

本書類はPDFに変換し提出してください

記入日： 2021/5/5



ふりがな	さいとう ひろゆき			
氏名	齋藤 大行			
生年月日(西暦)	2000/3/15	21 歳	携帯電話	080-823406-865
現住所	〒 065-0017 北海道札幌市東区北十七条東7丁目1-25 フローレンス美香保 402号			
上記以外の住所、電話番号	〒			電話番号
E-mail	oborozukinokakera@icloud.com			

希望職種	プログラマー	※希望する職種だけ残してください
------	--------	------------------

年(西暦)	月	学歴・職歴 (新卒の方は中学卒業から記入)
2015	4	釧路市立共中学校 卒業
2015	3	北海道釧路湖陵高校 入学
2019	4	北海道釧路湖陵高校 卒業
2019	3	吉田学園情報ビジネス専門学校 入学
2022	4	吉田学園情報ビジネス専門学校 卒業見込み

年(西暦)	月	資格・免許等
2018	7	普通自動車運転免許 所得
2020	2	Excel表計算処理技能認定試験3級 取得
2020	2	インターネットベーシックユーザーテスト (iBut) ゴールド認定 取得

趣味・スポーツ等	お菓子作り 漫画収集
----------	------------

これまでに手掛けた作品や企画・学校での課題など ※コンテストなどへの参加・受賞履歴などもあればぜひご記入ください

私は今までにC言語とC++言語を主に使って制作を行ってきました。その一環でDirectXを使っている制作unityやUnrealEngineを使用している制作も行いました。

個人では2Dでのシューティングやアクションなどを制作しました。チームではTCPソケット通信を利用しランキングをサーバーで管理した早押しゲーム制作しました。

チームリーダー兼メインプログラマーを担当しました。また、3DでのTPSアクションシューティングもチームで制作しました。UI周りを担当しました。Gitを使っているデータの受け渡しや基本的な使い方を学ぶことが出来ました。その時に気が付いたことはバージョン管理がとても重要だということです。何か問題が起きたときにすぐに対応できる基盤が大事ということを学びました。

現在の就職活動について教えてください

■ 志望している業界	ゲーム業界		
■ 弊社以外の志望企業	ポリゴンマジック	MUTAN	バイキング
■ 会社選びのポイント	自分の実現したいことが出来るか、自分のスキルを活用することが出来るか		

学生時代の研究内容・ゼミ・専攻科目、また学業で力を入れた事をご記入ください

研究・専攻テーマ：

自分はどのように人を引き付けることが出来るかを考える事に力を入れてきました。

如何に興味を持って貰うかを考えて、制作のテーマに沿ったゲームの研究はもちろん、トレーラーやPVなどを見てもらう為の構成も学習してきました。また、その一環として学内イベントのハッカソンに参加し、テーマに対する様々なアプローチとコミュニケーションの大切さを学ぶことが出来ました。そして、一年次にC言語で制作した作品を二年次でC++言語で新しく作るといったリメイクを行いました。その時に新しい環境での新要素や構成の違いをしっかりと考慮しなければいけないことを学びました。

使用可能・経験のあるや言語・アプリケーションについて ※該当するものにご記入ください。（ない場合は無記入）

種別	使用年数・レベル等	種別	使用年数・レベル等
C	2年	Photoshop	2年
C++	1年	Illustrator	
C#	1年	Clipstudio	
Objective-C		3DStudioMAX、 3ds Max	
Swift		Lightwave	
Java		Maya	2年
VB、VB.NET、Delphi		Blender	
JavaScript		Z brush	
Python		SubstancePainter	
Perl		SubstanceDesigner	
Ruby		3Dcoat	
Go		MotionBuilder	
HTML5		After Effects	
CSS		Final Cut	
PHP		Premiere	
SQL			
Oracle Database		Dreamweaver	
MySQL、PostgreSQL、MariaDB		VectorWorks	
		Windows	4年
UnrealEngine4	1年	Mac	
Unity	2年	MS Office	
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

私が入社後に貴社で取り組みたいことは、海外タイトルのローカライズや移植開発です。

ゲームをプレイする環境がなかったり、その環境を整えることが難しかったりなど、ゲームをプレイする際に様々な障壁を感じており、「Minecraft」をプレイした際のマルチプレイの難しさが一番そう感じさせられました。その後家庭用ゲーム機でのローカライズがありプレイする事が出来るようになりました。そのときの感動は今でも忘れません。そういった経験から移植開発などに興味が湧きました。目につきやすい環境、どんなゲームかを知ってもらう為にローカライズなどはいいい環境だと私は思っています。ローカライズによってゲーム自体の売上げの増加、ゲーム業界の発展また新技術といった事に繋がると思っています。そのためにローカライズに力を入れている貴社での業務に就きたいと思います。そして、スキルアップするとともにキャリアを築いて行きたいと思います。

あなたの強みやアピールポイント・セールスポイントをご記入ください！ ※内容・形式は自由です

私は、高校一年生の時から飲食系のチェーン店でアルバイトを7年ほど続けています。

7年という長い期間続けていたともあり忍耐力と継続力にはとても自信があります。

回転率が良く一度詰まってしまうとすべてが崩れてしまうような忙しいお店だった為、一瞬での判断力と柔軟に対応できる力がとても求められました。なので、その点はとても鍛えたらたと思っています。そして、最低限の人数で運営するシステムだったので遅刻や欠勤などは、とても負担になったりしました。なのでそういった事には特に気を付けてきました。さらに、少人数だったのもあり、従業員同士での連携がとても重要でした。その為にはコミュニケーション力必要不可欠だったのでなるべく相手に的確に伝わりやすく出来るように努力してきました。

私が働いていた時間帯の責任者を任せられることもありました。その経験から学んだことは後輩に対する指導の難しさと、責任者としての責任の重さです。ミスの原因や改善点をどのように伝えるべきかを考えて指導することは自分の成長にもつながる良い機会でした。自分がミスをする事で他の従業員にかかる負担も大きくなるので、慎重に行動しなければならないことを前もって学ぶことが出来ました。自分はアルバイトでこういった事を学び貴社での業務に生かせると思っています。

また、もう一つのアピールポイントは、誰とでもコミュニケーションを取ることが出来ることです。会社に入社すると自分の想像より遙かに多くの人とコミュニケーション取らざるおえない状況が出て来ると思っています。そういった中で誰とでも分け隔てなく会話などのコミュニケーションを取れるといった事は、チームでの業務が基本の中では大きな強みになると私は思っています。

時には意見の相違やうまく伝えることが出来ず落ち込んで悩むこともありますが、その問題を解決出来るように考え対処するといった立ち直りの速さにも自信があります。

私はアルバイトを通して様々なことを学びましたが一番自信のあるのは 何度折れも立ち直り継続出来る事 です。これが私のアピールポイントです。