


履歷書

2025 年 6 月 9 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 さっぱろしひがしく 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		(自宅電話)
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		(携帯電話)
自主的に課題231037@st.yoshida-g.ac.jp		080-3262-5086
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)		

[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 私は昔からゲームに強い関心を持ち、プレイヤーとしての体験を通じて、ゲームの没入感や爽快感に魅了されてきました。そうした体験から、今度は自分がその楽しさを届ける側に立ちたいと考え、ゲーム業界を志望しています。私がゲーム開発において特に関心を持っているのは、プレイヤー体験を高める演出や挙動の制御に関する技術です。在学中に、必殺技やボス戦における技の出し方のパターン構築やエフェクトの演出制御に取り組んできました。これらの工夫を積み重ねる中で、クラスメイトからは「これは君が作ったゲームだとすぐにわかった」と言ってもらえることが増えました。演出面での個性や完成度を自然と表現できていることが、私の強みだと感じています。400タイトル以上の開発という豊富な実績、そして自社開発ゲームや新人研修による充実した技術支援に魅力を感じております。これらの強みを活かしながら、自身の技術力を向上させ、多くのプレイヤーに楽しさをお届けしたいと考え、貴社を志望いたしました。

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) 職種はプログラマーを志望し、勤務地は大阪を志望します。
