

履歴書

2025 年 6 月 23 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( 20 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	(自宅電話)
北海道札幌市東区北十六条東十六丁目1-7 吉田学園学生会館 環状通東 402号室	(携帯電話)
E-mail 231045@st.yoshida-g.ac.jp	080-2872-3496
ふりがな	(連絡先電話)
現住所 〒 (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	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(旧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 卒業見込み
		免許・学歴
2022	3	普通自動車第一種運転免許 取得

※「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  与えられた仕事の責任を重視し、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）  特になし
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重視し、全力で取り組むことができる人間です。授業で行ったチーム制作で、与えられた仕事は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います。また、自分は、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、様々なゲームデザインを学び、ゲーム制作に生かしています。実際、ゲージのデザインを参考にした際、試遊してもらった方々に好評だったことが印象に残っています。

志望動機
私がゲーム業界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つようになりました。高校では情報基礎の科目を選択し、スクラッチキャットを使用して簡単なゲームを制作しました。そこでプログラミングについて興味を持つようになり、ゲームプログラマーという職業を知りました。専門学校に入学してからは実際にゲーム制作を行ったり、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着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自分以外が楽しめる誰でも楽しめるコンテンツを作るための発想力を身に着けることを意識しています。貴社を志望した理由は、説明会を拝聴させていただいた際に、様々なIPやアクションゲームの制作実績があることに、大変興味を惹かれました。私もプログラマーとして最前線で活躍するために多種多様な経験をしたいと考えており、貴社でなら経験と成長ができると確信いたしました。今まで培ってきた技術を活かしつつ、新たに学んでいく知識と合わせて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)