


# 履歴書

2020 年      4 月      16 日現在

ふりがな   アレックス   ジュルコ		
氏名    Alexander Jurcau		
1997 年    08 月   25 日生   (満 22 歳)	※ (男)・女	
ふりがな		電話
現住所		

年	月	学 歴 ・ 職 歴 （各別にまとめて書く）
		学歴
2010	09	Bayview Secondary School（中・高等教育課程含む）入学
2015	06	Bayview Secondary School（中・高等教育課程含む）卒業
2015	09	University of Toronto   コンピューターサイエンス学科   入学
2020	04	University of Toronto   コンピューターサイエンス学科   卒業見込み
		職歴（全てのインターンシップはフルタイム・有給）
2016	05	Inmar（株）   IT 事務サポート・エンジニア（インターンシップ）
2016	09	Inmar（株）   インターンシップ期間   終了
2017	03	Youth Fusion（非営利機関）   ゲームデザイン教師
2017	05	ARnocular（株）   拡張現実開発者
2018	05	Youth Fusion（非営利機関）   契約満了
2018	06	Ubisoft Toronto（株）   ツールプログラマー   （インターンシップ）
2019	09	ARnocular（株）   拡張現実開発者   一身上の都合により退職
2019	09	Ubisoft Toronto（株）   インターンシップ期間   終了
		現在に至る

年	月	資格・免許
2016	06	マイクロソフトのデータベース管理基礎：MTA: 98-364
2020	01	日本語能力試験（JLPT）二級

志望の動機・特技・趣味・アピールポイントなど	通勤時間	
<p>私は、Ubisoft ゲーム開発プロジェクトにおいてソフトウェア開発のインターンシップをした経験があります。その際、会議でゲームの不備を検出・記録の効率を向上させるツールを自ら考案し、プロデューサーにプレゼンテーションを行い、その後開発に着手することができました。その結果、不備の検出から修正までの作業時間を8時間短縮することに成功し、このソフトウェアは社内のツールとして正式に採用されることとなりました。また、職務においてチームとの連携力、コミュニケーション能力、それに加えて、1000人以上の前でプレゼンテーションをこなせるキャリアを得ることもできました。日本のゲームのクオリティの高さは、日本の伝統文化（和食や日本酒等）における質の高さに通じるところがあり、私は世界を魅了する日本の繊細で緻密なデザイン・技術に強い関心を抱いています。日本語を自らのライフワークに取り入れることや、多文化主義である北米で培った柔軟性と強い探究心により、様々な視点から貴社の世界的発展に貢献できると確信しております。</p> <p>特技：バスケットボール 趣味：音楽鑑賞</p>	扶養家族数（配偶者を除く）	
	0人	
	配偶者	配偶者の扶養義務
	※ 有・ <input checked="" type="radio"/> 無	※ 有・ <input checked="" type="radio"/> 無

本人希望記入欄（特に給料・職種・勤務時間・勤務地・その他についての希望などがあれば記入）
<p>希望開発言語：Python, C#, Javascript, C++</p> <p>その他の活かせる言語：C, T-SQL, Java, Racket, Haskell, Dafny</p> <p>活かせる技術：Unity, Visual Studio, Qt, ELK, Perforce, React, Redux, Git, Express, Mongo, Node</p> <p>希望職種：ツールプログラマー、ゲームプログラマー、ゲーム開発環境エンジニア、社内情報システム開発エンジニア</p> <p>希望勤務地：東京、大阪、横浜</p>