

履 歴 書

2024 年 10 月 15 日現在

| | | |
|-------|------------------------|-------|
| ふりがな | むとう | ゆうか |
| 氏 名 | | |
| 武藤 優佳 | | |
| 2003 | 年 8 月 13 日生 (満 21 歳) | ※性別 女 |



| | |
|---|----------------------------------|
| E-mail: 2209433@s.asojuku.ac.jp | 携帯電話 : 080 - 2749 - 0536 |
| ふりがな ふくおかけんきたきゅうしゅうしこくらきたくおおたまち 現住所 (802 - 0015) 福岡県北九州市小倉北区大田町5-4 レオパレス マーブルパレス202 | 電話 市外局番 (093) 000 - 0000 |
| ふりがな ふくおかけん し せたかまちたいせんじ 帰省先 (835 - 0015) 福岡県みやま市瀬高町泰仙寺200 | 電話 市外局番 (0944) 63 - 3406 |

| 年 | 月 | 学歴・職歴・資格・免許 |
|------|----|-------------------------------------|
| | | 学 歴 |
| 2019 | 3 | みやま市立 瀬高中学校 卒業 |
| 2019 | 4 | 私立 福岡第一高等学校 造形科 デザインコース 入学 |
| 2022 | 3 | 私立 福岡第一高等学校 造形科 デザインコース 卒業 |
| 2022 | 4 | 麻生情報ビジネス専門学校北九州校 ゲームクリエイタ科 入学 |
| 2025 | 3 | 麻生情報ビジネス専門学校北九州校 ゲームクリエイタ科 卒業見込 |
| | | 資 格 |
| 2023 | 1 | マイクロソフト オフィス スペシャリスト Excel 2019 合格 |
| 2024 | 1 | 職業教育・キャリア教育財団主催 ビジネス能力検定ジョブパス 3級 合格 |
| 2024 | 6 | 文部科学省後援 情報検定 情報活用試験 3級 合格 |
| 2024 | 10 | サーティファイ主催 Javaプログラミング能力認定試験 3級 合格 |
| | | 以上 |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

(注) 黒インク、楷書、算用数字を使用

※「性別」欄:記載は任意です。未記載とすることも可能です。

| 年 | 月 | 学歴・職歴・資格・免許 |
|---|---|-------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| |
|---|
| 志望動機 |
| <p>様々なプラットフォーム、特にVRに携われることに非常に魅力を感じています。現在、学内の制作展に向けてVRでレースゲームを制作しており、この経験を通じて、さまざまなプラットフォームでの開発に挑戦したいという思いが強まりました。VRの没入感や酔い対策の調整は非常に難しく、多くの課題に直面していますが、これら乗り越えるためにさらに経験を積んで挑戦していきたいと考えています。また、新しいことに挑戦することが好きなので、貴社が力を入れているデジタルボードゲームにもぜひ参加したいと考えています。</p> |
| 自己PR |
| <p>スケジュール管理に自信があります。私は映画館で2年ほどアルバイトをしています。開場時間や休憩時間、清掃時間など常に正確な時間に合わせて活動する必要があります。また、作品の公開日に向けてグッズの検品やポスターの入れ替えなど日をまたぐ業務もあるため、間に合わせるために物事を逆算して考えるようになりました。多数の人が関わる仕事では、誰に見せてもわかるメモを残し、すぐに引き継げるように心掛けて働きます。その結果、売店とチケットもぎりの2つのセクションの担当、さらに後輩の研修も任せられました。また、マネージャーから認められた人がもらえるブロンズバッジを1年ほどで取得することができました。</p> |
| 学業で特に力を入れた事： ゲーム制作 |
| <p>学内制作展での作品選抜で選ばれるために力を入れました。クラスの2割しか選ばれないため、先生や企業の方からも意見を聞き、作品に取り入れていきました。途中、作品の方向性が分からなくなりましたが、コンセプトの確認を行い、要素に優先順位をつけ遅れを取り戻すことが出来ました。その結果、クラス代表6名の1人に選ばれ、制作展当日では企業の方から説明会案内や資料を直接いただけるまで成長できました。</p> |
| 趣味・特技： 映画鑑賞 |
| <p>2022年に再上映された「トップガン」をきっかけに映画に興味を持ちました。日常生活では経験できない冒険やファンタジー、それぞれの海外文化、カメラ技術などストーリー以外でも楽しめる部分があり、視野が広がったと感じます。疲れた日は夜に映画館や自宅プロジェクターを利用し、週2日ほど映画を楽しむ時間を作っています。</p> |
| 特記事項 |
| <p>C言語、C++、C#を使用した制作経験があり、ゲームエンジンはUnityおよびUnrealEngine4を使用して学内制作展へ出展した経験があります。また、C言語プログラミング能力認定試験3級やITパスポート取得を考えており、それらの検定も合格に向けて勉強中です。</p> |