

★本書類は3ページのPDFとして出力し提出してください★

記入日： 2024/4/14



ふりがな	かねくに たけし		
氏名	兼國 岳士		
生年月日(西暦)	2004/11/16	19 歳	携帯電話 090-3412-1116
現住所	〒 815-0071 福岡県福岡市南区平和1-26-41		電話番号 092-526-1277
上記以外の 連絡先(ご実家等)	〒		電話番号
E-mail	kanetake123note@outlook.jp		

希望職種	プログラマー	※希望する職種だけ残してください
------	--------	------------------

年(西暦)	月	学歴・職歴 (中学卒業から記入)
2020	3	福岡県福岡市立高宮中学校 卒業
2020	4	福岡県立福岡工業高等学校建築科 入学
2023	3	福岡県立福岡工業高等学校建築科 卒業
2023	4	総合学園ヒューマンアカデミー福岡校 ゲームカレッジプログラマー専攻 入学
2025	3	総合学園ヒューマンアカデミー福岡校 ゲームカレッジプログラマー専攻 卒業見込み
		以上

年(西暦)	月	資格・免許等
2020	12	全国工業高等学校長協会計算技術検定 3級 合格
2021	1	全国工業高等学校長協会パソコン利用技術検定 3級 合格
2021	7	日本語ワープロ検定 3級 合格
2022	3	2級施工管理技術検定 合格
2022	7	初級CAD検定 合格
2023	7	第一種普通自動車運転免許(AT限定) 取得

趣味・好きなスポーツ等	ギター、カラオケ
-------------	----------

現在の就職活動状況について教えてください

- 志望している業界 (ゲーム業界) ()
- 弊社以外の志望企業 (株式会社neilo) ((株) インフィニットループ)
- 会社選びのポイント
- (企画から開発、販売まで手掛ける自社開発を行う会社)

これまでに手掛けた作品や企画、イベント等、その他学外での活動や自主学習等もご記入ください

※作品のアピールポイント、コンテストへの参加・受賞履歴、アルバイトで頑張ったことなど

私が手掛けた作品の中で最も紹介したい作品は最近完成させたMakeMazeというゲームです。

この作品は私の中で最も、楽しさを追求し技術力の成長を実感した作品だからです。

この作品を作る際、ゲーム制作に再利用できるようにAstarのアルゴリズムを利用したエネミーの動きを制御するライブラリや、マップを簡単に生成するライブラリを作成しました。

これらのライブラリを作成することでC#の特徴である、クラス分けやカプセル化などのオブジェクト指向や、Linqなどの標準ライブラリを学ぶことができました。

また、ゲームの見た目や、快適性をブラッシュアップするために一度すべて作り直したりしました。

学生時代の専攻科目やコース、ゼミでの研究内容、また学業で力を入れた事をご記入ください

主に学んだこと、専攻・研究テーマ： ゲーム制作

私はゲーム制作に力を入れてきました。

学校内ではチームでの制作を2本と、個人での制作を1本。

学校外では、チームでの制作を1本と、個人での制作を1本です。

そして現在学校内でのチーム制作、学校外でのチーム制作と個人制作を進行しております。

使用経験のあるや言語・アプリについて ※該当する項目のみ記入（未使用は記入不要）

種別	使用年数・バージョン等	種別	使用年数・バージョン等
C	1年	Photoshop	
C++	1年	Illustrator	
C#	1年	Clipstudio	
Objective-C		3DStudioMAX、3ds Max	
Swift		Maya	
Java		Blender	
VB、VB.NET、Delphi		Z brush	
JavaScript		SubstancePainter	
Python		SubstanceDesigner	
Perl		SubstanceSampler	
Ruby		MarvelousDesigner	
HTML5		MotionBuilder	
CSS		After Effects	
SQL		Final Cut	
MySQL、PostgreSQL、MariaDB		Premiere	
UnrealEngine		Windows	2年
Unity	1年	Mac	
Gobot Engine		MS Office	
Redmine		その他	
SVN		Github	1年

スパイク・チュンソフトで、あなたが取り組みたい事・実現したい事についてご記入ください

プロジェクトのリーダーを務めてゲーム開発を引っ張っていき、世間で話題に上がるようなゲームの開発を手掛け、多くの方々に楽しいゲームを提供したいと考えております。

私はゲーム開発のプログラミングを学んで1年という未熟者で、知識も技術も経験もまだまだ浅いです。しかし私はこの1年で、ゲーム開発者を目指す学生として、仲間とコミュニケーションを取ることで情報共有を行ったり、わからないことはネットを使い自分で調べたりすることで学び続けてまいりました。

貴社は自社開発や受託開発、そして海外ゲームのローカライズなど様々なゲーム開発に携わることができると拝見いたしました。そのため貴社では開発のアプローチの方法や、トラブルの解決の仕方などにおいて様々な考えを持つことができ、開発を通じて密にコミュニケーションを取り多くの刺激を受けることで成長することができると考えました。

のちには、多くの方々に楽しいゲームを提供するプロジェクトのリーダーとして開発を引っ張って行きたいです。

強み、アピールポイント、セールスポイントをご記入ください！！ ※内容・形式自由、画像貼り付けOK

私は協調性に優れ、人と接する際に常にポジティブな感情を持っています。

私は本来人見知りで、コミュニケーションをとることが苦手でした。

しかし、自己成長のためには人との関わりを増やすことが大切であると考え、アルバイトや学校で良い人間関係を築く努力を重ねてきました。

特にアルバイトでは、積極的にコミュニケーションを取ることで仕事の仲間との会話を増やし、良好な関係を築き同年齢の仲間たちとご飯を食べに行く親睦会を主催するなどの経験もあります。

結果として自己成長だけでなく、良い雰囲気づくりができました。

人間関係構築の能力を活かしチーム内で積極的にコミュニケーションを取り、プロジェクトをスムーズに進めていきたいと考えています。

また、コミュニケーションを通じてゲーム開発の技術や知識を吸収し、ゲーム業界のプロフェッショナルとして活躍することを目指しています。