

株式会社ゲームスタジオ
アピールシート（プログラマー）

2022 年 7 月 21日 記入

フリガナ サトウ シュウスケ
氏 名 佐藤 秀亮

希望勤務地：東京・青森・**どこでも可** ※必ず○を付けてください

学生時代に力を入れたこと

部活・サークル・生徒会など役職・時期・期間も書いてください

中学の時にお試しで入部した、吹奏楽を6年やり続け、高校3年生の時に部長を経験、中学1年と、高校2年の時の計二回全道コンクールに出場しました。自分は特に楽器を吹きたいと思ったことは特にないのですが、6年も続けて今現在も趣味の範疇ではありますが楽器を吹き続けているので力を入れていたことだと思います。

好きな

複数ある場合も記入ください

① 音楽 Monodrate ① Evil Bubble ② world.execute(me);	① Feryquitous feat. 藍月なくる アーティスト② Mili
② In Hell We Live, Lament ③ フォニイ ④ キャットラビング	③ ツミキ ④ 香椎モイミ

映画 インターステラー

アニメ ガヴリールドロップアウト 世話やきキツネの仙狐さん 小林さんちのメイドラゴン

漫画 世話やきキツネの仙狐さん 小林さんちのメイドラゴン

ゲーム Lobotomy Corporation Celeste Minecraft Library Of Ruina ARC

モンスターハンター 東方夜雀食堂 Undertale Apex Legends Arcaea アークナイツ

提出作品のアピール

※自身の作品で特に力を入れた部分などアピールポイントを記入してください

エフェクトを作る際、細かい部分が大変だと感じ一からツールの作成をしました、このツールは様々な動きを作成することが出来て、必要な処理を追加するだけで他のゲームに適応させる事が出来るように設計しました。このツールを使って作成したゲームがcluster-s-slayerというゲームで、見ただけで何が起きているのかが分かるように作成しました。

他にも新しくFPSゲームを作成中で、色々な表現が出来るようにツールを改良中です。

モノづくりに対するアピール

※ゲーム開発への意気込みやアピールポイント等を記入してください

私はゲーム制作をする上で、システム面のプログラムを打つ苦手意識を払拭出来ずにいました、でもモノ作りには何かしらの形で関わりたいという思いは強く、そこで着目したのがエフェクトで、自分で作った物をゲームに組み込めば、自分のやりたい表現をしつつ、ゲーム内の派手さも上げることができるのではと考え、それからはエフェクトの制作をするためにツールの制作等をしてきました、自分のやりたいと思ったことは何だってやるという思いで制作をしています

スキル

使用可能なソフト・ツールなどがあれば経験期間を含めて下表に記入してください。

■スキル例

プログラミング言語（C/C++/C#/Java/PHP/Ruby/Python/Go …etc.）

ゲームエンジン（Unity/Unreal Engine …etc.）

バージョン管理ツール（Git/Subversion …etc.）

その他（Linux/Jenkins/Excel …etc.）

ソフト名・ツール名	経験期間（○ヶ月、○年）			備考（何かコメントあれば）
	授業	独学	ゲーム制作	
例：Unreal Engine	1 年	6 ヶ月	3 ヶ月	
例：C++	3 ヶ月	1 年		
C	1 年		1 年	
C++	1 年 3 ヶ月		1 年 3 ヶ月	
Unreal Engine	1 年		1 年	
Unity	1 年		1 年	

■自身の作品や技術情報などをブログ・SNSなどで公開したことがあり、共有できる方は URL を教えてください

個人サイト・ブログ

ブログサービス（Qiita/Qranch/note …etc.）

ポートフォリオ（portfoliobox/Adobe Portfolio/forioo …etc.）

SNS（pixiv/TINAMI/DeviantArt …etc.）

URL	備考（何かコメントあれば）

提出物チェックリスト

提出物に漏れはございませんか。用意した提出物にチェックを入れてください。

- ☒ 履歴書（写真貼付・書式自由）
- ☒ アピールシート（本シート）
- ☒ ポートフォリオ・作品

ポートフォリオ・作品の返却

ポートフォリオ・作品の返却をご希望の方には選考終了後に返却いたします。 ※データで提出の方はチェック不要です

- ☐ 希望しません
- ☐ 希望します：返信用封筒をご用意の上、宛先を明記し、必ず送料分の切手を貼り付けてください。
切手が無い場合、着払いでの発送となりますためご注意ください。

《採用応募者の個人情報の取り扱いについて》

株式会社ゲームスタジオは、採用に応募された方の個人情報について管理に細心の注意を払い、適正に取り扱います。

ご提出いただきました履歴書等の応募書類は、新卒採用活動の目的に限り利用し、それ以外の目的で利用いたしません。

また、ご提出いただきました応募書類の返却はいたしかねますのであらかじめご了承ください。（返却希望のポートフォリオを除く）