

履 歴 書

年 月 日現在

フリガナ	エン ドウ タカ シ	性別	
氏 名	遠 藤 貴 士	男・女	
生年月日	昭和・平成 7 年 6 月 4日生(満 22 才)		
フリガナ	サイタマケン シ イツキクスウ イツキ ゴウ	電話番号	
現住所	〒 339-0007	048 (795) 2387	
	埼玉県さいたま市岩槻区諏訪1-5-2 レジデンス岩槻M-202号	携帯電話番号	
		080 (4337) 6415	
eメール	P C sora15.7colorp.bird@gmail.com		
	携帯 exile-the_bird_of_7colors15@sotfbank.ne.jp		
フリガナ		電話番号	
帰省先	〒 現住所と同じ	()	
年号	年	月	学 歴 ・ 職 歴
			学 歴
平成	20	3	さいたま市立東岩槻小学校 卒 業
平成	23	3	さいたま市立慈恩寺中学校 卒 業
平成	23	4	埼玉県立上尾南高等学校 入 学
平成	26	3	埼玉県立上尾南高等学校 卒 業
平成	26	4	日本工学院八王子専門学校 情報科学専門課程
			ゲームクリエイター科四年制 入 学
平成	30	3	日本工学院八王子専門学校 情報科学専門課程
			ゲームクリエイター科四年制 卒 業
			職 歴
			なし

(注)黒インク・楷書・算用数字を使用
JIS Z8303に準拠

日本工学院八王子専門学校

自己紹介書

志望動機(入社後・将来の目標・提案したい事・やってみたい事など)

私はユーザーが楽しめるような敵のAI、ゲーム世界が綺麗だと誰もが感動し羨ましいと言ってもらえるグラフィックをプログラムで実現させたいと考えたからです。その際に自分の長所とも言える意欲とコミュニケーション力を武器に様々な事を先輩方や同期から学びかつ自分で学んできた能力を活かせる場だと思っています。そして、何よりも自分の作ったものでユーザーの人々に「喜び」・「感動」・「楽しさ」を提供したいと思い考えたために、ゲーム業界に入りたいと思ったからです。

自己PR(性格・資格・免許・特技など)

プログラミング言語でC#・C++を中心にゲームで主に使用されている言語を書くことが出来ます。特に学校の授業としてチーム制作があり、その際にUnityを使用することが多かったです。チーム制作で携わってきたことは、カメラで複数のオブジェクトを見ながら一番遠いオブジェクトまたは遠いオブジェクトが2つ以上ならその中間座標を追従させました。その他にUnityのアニメーションカーブとBloomを利用して、エフェクトを一定の間隔で光らせました。チームでは、リーダーを担い責任感があります。なので、タスクの管理やメンバーをまとめることが出来ました。

専門科目(得意・興味のある科目など)

チーム制作の際に経験したUnityの機能の一つでNavMeshAgentを使用した敵のAIの経路探索を作りました。敵の視野範囲を作り、視野内にプレイヤーが入ってきたら追いかけて、プレイヤーを見失うまで追いかけるのが難しくなかなか上手いかず苦労しました。その際、テレビの「逃走中」のハンターを参考にし、わからない点を友人や先生方から聞きました。今では得意分野になっています。

課外活動(クラブ活動・ボランティア・アルバイト・学生時代に力を注いだことなど)

専門学校で3年間バスケットボール部に所属していました。昨年の夏に行われた専門学校の全国大会に出場しました。毎年のように全国大会に出場するようなチームなので日々忍耐を鍛えてきました。部員数も多かったのでメンバーに選ばれるためにチームメイトと切磋琢磨してきました。

希望職種

プログラマー