平成

　　　　　　　　　　　　　　　チーム制作

私は今まで個人での制作がメインだったのでチーム制作に興味があり、少し無理を言って難易度の高いチームメンバと作品を制作しました。自分の実力じゃ無理があるのではないかと注意されましたが、先生に無理を言って参加させてもらい、担当箇所はしっかりとした物に仕上げました。

私はチーム制作でプレイヤーの担当をしたことがあり、その時に出たバグや実際の動作に関しての意見を反映するときに、まず自分で対策や実装をしてみて、メンバに確認を取り、問題が出た場合はネットで技術サイトを探して修正箇所や類似の技術を見つけ反映させ、その後もう一度メンバと確認し、問題が出なくなるまでそれを繰り返しました。メンバとの意見交換を大切に思っており、自分のわからないこと、実際にできたこと、メンバの意見を共有できる力を活かしていきたいと思っています。

テスターを志望した理由は、授業課題でバグが出た知り合いのコードを直していた時に、バグを見つける仕事に興味を持ちゲームの品質管理に携わりたいと思ったからです。専門学校ではゲームプログラミングを中心に学んでおり、貴社のソフトウェアテスト自動化ツールにも非常に興味があります。これまでに身に付けたプログラミングスキルやゲーム作りに対する意欲を仕事に活かしたいと考えています。

資格

サーティファイ主催　C言語プログラミング能力検定　3級

一般財団法人 職業教育・キャリア教育財団主催　J検情報活用試験　3級

CG-ARTS主催　CGクリエイター検定　ベーシック

サーティファイ主催　Javaプログラミング能力検定　3級

賞罰

なし

以上

１１

私は人と話すことや自分が好きなことの共有が好きで、以前とあるアプリでネットで知り合った数人と雑談やゲームの情報交換ができるようなコミュニティを主催していました。

　　　　　　　　ゲームの裏技探し

小ネタや裏技を探すのが好きでマップの抜け道を探したり、ボスを地形にハメて安全に倒せるかやってみたり、隠し部屋や壁抜けができないか怪しいエリアの壁に向かってひたすら走ったり飛んだりすることが好きです。

学歴

広島市立城山北中学校　卒業

広島県立大崎海星高等学校　入学

広島県立大崎海星高等学校　卒業

ASOポップカルチャー専門学校　ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻　入学

ASOポップカルチャー専門学校　ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻　　卒業見込み

平成　28 3

平成　28 4

平成　31 3

平成　31 4

令和　05 3

令和　02　 12

令和　02　 12

令和　02　 12

令和　04　 02

4

5

7月

080-9793－8576

080

080

福岡市東区香椎浜4-10-3

0016

813

ふくおかし　ひがしく　かしいはま

8576

9793

8576

9793

福岡市東区香椎浜4-10-3

0016

813

ふくおかし　ひがしく　かしいはま

1916001@s.asojuku.ac.jp

21

12

6

あきやま　　　ゆたか

秋山　裕