

★本書類は3ページのPDFとして出力し提出してください★

記入日： 2025/7/30



ふりがな	う え だ こ う		
氏名	上 田 光		
生年月日(西暦)	2004/4/2	21 歳	携帯電話 090-4170-0335
現住所	〒 001-0910 北海道札幌市北区新琴似 1 0 条 1 2 丁目 2 - 1 8		
上記以外の 連絡先(ご実家等)	〒		
E-mail	lorgu.50.lumiere@gmail.com		

電話番号
011-761-7187
電話番号

希望職種	プログラマー デザイナー プランナー ※希望する職種だけ残してください
------	--

年(西暦)	月	学歴・職歴 (中学卒業から記入)
2020	3	札幌市立新琴似北中学校 卒業
2020	4	星槎国際高等学校札幌北学習センター 入学
2023	3	星槎国際高等学校札幌北学習センター 卒業
2023	4	吉田学園情報ビジネス専門学校 入学
2026	3	専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校 ゲームクリエイター学科 卒業見込 (旧校名：吉田学園情報ビジネス専門学校 2025年4月校名変更)
		以 上

年(西暦)	月	資格・免許等
2023		普通自動車第一種運転免許 (AT限定) 取得
		以 上

趣味・好きなスポーツ等	追求、ゲーム、プログラミング、モデリング、DIY、料理
-------------	-----------------------------

現在の就職活動状況について教えてください	
■ 志望している業界	{ ゲームプログラマー } { ITプログラマー }
■ 弊社以外の志望企業	{ グッドフィール } { ジェムドロップ } { Xeen }
■ 会社選びのポイント	{ ユーザー体験を重視し、好きな作品や記憶に残るゲームを手がけ、福利厚生も整う企業 }

これまでに手掛けた作品や企画、イベント等、その他学外での活動や自主学習等もご記入ください

※作品のアピールポイント、コンテストへの参加・受賞履歴、アルバイトで頑張ったことなど

これまでにアクションゲームを中心に制作しており、商用ゲームエンジンに頼らず、主にDirectXで独自行っています。描画からアニメーション制御、当たり判定まで自作しており、自分で調べながらFBX形式読み込みにも対応しました。モデルの構造やスキニング処理なども理解したうえで組み込んでいます。

操作感にも強くこだわり、キャラクター制御にはステートマシンや先行入力システムを独自に実装して、学内展示会では「アクションが終わるまで次の操作を入れておきたい」というフィードバックを受け、先処理を追加するなど、実際のプレイ感に即した改善も行いました。

また、高校時代には学校の夏祭りで出し物を企画・運営した経験や、ボランティアとして地域の募金活動に参加した経験もあります。作品制作だけでなく、人の反応に耳を傾け、主体的に行動する姿勢を大切にしています。

学生時代の専攻科目やコース、ゼミでの研究内容、また学業で力を入れた事をご記入ください

主に学んだこと、専攻・研究テーマ： ゲームプログラミング

C++を用いたプログラム設計を中心に学び、ポインタやリスト構造を自分で実装することで、スマートポインタ開発にも挑戦しました。キャラクターの動作制御に特に注力し、滑らかな操作感を実現するためにステート管理や先行入力システムを自作しています。

また、既存のゲームエンジンでは自動的に処理されるモデルやアニメーションの読み込みを、自ら調査し式の読み込みやスキニング、アニメーション制御まで対応しました。こうした経験を通じて、キャラクター通りに動く仕組みを深く理解し、設計や改善に活かしています。今後もさらに技術の幅を広げ、より良いの提供を目指していきたいと考えています。

使用経験のある言語・アプリについて ※該当する項目のみ記入（未使用は記入不要）

種別	使用年数・バージョン等	種別	使用年数・バージョン等
C	3年 Visual Studio標準	Photoshop	3年 26.8.1
C++	2年 Visual Studio標準	Illustrator	
C#	2年 C# 10.0	Clipstudio	
Objective-C		3DStudioMAX、3ds Max	
Swift		Maya	2年 2025
Java		Blender	1年 v4.3
VB、VB.NET、Delphi		Z brush	
JavaScript		SubstancePainter	
Python		SubstanceDesigner	
Perl		SubstanceSampler	
Ruby		MarvelousDesigner	
HTML5		MotionBuilder	
CSS		After Effects	
SQL		Final Cut	
MySQL、PostgreSQL、MariaDB		Premiere	
UnrealEngine	2年 4.26.2	Windows	5年 Windowa11
Unity	2年 2022.3.48	Mac	
Godot Engine		MS Office	2年 Microsoft 365
Redmine		その他	
SVN			

スパイク・チュンソフトで、あなたが取り組みたい事・実現したい事についてご記入ください

私は、キャラクター制御とAI技術の深化に取り組みたいと考えています。特に、NPCの動きや行動パターン細部まで設計し、自然で魅力的な挙動を実現することを目標としています。複雑な状況でも柔軟に対応で高度な制御システムを構築し、プレイヤーの没入感を高めるキャラクターを生み出したいです。

また、AIの行動ロジックだけでなく、パフォーマンスや拡張性にも配慮した設計を心がけ、長期にわたり安定した動作を維持できる仕組みを追求しています。

これまでDirectXを用いた独自エンジン開発や、FBXファイルの読み込み、自作のステートマシンによるキャラクター制御に取り組んできました。これらの技術を活かし、NPCの動作設計やAI制御に携わり、リ印象に残るゲーム体験を生み出す一翼を担いたいと考えています。

また、チーム制作では主にキャラクター作成と制御を担当し、完成度を高めるために細かな調整や検証を重ねることを大切にしてきました。今後も技術的な探究を続けながら、魅力あるキャラクター表現に貢献していきたいです。

強み、アピールポイント、セールスポイントをご記入ください！！ ※内容・形式自由、画像貼り付けOK

一体感を意識して開発に取り組んできました。キャラクター制御にはストラテジーパターンを応用し、各状態の内部から柔軟かつ安全に切り替えられる構造を設計しました。これにより、演出に沿った状態遷移の制御をやすくするとともに、保守性と拡張性の両立を図ることができました。また、プレイヤー操作の快適さを高めるために、攻撃やジャンプ入力に対する先行入力の仕組みを導入し、タイミングのズレによるストレスを軽減する工夫も行いました。さらに入力受付の猶予を設けることで、より直感的で反応の良い操作感を実現しました。実際に制作したプロトタイプを周囲にプレイしてもらった際には、「操作が気持ちよく、反応が自然」といった評価をいただき、体験設計の方向性に手応えを感じました。技術がプレイヤーの体験を支えるために必要不可欠なことに魅力を感じており、表現や体験へのこだわりが求められる現場においても、仕様の意図を汲み、自ら考えて動く姿勢で技術的に貢献したいと考えています。