

履 歴 書

2015 年 6 月 30 日現在



総合学園 ヒューマンアカデミー 広島 校			
フリガナ	オザワ ユウタ		性別 男
氏 名	小澤 勇太		
生年月日	1995 年 6 月 30 日生 (満 20 歳)		

フリガナ	ヒロシマケン シロシマシ ナカワ ヒガシハワシマチョウ ドームハワシマ		
現 住 所	〒730-0004 広島県 広島市 中区 東白島町 7-13 ドーム白島202		
	E-mail: y01265054974@gmail.com		
	連絡先 080 (4033) 1708 (自宅・携帯)		
	最寄駅 山陽本 線 広島 駅		
帰 省 先	〒791-8062 愛媛県 松山市 住吉1丁目 1-23		
	連絡先 089 (952) 2663 (自宅・携帯)		
	最寄駅 予讃 線 三津浜 駅		
年	月	学 歴 ・ 職 歴 ・ 賞 罰	
		学 歴	
平成 23	3	高知県 土佐市立 戸波中学校 卒業	
平成 23	4	愛媛県 私立 新田高校 普通科 特進コース 入学	
平成 26	3	愛媛県 私立 新田高校 普通科 特進コース 卒業	
平成 26	4	総合学園ヒューマンアカデミー広島校 ゲームカレッジ	
		プログラム専攻 入学	
平成 28	3	総合学園ヒューマンアカデミー広島校 ゲームカレッジ	
		プログラム専攻 卒業見込み	
		職 歴	
		なし	
		賞 罰	
		なし	
		以上	

年	月	免 許 ・ 資 格
平成27	2	ITパスポート試験 合格
得意な科目		健康状態
C/C++を中心に勉強しています。		良好
趣味・特技		本人希望欄（職種・通勤時間・勤務場所等）
体を動かすことが好きです。 特に野球には自信があります。		
クラブ活動		御社の規定に従います。
野球を6年間続け、チームメイトと日々切磋琢磨しながら頑張りました。		
志 望 動 機	<p>私は プログラムには無限の可能性があると信じています。そのプログラムでなら、多くの人を楽くませられるのではないかと思います。また、御社でなら人を楽ませ笑顔に出来るような作品が作れると思い、志願いたしました。</p> <p>志望動機 全てをこのスペースに書ききれなかったため、別紙に印刷して添付しております。よろしければそちらをご参照下さい。</p>	
自 己 P R	<p>私は、学校に入って1年間 様々な言語に挑戦してきました。C/C++やC#, objective-C, Unity, cocos2d-xなど興味が湧いた物にどんどん挑戦してきました。</p> <p>しかし、現在はゲーム作りで主に使われているC++を勉強しながら、3Dゲーム制作に力を入れています。</p> <p>私はこれから多くの事を学び、様々な事に挑戦していきたいと考えています。自己PR 全てをこのスペースに書ききれなかったため、別紙に印刷して添付しております。よろしければそちらをご参照下さい。</p>	

2015 年 6 月 30 日

株式会社アカツキ様

志望動機

総合学園ヒューマンアカデミー広島校 ゲームカレッジ

プログラム専攻 2 年

小澤 勇太

プログラムという無限の可能性があるツールを使い、遊んでくれたプレイヤーに多種多様な感動を与えられるゲームを御社でなら作れると思い志願いたしました。

【御社に志願しようと思ったきっかけ】

私が初めてゲームをしたのは5歳のクリスマスの時でした。その時から私はゲームに興味を持ち始めました。そして13歳のころ自分のパソコンを持ち、インターネットでゲームのことを調べていくうちにゲームはプログラムで作られていることを知りました。それからプログラムのことを調べ、自分の使っているパソコンや普段よく見る信号機、車等様々なものにプログラムが関わっていることを知りました。その時、私はプログラムに無限の可能性を感じ、このプログラムを使って人を楽しませる物を作りたいと考えるようになりました。そしてこの私の夢をかなえてさせてくれる物がゲームであり、私がプログラマーとしてゲーム業界に入って開発に携わりたいと思うようになったきっかけです。

