

履歴書

2025年 11月 6日現在



ふりがな 氏名	くらまえ さとし 藏前 恋士
2004年 8月 31日生	満(21 歳) <small>※性別</small> 男
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かん 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) (現住所以外に連絡を希望する場合のみ記入)

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スプレス大学校 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、幅広いプラットフォームとジャンルの開発に対応し、企画からマスターまで一貫して携われる環境に魅力を感じたためです。私はこれまで、UIや操作性を意識したプログラムを通じて、快適なプレイ体験の実現に取り組んできました。貴社のように、希望したタイトルの開発に責任を持って関わる環境であれば、技術を磨きながら開発全体を支えるプログラマーとして貢献できると考えています。将来的には、安定したプレイ体験を支える仕組みづくりにも挑戦したいです。

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（クライアント）