

履歷書

2025 年 6 月 20 日現在



ふりがな		しいな		たいよう	
氏 名		椎名		太陽	
2004 年		12 月		15 日生	
満(20		歳)	
				※性別 男	
ふりがな		さっぽろしひがしく		よしだがくえんがくせいいかんかんじょうどおりひがし	
現住所		〒		065-0016	
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0313号室			
E-mail		231037@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)
080-3262-5086
(連絡先電話)

[illegible]

※「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 問題解決力
自分の好きな分野・学科 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） 写真部（高校3年間）、吹奏楽部（中学校～高校6年間）
趣味（特技等） ・趣味：アニメ鑑賞、ゲームをプレイする。・特技：パーカッション

自己PR
自主的に課題を見つけ、改善を図る力が私の強みです。入学当初は知識を活かしきれず非効率な実装をしてしまうことも多くありました。しかし、授業でデザインパターンを学んだことをきっかけに、効率的な実装を意識するようになりました。たとえば、3Dアクションゲームのスキル実装では、条件分岐が複雑になり可読性が低下したため、次の制作でステートパターンやストラテジーパターンを取り入れることで、処理の見通しを良くし、保守性を大幅に向上させました。さらに、ワイヤーアクションの制作では当初の三角関数による実装が複雑すぎたため、外積やベクトルを使用した処理に改善し、コードの可読性と応用力の向上を実現しました。このように、制作中に課題を感じた際は、必要な知識を自ら調べて素早く取り入れ、柔軟に実装方法を見直すことを大切にしています。その結果、既存処理の再利用時の移植スピードや、新規機能の開発スピードも着実に向上しました。今後はこの改善力をチーム制作の場でも活かし、より効率的かつ高品質な開発を目指して貢献していきたいと考えています。

志望動機
私は3歳の頃からゲームに熱中していました。中でも、「スーパーマリオメーカー」の発売をきっかけに、実際に自分でコースを制作し友人に遊んでもらい、反応をもらえることに大きな喜びを感じました。そのうち、自分ならこういう技にするとか挙動にするとかを考えるようになり、一からシステムや技の挙動、ボス戦などを制作し、貴社のゲーム開発にける思いとおり、世界中の人に夢と感動でいっぱいにし、より多くの人を笑顔にしたいと考えるようになり、ゲーム業界を志望しました。専門学校では、主に技の挙動やエフェクトの演出制御に取り組み、いつしかクラスメイトからは「これは君が作ったゲームだとわかる」と言ってもらえるようになりました。独自の世界観を挙動制御を通じて表現できることが私の強みだと感じています。この経験を活かし、世界観を支える様々な挙動の制作に貢献できると考えています。貴社のIP「グーニャモンスター」シリーズのように奥深いゲームの制作に携わりたいと考え、志望しました。

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)
プログラマーを志望します。