

履 歴 書

2025 年 9 月 8 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 | (自宅電話) |
| 現住所 〒 061-2282 北海道札幌市南区藤野二条五丁目9-2 | (携帯電話) |
| E-mail 231084@st.yoshida-g.ac.jp | 090-6214-0608 |
| ふりがな | (連絡先電話) |
| 現住所 〒 (現住所以外に連絡を希望する場合のみ記入) | |

| 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。貴社では企画コンペを実施したりなど自身がやりたいことをサポートしてくれる環境が整っていると感じ志望いたしました。そして、新卒でもすぐに業務に取り掛かれる環境にも魅力を感じました。実際の業務を経験し、先輩社員や同期の方々と協力を通して自身の成長に繋がっていきたいと考えています。また、アークシステムワークスさんやグループ会社との交流を通し様々な技術の共有を行うことができ、インプット、アウトプットを頻繁に行えプログラマーとしての成長に大きく繋がると考え志望いたしました。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を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いと志望させていただきました。 |
|---|

| |
|---|
| 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) 作品動画: https://youtu.be/zK_NIIMRD0A 希望勤務地:不問 |
|---|