



カメラ写真

名前	下川 啓太
メールアドレス	keita.s0412@icloud.com
電話番号	09081024224
生年月日	2002/04/12
Skype ID	live:..cid.5e5d04919643ae40
<div>メールアドレスを編集する</div> <div>その他を編集する</div>	

学校名	立命館大学
学部・学科	情報理工学部 情報理工学科
研究室・ゼミ	自然言語処理研究室
卒業年	2025年
希望職種	エンジニア

プロフィール完成状況

100%

スキルレベルについて

- 5 フレームワーク・ライブラリを作ることができる。または、言語に関する本を出版したことがある
- 4 セキュリティやパフォーマンス、保守性を意識したコーディングができる
- 3 言語の特性を理解し、適切な処理をコーディングできる
- 2 基本的な処理について、リファレンスを参照しながらコーディングができる
- 1 授業・プログラミングスクールなどで触れたことがある
- 0 未経験

(※)がついている項目は全て入力必須です。

プログラミングスキル(※)

各言語の経験年数とレベルを選択してください。

+ 編集する

※レベルについては、上記「スキルレベルについて」を参照して選択してください。

※用途については学習方法と使用用途について記載してください。

言語	経験年数	レベル	用途
HTML	2年	3	ポートフォリオを制作しました
CSS	2年	3	ポートフォリオを制作しました。
C	半年以下	1	大学の授業で学びました。
Unity	半年以下	2	-
C#	半年以下	2	Unityで自作ゲームを作りました。
Unity	半年以下	2	-
C++	未経験	0	未入力
Lua	未経験	0	未入力
Java	半年～1年	1	大学の授業で学びました。
scala	未経験	0	未入力
Perl	未経験	0	未入力
Ruby	未経験	0	未入力
PHP	未経験	0	未入力

Go	未経験	0	未入力
Python	1年	2	大学の授業で学びました。
R	半年～1年	2	大学の授業で学びました。
JavaScript	1年	2	ハッカソンでWebアプリを作成するときに使いました。
React	1年	2	-
React Native	半年以下	2	-
TypeScript	1年	2	ハッカソンでモバイルアプリを作成するときに使いました。
React	1年	2	-
React Native	半年以下	2	-
Swift	未経験	0	未入力
Kotlin	未経験	0	未入力

デザインスキル

各スキルの経験年数とレベルを選択してください。

言語	経験年数	レベル	用途	+ 編集する
Illustrator	半年以下	2	趣味でイラストを描きました。	
PhotoShop	半年以下	2	趣味でイラストを描きました。	
FIgma	1年	3	開発のデザインに使用しました。	

希望職種(※)

興味のある職種を選んで下さい。(複数回答可)

企画	Webエンジニア	スマホアプリエンジニア	SE	フロントエンド・エンジニア	Webデザイナー	+ 編集する
UI/UXデザイナー	ゲームクリエイター				イラストレーター	

志望業界(※)

興味のある職種を選んで下さい。(複数回答可)

Webアプリケーション	ゲーム	ソーシャルゲーム	ソフトウェア	メーカー	+ 編集する
-------------	-----	----------	--------	------	--------

興味のある領域（最大5件）(※)

興味のある領域を選んで下さい。(最大5つまで選択可)

+ 編集する

希望する会社の規模(※)

希望する会社の規模を選んで下さい。(複数回答可)

+ 編集する

1,000名以上 500～1000名 特になし

企業選びの軸(※)

あなたの就職したい企業の選定軸（ポイント）を最大4つまで教えて下さい。
(該当する項目がない場合、軸のタイプにその他を選択し軸を入力してください。)

+ 編集する

携われる業務の幅が広い

フロントエンドのコーディングだけでなく企画や要件定義、バックエンドにも興味があり、将来的にWeb全般の知識を持っていたいからです。

チームでフォローし合い、切磋琢磨しながら働ける

分からないことがあったら気軽に質問ができるような環境がいいと思ったからです。問題にぶつかったときに一人で抱え込まずチームで助け合えるような職場で働きたいです。

技術力が高く、優秀なエンジニアが多い

技術力が高いとその会社のサービスの質も高い傾向にあると思ったからです。

キャリアビジョン(※)

将来就きたい職種やポジションなど、あなたのキャリアビジョンを教えてください。

+ 編集する

職種：Webディレクター

ビジョン：将来クライアントと直接話して企画や要件定義をしたいです。そのためには、Webのフロントエンドやバックエンドの知識が必要になってくるので、初めはフロントエンジニアで開発の経験を積みだと思っています。

自己PR(※)

