

履 歴 書

令和 3 年 6 月 30 日現在



ふりがな まえの ななか	
氏 名 前野 七楓	
平成13年 7 月 19 日 生 満 (19 歳)	男・女 <input checked="" type="radio"/>
ふりがな ほっかいどう さっぽろし ひがしく ひがしなえぼ 10じょう 2ちょうめ 14-15	(自宅電話)
現住所 〒 007-0810	011-788-3701
北海道札幌市東区東苗穂10条2丁目14-15	(携帯電話)
E-mail jb2020048@stu.yoshida-g.ac.jp	080-4506-0785
ふりがな	(連絡先電話)
連絡先 〒 (現住所以外に連絡を希望する場合のみ記入)	

年	月	学歴・職歴・免許・資格
		学歴
平成29	4	札幌北斗高等学校 進学コース 入学
令和2年	3	札幌北斗高等学校 進学コース 卒業
令和2年	4	吉田学園情報ビジネス専門学校 ゲーム学科 入学
令和4年	3	吉田学園情報ビジネス専門学校 ゲーム学科 卒業見込み
		職歴
		なし
		免許
		なし
		資格
令和3	2	インターネットベーシックユーザーテスト ブロンズ認定 合格
令和3	2	Excel表計算処理技能認定試験 第3級 取得
		以上

年	月	学歴・職歴・免許・資格

自己紹介
自分の長所 明るい、周りを盛り上げることができる
自分の好きな分野・学科 企画考案
サークル活動（クラブ活動・ボランティア・スポーツ・文化活動等） 中学、高校→バレーボール
趣味（特技等） ウィンタースポーツ、韓国語独学、バレーボール、バスケットボール

志望動機	(希望職種) プログラマー
私がゲーム業界を目指した理由は、「面白い楽しいをユーザーに体験してほしい」と思ったからです。	
私が個人制作で一番大切にしていることはユーザーの立場になって考えることです。	
先輩方やクラスメイトの人に自分の作品を見てもらいアドバイスを頂き制作をしました。	
そしてチーム制作では一人に負荷がかからないように配慮したりしながら作品を作り上げました。	
授業ではチームで分かれ昔のゲームをプレイし、様々な角度から調べ上げたものを	
資料でまとめ発表したりしました。また、学校内で行われるゲームの大会があり、	
優勝を目指すのはもちろんゲームの攻略法を考え、クラスメイトと情報交換をしました。	
このように先輩方やクラスメイトとゲーム研究することはとても大切に素晴らしいことだと	
感じました。私は、一人でも多くのユーザーに楽しいを感じてもらうため、まずは	
私自身が楽しくゲームに向き合い、チームを大切にしている貴社でぜひ活躍していきたいです。	