

履 歴 書

2024 年 5 月 23 日現在



ふりがな	まつばら しゅんせい	性別
氏 名	松原 俊成	男
生年月日	2004 年 7 月 28 日生（満 20 歳）	
ふりがな	ひょうごけん こうべし たるみく まいたもんひがし 1-4-9	
現 住 所	〒655-0052 兵庫県 神戸市 垂水区 舞多聞東 1-4-9 1 自宅電話番号：(078) 782-4131 携帯電話番号：(080) 2347-1581	
E-mail	kd1356205@st.kobedenshi.ac.jp	
ふりがな		
帰 省 先	〒 - 同上 帰省先電話番号： ()	

年	月	学歴・職歴（各別にまとめて書く）
		学歴
2020	3	私立六甲学院中学校 卒業
2020	4	私立 N 高等学校 入学
2023	3	私立 N 高等学校 卒業
2023	4	神戸電子専門学校 ゲームエンジニア学科 入学
2026	3	神戸電子専門学校 ゲームエンジニア学科 卒業見込み
		職歴
		なし
		以上

得意科目 もしくは分野	3D ゲームプログラミング	趣味 特技	サイクリング
----------------	---------------	----------	--------

年	月	資格・免許（コンテスト等の受賞歴）
2023	2	IT パスポート試験
2023	6	C 言語プログラミング能力認定試験 2 級
2023	7	普通自動車第一種運転免許（AT 限定）

希 望 職 種	ゲームプログラマー	希 望 勤務地	貴社規定に従います
------------	-----------	------------	-----------

自由記入欄（企業へのアピール事項等を記入）
私は常にチャレンジすることを心掛けています。作品を制作する際、授業で扱っていない範囲について自分で調べ実装し、作品に組み込みました。結果、先生方から高い評価を得ました。学校ではチームで2作品、個人で4作品を制作しましたが、制作期間内に実現可能な範囲を判断しつつ、自分が入りたい要素や細部へのこだわりを大切にしました。また2週間程度の作品制作もあり、スケジュール管理能力も身に付きました。学内でゲームジャムが行われたことで、ラビットプロトタイピングの経験もでき、プログラマーとして自信を付けました。
また、高校2年生から現在までアルバイトをしており、物事を継続する力や、社会での基本的な立ち振る舞いを学びました。また、2人1組でシフトを組むため、1人の担当範囲が大きく、効率よく業務を進めるためのコミュニケーション能力が鍛えられました。昨年のチーム制作では、チームメンバーの役割を分担し、こまめに進捗確認をしたり、作業に詰まることがあればすぐに相談しあうようにすることで、効率よく作品制作を進めていくことが出来ました。このような経験を活かし、御社でもチームメンバーと円滑にコミュニケーションを取りながら、協力して効率よくプロジェクトを進めていけると考えています。