自己PRを記載してください。

+ 編集する

私の強みは、人の気持ちをよく考えることができることです。その力を生かして、チーム開発などうまく進めることができます。また、ユーザーの視点にのり、使いやすいUI/UXを考えることができます。

私は小中高の10年間のサッカー部での経験や、大学でのバイト、軽音サークルのバンド活動などを通じてチームで行動する時に物事を円滑にうまく進める方法を学んできました。

私はハッカソンに3回参加し、そこで4人体制のチーム開発を経験しました。そこでも私は積極的に発言することによって、チームの雰囲気をよくし、メンバーと仲を深めることができました。開発中に課題に直面した時は自分だけで抱え込まずメンバーに相談し、別の視点からの意見をもらうことで解決したりしてきました。メンバーとの仲が良いと、思ったことを言い合えるようになり、より良いものが作れると思っています。

このハッカソンで私はサービスのアイデア出し、デザイン、コーディングに携わりました。ユーザーの視点になり使い方がわかりやすいように文字を表示したり、見やすいようなデザインを考えることができました。

私はこの強みを活かし、ユーザーが使いやすいようなサービス提供や、チームワークがある開発をしていきたいと考えています。

自己PRスライド

自己紹介スライドやポートフォリオ・学会発表資料など、自己PRできる資料があれば登録してください。(最大3つまで登録可)

タイトル	+ 編集する
制作物紹介	
URL	
	https://main--jovial-centaur-519908.netlify.app/
詳細	
	制作物紹介のwebサイトです。

クリックしてファイルをアップロード

プラグインを読み込むことができませんでした。

※ 2MB以上のファイルはアップロードできませんので、ご注意ください

+ 追加する(2件)

研究内容(※)

現在研究している内容を400文字程度で記載してください。

+ 編集する

※研究室に所属していない場合

- 1)現段階で配属予定の研究室が決まっている方...取り組む予定の内容を記載してください。
- 2)研究室自体への配属がない方...「研究室への配属はないですが」という前置きをした上で、深めたい技術領域や知見についてを記載してください。

自然言語処理研究室に配属しております。

人が最も身近に扱うメディアである「言語」によって様々なメディアへ横断的にアプローチする研究をすすめています。「自然言語処理」を基盤技術とし、様々な応用システムの実現にチャレンジしています。

今は研究のテーマ決めをしています。今考えている案としては、あるテーマのニュースに対して日本の会社によって書かれたニュースだけでなく、世界各国のニュース会社によって書かれたニュースもまとめてみれるようにしようというものです。テキストマイニングの技術を使い、ニュースにでてくる言葉の頻度や重要性を解析して、それをもとに検索をかけていくという構想です。

開発物・開発経験(※)

開発物や開発経験があれば、ジャンルを選択して詳しい内容を教えてください。

+ 編集する

※開発中のものがある場合は完成予定日を載せて、記載してください。

ジャンル	内容
ゲーム	<div>-個人開発</div> <div>タイトル：DRAGONQUEST</div> <div>概要：2D横スクロールアクションゲーム。PC用。勇者を操作して敵を倒し、コースをクリアしていくゲーム。</div> <div>開発背景：自分でゲームを作ってみたいという気持ちからできた人生で初めて作ったゲーム。独学でUnityで作りました。</div> <div>開発期間：1か月</div> <div>開発人数：1人</div> <div>開発言語：C#, Unity</div> <div>役割：企画・アイデア・デザイン・プログラミング</div> <div>URL:https://github.com/shimochan GitHubにソースコードが載っています。</div> <div>工夫した点：攻撃、呪文、回避、ガード、しゃがみなどたくさんのアクションができるようしました。また、2Dアクションゲームに合わせてアニメーションをドット調にして滑らかに動くようにしました。</div>
スマートフォンアプリ	<div>-チーム開発</div> <div>タイトル：Tidy</div> <div>概要：Todoリストを作ることができます。また、課題が解決されTodoリストから消去されるタイミングでストレス解消ゲームが遊べます。これにより課題が終了したときの解放感を増幅させ、たまったストレスも解消させることができます。ストレス解消ゲームはスマホを実際に振りおろすことで敵にダメージを与えたりできるようになっており、ストレスをより発散しやすいようなUXになっています。モバイルアプリです。</div> <div>開発背景：学校のレポートや課題などやることを淡々とこなしていくだけではストレスは少しづつたまると思いました。そこで課題を解決したときに、ストレス発散ゲームという報酬を与えたら、楽しくストレスもなく自分のタスクを解消させていけるのではないかと思いました。</div> <div>開発期間：3日</div> <div>開発人数：4人</div> <div>開発言語：ReactNative,TypeScript, Recoil, Expo</div> <div>役割：企画・アイデア・デザイン・プログラミング・プレゼン</div> <div>URL：https://testflight.apple.com/join/egcMxHp6（App Storeなどにはまだ出していません）</div> <div>工夫した点：スマホを実際に振りおろすことでプレイする仕様にしており、ユーザーが楽しめるUXにしました。ExpoのDeviceMotionのaccelerationを使ってスマホの加速度を検知し計算することでこの挙動を実現しています。</div>

