



履歴書

2024 年 5 月 28 日現在

ふりがな さとう たくみ		生 年 月 日	
氏 名 佐藤 匠		2002 年 12 月 21 日生 (21 才)	
ふりがな ぐんまけんおうらぐんいたくらまちえびせ		電話 市 外 局 番 (0276)	
〒 374 - 0111 現 住 所 群馬県邑楽郡板倉町海老瀬 2483		82 0955	
ふりがな		電話 市外局番 ()	
〒 - 帰 省 先 同上		同上	
携帯電話 070 - 4145 - 8895	E-mail halsatotakumi@gmail.com		

年	月	学歴・職歴・免許・資格・賞罰
		学歴
2018	4	栃木県立 学悠館高等学校 定時制課程普通科 入学
2021	3	栃木県立 学悠館高等学校 定時制課程普通科 卒業
2021	4	HAL 東京 4 年制課程昼間部 ゲーム 4 年制学科 入学
2025	3	HAL 東京 4 年制課程昼間部 ゲーム 4 年制学科 卒業見込み
		職歴
		なし

		免許・資格
2018	2	普通自動車第一種免許 合格
2021	12	CG エンジニア検定 ベーシック 合格
2022	3	文部科学省後援 情報検定 情報システム試験 プログラマ認定
2022	6	基本情報技術者試験 合格
		賞罰
2022	3	HAL3 校(東京・大阪・名古屋)合同コンテスト わくわく!TPS ゲーム学内コンテスト意欲賞 受賞
2022	11	HAL3 校(東京・大阪・名古屋)合同コンテスト switch2D ゲーム学内コンテスト意欲賞 受賞
2023	9	日本ゲーム大賞 2023 アマチュア部門 1 次選考通過
2023	12	ゲームクリエイターズ甲子園 2023 デジタルハーツ賞 受賞
2024	3	HAL 東京 3 ヶ年皆勤賞 受賞
		以上

研究課題または得意（興味）科目 アイデア出し 私は、アイデアを出すことが苦手でしたがアイデア出しの授業を通してどう出すのが良いのか論理的な思考で出す方法を学び苦手意識がなくなりました。	その他の活動（授業以外で力を注いだこと） アルバイト 単純作業の繰り返しで当たり前のことを当たり前にするこ と責任をもって仕事をするをを学び日常生活に生かして います。
趣味・特技 プログラミング 私は、HAL 東京に入学してからプログラミングの勉強を始めました。狙い通りに処理が実行され目に見えて結果に出たりするので、次はあれをやってみよう、これをやってみようなどしているうちに趣味になっていました。この趣味を通じアルゴリズムを考えるようになり、どのような処理をすれば処理が軽くなるか無駄なところはないかなど考えるようになり、プログラミングに関する技術が上がっているのを感じています。	
自己PR 私の最大の強みは、問題解決能力です。これは、日本ゲーム大賞 2023 アマチュア部門に参加したチーム制作でとくに顕著に現れました。私たちのチームは、ステージのレベルデザインに取り組んでいましたがオブジェクトの配置に関する効率の問題が発生しました。チームメンバーとのディスカッションの中で、手で配置することの効率性について課題が明らかになりました。そこで私は、リーダーに提案し効率的にする解決策としてオブジェクトを自動で生成・配置するプログラムを開発しました。このプログラムは完璧ではありませんでしたが多くのステージを制作するための重要な道具となりました。その後も、様々な問題に直面しましたが私の問題解決能力を活かしてチームの課題を克服していきました。そして、私の最大の強みである問題解決能力を貴社で活かしていきたいと考えています。	

