

履歴書

2025年 11月 11日現在



ふりがな 氏名	くらまえ さとし 嵩前 恋士
2004年 8月 31日生 満(21 歳) <small>※性別</small>	
ふりがな 現住所	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いかいん かんじょうどおりひがし 〒 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	(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エクイップメント専門学校 ゲームクリエイター学科 卒業見込み
(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。

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

自己PR

私は物事に対して責任をもって、全力で取り組むことができる人間です。チーム制作で、役割はもちろんのこと作品完成に向けて必ずやり遂げる意識を持って取り組みました。制作中もチーム間でのスケジュールの相談や進捗を確認するなどして、チーム全体の作業をより効率的に進められるよう努力しました。一方、自分は周りに流されやすく、自身より周囲の意見を優先してしまう傾向があります。そこで、意見交換や相談を積極的に行い、コミュニケーション能力の向上に努めつつ自分の意見も出せるよう努力しております。更に私は、触れたことのないゲームは積極的にプレイすることを心掛けています。新しい技術や知識は、幅広い層のプレイヤーが楽しめるゲーム制作には必要不可欠な要素だと考えており、UIやシステム等、更に様々なデザインパターンを学び、ゲーム制作に生かしております。そのおかげで、周りに試遊してもらった際も、様々な方に喜んでいただけるようになり、制作意欲も向上しています。

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、最先端の技術を駆使して幅広いプラットフォームで開発を行い、エンターテインメントの可能性を追求されている点に魅力を感じたためです。私はこれまでゲーム制作を通じて、UIや操作性の向上を意識し、プレイヤーが快適に楽しめるシステムづくりに取り組んできました。貴社のように、最先端技術と創造力を融合させた開発体制の中であれば、自分の技術を磨きながら、多くのプレイヤーに新しい驚きと楽しさを届ける一員として貴社に貢献できると考えております。

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

希望勤務地 どこでも可