WEBアプリケーション

-チーム開発
タイトル：Pastgram
概要：3日に1回お題が出され、そのお題に沿った過去の写真を投稿するSNSです。お題は昔の写真が対象になりそうなものとなっています。
開発背景：自分の写真フォルダーを遡るきっかけを作るために開発しました。また、大学や会社から知り合った人の昔の姿を見たらいいなと思い、過去の写真を使ったSNSを作ってみました。
開発期間：4日
開発人数：4人
開発言語：Next.js, MUI, Flask, Amazon S3, MySQL
役割：企画・アイデア・デザイン・プログラミング・プレゼン
URL：https://pastgram-temp-pdtw9bre8-shimochan.vercel.app/home
工夫した点：工夫した点はUI/UXです。ボラロイド写真風のデザインにし、ユーザーが写真を投稿したくなるようなデザインにしました。

WEBアプリケーション

-チーム開発
タイトル：Who!
概要：交流相手のプロフィールや複数のSNSを一括で管理できるWebアプリケーションです。名刺を管理するだけでなく、サイト内で名刺の作成も可能です。
開発背景：イベントで交換したSNSのアカウントが誰のものかわからなくなることがあるので、この課題を解決したかったから。
開発期間：4日
開発人数：4人
開発言語：TypeScript, Next.js, MUI, Firebase
役割：プログラミング・プレゼン
URL：https://whooo.netlify.app
工夫した点：データベースの構造を考え、Firebaseを使ってログイン、データの登録や取得ができるようにしました。

これまでの経験

これまでの経験があれば、経験ジャンルを選択して詳しい内容を教えてください。

+ 編集する

※コンテストへの出場、学会での発表、ハッカソンへの参加、勉強会への参加、またそれらに関連する受賞歴もありましたら記載してください。

経験ジャンル	内容
ハッカソン	関西ビギナーズハッカソン 受賞歴：優秀賞受賞 参加した理由：個人でゲーム開発しかしたことがなかったので、チームでの開発を経験してみたかったから。 学んだこと：githubの使い方、TypeScriptでのコードの書き方、チームでの役割分担の仕方、コミュニケーションの取り方、チームで成し遂げることの楽しさ、難しさ、達成感、など多くのことを学ぶことができました。 その中でも特にコミュニケーションの取り方について発見や学ぶことができました。積極的に発言することの大切さを再認識することができました。チーム開発をするうえで会話を進行する人は必要で、その役割をうまく成し遂げられたと思います。
ハッカソン	関西ビギナーズハッカソンVol2 参加した理由：Webアプリケーションの開発経験積みたかったから。 学んだこと：Reactのフォルダ構成のやり方、コンポーネントの使い方、Approuterのやり方、プレゼンテーションのコツ、などを学ぶことができました。 その中でも特にフロントエンドの技術に関して学ぶことができました。MUIを利用したりCSSをうまく当てたりしながらデザイン通りに見た目を設計することができました。また、Reactの特性や使い方を理解することができました。
ハッカソン	watnowハッカソン 参加した理由：チームでの開発経験積みたかったから。 学んだこと：データベースの考え方、Firebaseの使い方、TypeScriptでのコードの書き方、Pagerouterのやり方、などを学ぶことができました。 その中でも特にFirebaseの技術に関して学ぶことができました。データ構造を考えることができ、ログイン機能、データの登録、データの取得ができるようになりました。

インターン・アルバイト（複数回答可）

インターン・アルバイト経験がある場合は、インターン先・アルバイト先の企業名を入力して期間を選択して詳しい内容を記載してください。

+ 編集する

アルバイトは開発業務に関連するもののみ記載してください。

インターンは短期間のものや、開発系以外のものも記載してください。ただし、5社以上ある場合は長期インターンや技術系のインターンを優先して記載してください。

インターン・アルバイト先	期間	内容
未入力	未入力	未入力

資格

今までに取得した資格があれば、資格名を選択してください。			取得時期や取得した理由など	+ 編集する
資格名				
基本情報技術者	2023年4月取得			

GitHub

GitHubのアカウントをお持ちの場合は、アカウント名を入力してください。

アカウント名

shimochan

+ 編集する