

履歴書

西暦 年 月 日 現在

ふりがな	いんげるしでしゅ しわじ
------	--------------

氏名	INGALE SIDDHESH SHIVAJI
----	-------------------------

生年月日	西暦 2000年 12月 14日生 (満 25歳)
------	---------------------------

ふりがな	とうきょうと あらかわく ひがしにっぽり 6ちょうめ 50ばん 3ごう ドエル・ワン 308
------	--

現住所 (〒 116-0014)	東京都荒川区東日暮里6丁目50番3号 ドエル・ワン308
-------------------	------------------------------

電話番号	携帯番号
------	------

E-mail	siddheshingale2000@gmail.com
--------	------------------------------

ふりがな	電話番号
------	------

連絡先 (〒 -) (現住所以外に連絡を希望する場合のみ記入)	- -
----------------------------------	-----

西暦年	月	学歴・職歴(各別にまとめて書く)
-----	---	------------------

		学歴
--	--	----

2019	05	インドシュリー・ババニ短期中学校 卒業
------	----	---------------------

2019	06	インド東北边境工科大学入学
------	----	---------------

2024	08	インド東北边境工科大学 卒業
------	----	----------------

2022	07	日本九段日本文化研究所 日本語学院入学
------	----	---------------------

2024	03	日本九段日本文化研究所 日本語学院 卒業
------	----	----------------------

2024	04	日本専門学校東京クールジャパン・アカデミー
------	----	-----------------------

		ゲーム総合学科 ゲームプログラマー専攻 入学
--	--	------------------------

2026	03	日本 専門学校東京クールジャパン・アカデミー
------	----	------------------------

		ゲーム総合学科 ゲームプログラマー専攻 卒業見込
--	--	--------------------------

		職歴
--	--	----

		なし
--	--	----

		以上
--	--	----

西暦年	月	免許・資格・受賞
-----	---	----------

2022	08	2d アニメーション講座修了
------	----	----------------

2022	12	日本語能力試験 (JLPT) N4 合格
------	----	----------------------

2024	02	Unreal Engine基礎コース修了
------	----	----------------------

2025	07	日本語能力試験 (JLPT) N2 合格
------	----	----------------------



自己紹介書

得意な科目・分野	〈チーム制作〉 アニメーション制作の授業において、複数のモデルやプロジェクトをチームで制作しました。技術力の向上に加え、チームでの協力やコミュニケーションの大切さを実感し、実務にも活かせる経験を得ました。
課外活動経験 (アレギト、インターン等)	〈マクドナルドの接客 (2023年10月から継続中)〉 マクドナルドでの勤務経験を通して、外国人のお客様も多く対応したため、常に周囲に気を配る習慣が身につきました。親切で分かりやすい接客を心がけ、初対面の方とも自信を持ってコミュニケーションを取れるようになり、仕事にも迅速に慣れることができました。
趣味・特技・スポーツ	〈野球 (中学～高校)〉 ゲーム開発中にプログラミングのミスを見つけた際には、その原因を丁寧に分析し、最適な解決方法を模索して記録しています。こうすることで、同様のエラーが発生した際に素早く対応でき、効率的な開発につなげています。
自覚している性格	〈転んでもただでは起きない〉 東京クールジャパン専門学校でゲーム制作に取り組み、チームでの課題を乗り越えて発表会で優勝しました。空き時間には、YouTubeで最新技術やバグ解決法を自主的に学んでいます。
自己PR	〈知識欲と向上心〉 幼少期からゲーム業界に憧れを持ち、特にUnity製のカーレースゲームに熱中していました。繰り返しプレイしても飽きず、ゲームの仕組みや演出に強く惹かれていきました。その後、世界的に有名な『PUBG』に出会ったことをきっかけに、Unreal Engineにも興味を持ち、大学では本格的に学習を開始しました。現在は、UnityとUnrealの両方を使って自分のアイデアを形にする力を磨いています。
志望動機	〈挑戦し、成長し続けたい〉 私はソフトウェア開発を通じて、人々の生活をより便利で豊かにする技術に強い関心を持っています。学校での学習や個人開発を通じて、C++やC#を用いたアプリケーション開発や、Unity・Unreal Engineによるプロジェクト制作を経験し、プログラミング力と論理的思考力を磨いてきました。今後は新しい技術を積極的に学びながら、チームの一員として価値あるソリューションを提供し、社会に貢献できるエンジニアを目指しています。
希望職種	ゲームプログラマー
本人希望記入欄 (勤務地、転居予定、その他) ※勤務地は指定がある場合のみ記入	勤務地：東京 ※特になし（貴社の規定に従います）