


## 履歷書

2025 年      6 月      10 日現在



ふりがな う えだ こう		
氏 名 上 田 光		
2004 年 4 月 2 日 生 満 ( 21 歳 )		※性別 男
ふりがな ほっかいどうさっぽろしきたくしんことに		(自宅電話)
現住所 〒 001-0910		011-761-7187
北海道札幌市北区新琴似10条12丁目2号18番		(携帯電話)
E-mail 231082@st.yoshida-g.ac.jp		090-4170-0335
ふりがな		(連絡先電話)
現住所 〒 (現住所以外に連絡を希望する場合のみ記入)		090-4170-0335

[illegible]

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、ゲーム、プログラミング、DIY、モデリング

自己PR
私は、プレイヤーが自然に没入できる心地よい操作体験を支えるための技術設計に関心を持ち、処理の安定性や演出との一体感を大切にしながら開発に取り組んできました。現在はDirectXとFBX SDKを使って、Xファイルでは実現しづらかったスキニング表現や演出の拡張に挑戦しています。FBXの階層構造やマテリアルの扱いなど、これまでと異なる仕様に苦戦しつつも、技術サイトやドキュメントを調べながら仕組みを一つずつ理解し、描画までの流れを構築しているところです。提出作品にはまだ組み込んでいませんが、自分の手で仕組みを読み解いて動かせた時の達成感があり、こうした調査と試行錯誤を通して技術を深めていくことにやりがいを感じています。また、キャラクター制御やシーン進行ではストラテジーパターンを取り入れ、状態ごとに処理を分けたうえで、ストラテジー側から次の状態を定義できる構造を考案しました。仕様変更や演出の追加にも対応しやすく、保守性と柔軟性の両立を意識した設計ができたと思います。多様なジャンルで表現や技術に挑戦されている貴社の姿勢にひどく感銘を受けています。私も、型にはまらず柔軟な発想と設計で、ユーザー体験の土台を支える開発に貢献していきたいと考えています。

志望動機
私は、遊びの中に緊張感と発見があり、操作するほどに深く入り込めるようなアクションゲームをつくりたいと考えています。そのために、操作感や応答性、演出と処理の調和といった、プレイヤー体験の根幹を支える技術の習得に力を入れてきました。貴社の掲げる「“驚き”と“感動”に満ちた世界を創る」という理念は、まさに私が目指す体験づくりと一致しており、また開発事例からも、ジャンルや技術に縛られず新しい表現に挑み続ける姿勢にひどく感銘を受けました。私はこれまで、DirectXとFBX SDKを用いた描画処理や、状態遷移を柔軟に管理できるストラテジーパターンを応用したキャラクター制御の設計などに取り組んできました。まだ挑戦中のものもありますが、ゲームプレイの演出や演出同期のための仕組みづくりにも関心を持ち、技術面からユーザー体験に貢献できるよう試行錯誤を重ねています。貴社であれば、自身の技術力と設計力をさらに深めながら、多様なスタイルの作品づくりに携われると感じています。さらにプレイヤーの心に残る“遊びの感動”を、技術から支える存在として貢献できると考え、志望いたしました。

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)
プログラマー職希望