

履歷書

2022 年 10 月 26 日現在



| | |
|-----------------------------|--|
| ふりがな みかみ こうせい | |
| 氏 名 | 三上 航世 |
| 2001年 10 月 18 日 生 満(21 歳) | 男 女 |
| ふりがな ほっかいどうちとせしやまとさんちようめこのご | |
| 現住所 | 〒 066-0066 |
| 北海道千歳市大和3丁目5-5 | |
| E-mail | 201106@st.yoshida-g.ac.jp |
| ふりがな | |
| 連絡先 | 〒 (現住所以外に連絡を希望する場合のみ記入) |

[illegible]

| 年 | 月 | 学歴・職歴・免許・資格 |
|---|---|-------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| | |
|-------------------------------------|--|
| 自己紹介 | |
| 自分の長所 | |
| 好きなことへの根気強さ | |
| 自分の好きな分野・科目 | |
| 当たり判定関連のプログラミング | |
| 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) | |
| パソコン部 | |
| 趣味(特技等) | |
| ゲームのやり込み | |

| | |
|--|---------------|
| 志望動機 | (希望職種) プログラマー |
| 私はコンシューマーゲームを多数作っている貴社に入社したいと思い志望いたしました。 | |
| 私がプログラムを習ったばかりの頃は実装出来なかった仕様も多かったですが、面白い | |
| ゲームを作るためにプログラムを幅広く自ら学び、培った技術力を活用し、様々なゲームを | |
| 制作してきました。私はゲームを作る上でプレイヤーが簡単に、爽快で楽しくプレイできるよう | |
| 「快適さ」を第一に考えて制作しており、3Dアクションを作る際には多くの敵を一気に薙ぎ払う | |
| 爽快感をプレイヤーに感じてもらいたく、ロックオン機能を実装し、敵との位置関係によって | |
| 攻撃が変わる仕様を実装しました。また、敵を完封できる2Dシューティングを作りたく、 | |
| 弾同士の当たり判定を実装して、自分の弾で相手の弾を打ち消す仕様を実装するなど、 | |
| 常にプレイヤー目線での実装に努めてきました。以上のことから、私は貴社に入社し、 | |
| 培った経験を持って様々な仕様を実装し、プレイしてくれた人々を笑顔にしていきたいです。 | |