**自己PR資料**

【自己紹介】

岡山情報ITクリエイター専門学校

ゲーム制作2年制コース

**2年　古川友也**

専門学校に入学してからUnityやDXライブラリとC/C++/C#を学び、

特に**UnityとC#に力を入れてきました**。

現在は、Unity内部の仕組みやC++を学ぶため、

DXライブラリを用いた３Dゲームの制作にも励んでいます。

【自分の強み】

私の強みは「**集中力**」と「**責任感**」です。  
興味を持ったことに対して深く没頭し、粘り強く成果を出すことができます。

どんな業務や趣味でも、一度興味を持つと、**その世界に没頭してしまう性格**です。

課題や制作に取り組む際には、つい時間を忘れてしまい、気づけば朝になっていたこともあります。

その集中力により、**他の人よりも早く結果を出すことができる**と、よく評価をいただきます。

例えば**製造系のアルバイトでは、入社後３カ月ほどで店長と交代**し、店の製造個数調整とその製造業務を任されるようになりました。

**私の判断が利益や従業員の労働時間に直結**するためプレッシャーもありましたが、努力を重ねた結果、技術コンテストにも出場する機会をいただき、**他店舗の社員よりも高い評価**を得ることができました。

今では業務を安定してこなせるようになり、職場でも信頼を得ています。

（※※※以下、記載することを代表より承諾を得ています(名前も載る予定です)※※※）

また、ゲーム会社のアルバイトでは、**“KADOKAWA”からリリース**予定の”背筋”氏が手がける**新作ホラーゲームで、一部UIの本実装も任される**ことになりました。

このような大きなプロジェクトを任されたのも、**日頃から集中して制作に取り組む姿勢**と、**最後までやり遂げる責任感を評価いただけた結果**だと感じています。

これからもこの集中力と責任感を活かし、より高いレベルの成果を出していきたいと考えています。

【業界を志望する理由】

私が、ゲーム業界を志望するのは、**ゲームを通じて人々に幸福感や満足感を届けたい**と考えているからです。

**きっかけ**は、高校時代に**働くなら自分の好きなことに関わりたい**と考え、**オープンスクール**に参加したことです。そこで初めてプログラミングを体験し、「**自分が書いたコードでゲームが動く**」ことに感動しました。

さらに、アルバイトでドーナツ製造を担当した際、自分が**丁寧に作った商品**を他の従業員やお客様から**「美味しそう」と喜んで**もらえた経験を通じて、**自分の工夫や努力によって人を笑顔にできる喜び**を知りました。

その体験を**「ゲーム開発」でも実現**したいと思うようになりました。

また、自己分析を通じて「**私は昔からゲームに助けられてきた**」と気づきました。

嫌なことがあってもゲームをすれば忘れられたり、努力のご褒美として買ってもらったり、常に支えになっていました。

だからこそ今度は自身が創り手となり、**人々に楽しさや夢を届ける側になりたい**と思って

います。

加えて、実際に**ゲーム会社でのアルバイト経験も大きな学び**となりました。

夏休みのほとんどを8～9時間勤務のフルワークで過ごす中で、上手くいかずに辛いと感じることもありました。しかしそれ以上に、**プログラム**や**チームで形を作り上げていく過程**が**楽しく**「**これでお金をいただいていいのか**」と思うほど、**大きなやりがい**を感じました。

この経験を通して、**改めて”ゲームプログラマー”として働きたい**という思いがさらに強くなりました。

【クリエイターとしての将来像】

私は、**幅広い経験を積み、信頼される技術者**になりたいです。

幼い頃から、**人の役に立ち、頼られる存在になれる人**に憧れてきました。

その憧れから、誰かの力になりたい、人の役に立ちたいという思いを持って行動してきました。**その思いの裏**には、無力さを感じたり、周りに迷惑をかけたりすることが苦手という、**強い責任感**があります。  
だからこそ、制作や学習の場面でも集中して取り組み、できるだけ**早く力をつける努力**を続けています。

将来は一部の分野に特化しつつも、幅広い知識を持ち、**仲間から頼られる存在を目指します**。