

履歴書

2025 年 10 月 27 日現在



ふりがな くらまえ さとし	
氏 名 蔵 前 怜 士	
2004 年 8 月 31 日生 満(21 歳)	
※性別 男	
ふりがな ほっかいどうさっぽろしひがしくきた よしだがくえんがくせいかいかん かんじょうどおりひがし	
現住所 〒 065-0016	
北海道札幌市東区北16条東16丁目1-7 吉田学園学生会館環状通東402号室	
E-mail 231045@st.yoshida-g.ac.jp	
ふりがな	
現住所 〒 (現住所以外に連絡を希望する場合のみ記入)	

(自宅電話)
(携帯電話)
080-2872-3496
(連絡先電話)

年	月	学歴・職歴・免許・資格
		学 歴
2020	3	幌加内町立幌加内中学校 卒業
2020	4	北海道深川西高等学校 普通科 入学
2023	3	北海道深川西高等学校 普通科 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)
		免許・資格
2022	3	普通自動車第一種運転免許 取得
		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。

年	月	学歴・職歴・免許・資格

自己紹介

自分の長所

困難な問題であっても、目の前の物事に全力で取り組むことができます。

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）

バドミントン部（中学校）

趣味（特技等）

アニメ視聴、漫画、ゲーム、プラモデル制作

志望動機

私がゲームプログラマーを目指すようになったきっかけは、小さい時からゲームをプレイするのが好きで様々なジャンルを遊んでいくうちに、ゲーム業界に興味を持ったことに端を発します。専門学校に入学してからは実際にゲーム制作を行い、プログラミング言語を学び、ゲームプログラマーとしての力を身につけるため日々努力しています。最近はゲームだけでなく映像作品など、様々なエンターテインメントに触れることを心掛けており、ゲーム制作でも自分が作りたいゲームと、人を楽しませるコンテンツを作るための発想力を身につけることを意識しています。

貴社を志望した理由は、ホームページを拝見し、貴社の「挑戦を恐れず新しい表現を追求する姿勢」と、プロジェクトごとに柔軟にチームを編成する開発体制、そして若手でも積極的に意見を出し、技術的な挑戦に取り組める環境が整っている点に魅力を感じました。更に、最新機材を導入した開発が行われており、自身の技術力を磨きながら作品づくりに貢献できると感じました。私はこれまで、プレイヤーが試行錯誤を重ねて成長を実感できる“やりごたえのあるアクション体験”を目指して制作に取り組んできました。今まで培ってきた技術を活かし、貴社へのビジネスに貢献していきたいと考えております。

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)

GithubURL https://github.com/SatoshiKuramae/CyberCreators_2026_KuramaeSatoshi.git

作品動画URL <https://youtu.be/gF5eNLLmmCQ>

希望職種 プログラマー