御社のホームページを拝見し、色々調べていく中でとても興味がわきました。また、ホームページにある「ゲームの力で世界に幸せを」という言葉に感銘を受けました。その中でも「ゲーム自体が持っている人を笑顔にする力」に共感を覚え、御社で働きたいと強く思うようになりました。私はゲームのジャンルにとらわれない、新しいエンターテインメントを作り出すことを目標としています。しかし、新しいジャンルやエンターテインメントを作り出すのは容易ではなく、とても難しく夢のような目標だと感じています。しかし、御社でならその夢のような目標も実現できるのではないかと思います。また、目標に向かって技術力を向上させ、私自身が大きく成長できるのではないかと思います。

このような憧れや魅力ある御社でなら自分の技術を磨き、ゲームに対する情熱や感動を持ちながらゲーム制作に携わることができると思い志望いたしました。

【御社で取り組むこと】

もし御社に入社することができたら、私は長所である努力と挑戦心で多くのゲーム開発に携わろうと考えております。そして御社の開発技術を身に付け、私自身の開発の技術や知識を高めたいと考えております。そしてゲームという一つのジャンルに囚われない新たなエンターテインメントをつくり出すことを目指します。

そのためにスケジュール管理を細かく行い効率的に作業が行えるように努め、多くの開発に関わり挑戦することを意識します。そして人を楽しませて様々な感動を与えられるゲームが作れるよう日々の努力を忘れず、常に作品に対するこだわりを追求し、ゲーム開発を楽しんでいきたいと思っています。

以上

2015 年 6 月 30 日

株式会社アカツキ様

自己PR

総合学園ヒューマンアカデミー広島校 ゲームカレッジ

プログラム専攻 2 年

小澤 勇太

私は人一倍の『努力』と常に新しいことに挑戦する『挑戦心』を持っています。
そしてこの二つが私の一番誇れる長所であり、今の私を作り上げていったのだと思います。

【私がこの二つの長所をこのように考える理由】

『努力』: 私は小学生と中学生の時に野球部に所属していました。きっかけは小学 4 年生の時に友達から誘われて入部したのですが、最初の頃はボールが取れなかったり、バットが振れなかったりと面白味が感じられませんでした。それでも練習が終わった後も走り込み、キャッチボール、遠投、素振りなどを行い小学 5 年生のあたりから試合に出始め、小学 6 年生の時にはセンターのレギュラーとして毎試合出場しました。中学に上がっても変わらずセンターのレギュラーとして全試合出場しました。中学に上がってからも毎朝のトレーニングと練習終わりの自主練習は欠かさず行い、そのおかげで公式戦での打率は 5 割を超えチームに貢献してきました。このようなことができたのは周りの支えと、私自身が人一倍の『努力』をしてきた結果だと思っています。

『挑戦心』: 私は自分が挑戦したいと思ったことや新たな発見ができる可能性があれば、自分のできる範囲で挑戦していく人間です。最近行った挑戦は広島県の尾道市から愛媛県の今治市までをつなぐ海道、しまなみ海道を自転車で走破することを行いました。しまなみ海道走破の挑戦は本当に苦しかったです。総走行距離約 200 km、朝の 5 時に私が住んでいる学生マンションを出発し、愛媛の目的地に着いたのが夜の 10 時でした。

海道と書いてはいますが、実際走ったのはアップダウンの激しい峠道で、何度も諦めようとする気持ちが生まれ心を折られかけました。しかし、この挑戦が達成できたら何か得られるものがあるのではないかと思います、諦めずに完走できました。

そしてこの挑戦を達成することで目標を作る大切さと、目標を達成した時に得られる達成感、細かく目標を設定することで作業効率が上がることを学びました。私はこの挑戦心のおかげで様々な経験が得られました。そしてこれからもどんなことにも挑戦をしていき経験値を溜めていきます。

この二つの長所により今の私の明るく常に面白いことを考え様々な企画を練り、誰かを笑わすために全力を捧げる性格を確立し、いい仲間たちと出会えることが出来ました。

そして私はこの二つの長所と性格を御社のゲーム制作で発揮し、様々なジャンルのゲームを作っていきたいと思っています。

以上