

自己紹介	
自分の長所	探求心が強くで改善意識が高い
自分の好きな分野・学科	プログラミング(c言語,c++,C#)
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）	ボランティアで浜のごみ掃除や赤い羽根募金の活動に参加しました
趣味（特技等）	追求、礼儀作法、DIY、モデリング

自己PR

私は、ゲーム制作においてプログラマーとして、プレイヤー体験を高めるシステム設計と実装に注力してきました。操作の気持ちよさやレスポンス、処理負荷と表現のバランスに配慮し、快適な操作感と没入感を追求しています。たとえば、ストラテジーパターンを用いたシーン管理やキャラクター制御では、機能をクラスごとに分離し、状態ごとの挙動を柔軟に切り替えられる設計を構築。ステージ追加や仕様変更にも最小限の修正で対応可能な、保守性の高いコードを実現しました。C++を主軸にVisual Studio 2019とDirectXで開発しており、UnityでのC#開発やUnreal Engineの使用経験もあります。TCP通信によるマルチプレイ機能も自作し、接続管理や同期処理を通して通信処理への理解を深めました。また、学校で学んだキーボード入力に加え、自主的にXInputを導入し、コントローラーやマウスにも対応。複数プラットフォームへの適応力を培ってきました。これらの経験を活かし、貴社の移植業務にも貢献したいと考えています。

志望動機

私はゲームプログラマーとして、正確で安定した動作を実現するプログラム設計に取り組みたいと考えています。専門学校ではC++を中心にゲームプログラミングを学び、主にシステム側の処理や挙動制御など、ゲームを支える部分に力を入れてきました。先日参加した「G_DREAMS」および学校の説明会で貴社のお話を伺い、幅広いプラットフォームに対応したゲームの移植開発に携わっている点に関心を持ちました。私は、良いゲームをより多くの人に届けるために必要な移植技術の重要性に魅力を感じており、環境差による動作の違いや制約を意識した安定した設計を通じて、その分野で貢献したいと考えています。貴社の実績ある開発現場で自分のスキルを活かしつつ、新しい技術にも積極的に取り組み、チームの一員として質の高いゲームづくりに携わりたいと考えています。そして、多くの人に楽しんでもらえるゲームを届ける中で、自身もさらに成長していきたいと考えています。

本人希望記入欄(職種・勤務時間・勤務地・その他について希望などがあれば記入)