ることが多かったのですが、その際に自分で実装したいことについて調べるのはもちろん、先生方や先輩方、友人など周りの人たちから意見をもらい理解を深めてきました。その結果、コーディングスキルの成長に繋がり、行き詰ることも少なくなりました。また、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。そのために、自分のゲーム作品の中にも昨今のゲームで取り入れられている要素を実装してきました。例えば、最近の流行であるキャラクター選択、独自のスキルや必殺技などで駆け引きが生まれる要素を制作してきました。それに伴ってキャラクターや銃ごとの処理をデザインパターンを用いて効率の良い書き分けを意識して制作しました。

使用経験のある言語・アプリについて ※該当する項目のみ記入（未使用は記入不要）

種別	使用年数・バージョン等	種別	使用年数・バージョン等
C	1年	Photoshop	2年半・26.10.0
C++	1年半・C++20	Illustrator	
C#		Clipstudio	
Objective-C		3DStudioMAX、3ds Max	
Swift		Maya	
Java		Blender	
VB、VB.NET、Delphi		Z brush	
JavaScript		SubstancePainter	
Python		SubstanceDesigner	
Perl		SubstanceSampler	
Ruby		MarvelousDesigner	
HTML5		MotionBuilder	
CSS		After Effects	
SQL		Final Cut	
MySQL、PostgreSQL、MariaDB		Premiere	
UnrealEngine	半年・UnrealEngine5.5.4	Windows	
Unity	半年・Unity3.49f1	Mac	
Godot Engine		MS Office	
Redmine		その他	
SVN			

スパイク・チュンソフトで、あなたが取り組みたい事・実現したい事についてご記入ください

私が貴社で実現したいことは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することです。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。貴社ではオリジナル開発はもちろん、有名タイトルの受託開発を企画から制作してきたりなど、経験豊富な先輩社員との研修、相談など学習できる環境が整っているところに魅力を感じ志望いたしました。また、貴社のホームページに「熱意を後押ししてくれる社風」と記載されているのを拝見いたしました。私自身プログラマーとして活躍しながら企画も携わってみたいと考えています。そんな挑戦を支えてくださる社風に惹かれたのも貴社を志望した理由の一つです。そして、CEDECの登壇や東京ゲームショウの出展など外部からの刺激を受けながら、自身の培った経験や技術などをアウトプットできる環境が自身のゲームプログラマーとしての成長に繋がると感じ志望いたしました。これらの貴社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形にできるようなプログラマーになりたく志望させていただきました。

強み、アピールポイント、セールスポイントをご記入ください！！ ※内容・形式自由、画像貼り付けOK

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持ち続け、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。



↑ SAPPOROGAMECAMP参加時



↑ 学校制作イベント参加時