



ふりがな やなぎさわ ゆうた	生 年 月 日		
氏 名 柳澤 優太	2001 年	6 月	14 日生 ( 21 才)

年	月	学歴・職歴・免許・資格・賞罰
2017	4	館林市 館林高等学校 入学
2020	3	館林市 館林高等学校 卒業
2020	4	HAL 東京 昼間部 4 年制課程 ゲーム 4 年制学科 入学
2023	1	HAL 東京 昼間部 4 年制課程 ゲーム 4 年制学科 3 年次在学中
		専科受講歴
2021	11	ツールプログラミング専科 受講
2022	5	AWS 専科 受講
2022	11	ツールプログラミング専科 受講
		職歴
		なし

<p><u>研究課題または得意（興味）科目</u></p> <p><b>プログラミング</b></p> <p>楽しいと感じることが、得意や興味につながると思います。楽しさは好奇心を向かせ、能動的に行動させてくれるので、常に楽しむようにしています。</p>	<p><u>その他の活動（授業以外で力を注いだこと）</u></p> <p><b>バドミントン</b></p> <p>レベルの高い環境で活動できたおかげで、県内でベスト 32 位に入ることができました。いつかはできると信じて継続することが大切ということを学びました。</p>
<p><u>趣味・特技</u></p> <p><b><u>ツールを探してとりあえず実践</u>（Notion,Figma,Miro,Jira,Git など）</b></p> <p>私は、個人・チーム開発の中で、「便利にできそうな工夫をしたい」と考えました。</p> <p>基本的な機能を備えつつ、何かに特化した機能があるツールに魅力を感じ、Youtube や Twitter で情報を集めるうちに趣味になり、月に 2~3 つ程度のツールを実践しています。</p>	
<p><u>自己PR</u></p> <p>私は専門学校に入学してから、好奇心が強くなりました。独学で 3DCG やエフェクトの制作方法を学び、専科では WPF や AWS などの知らない技術に触れる経験をしました。その経験の中で、こだわりや遊び心に力を入れることで楽しく学ぶことができました。また、学ぶときに気づいたことがあります。</p> <p>早く成長するには、何度も検証と失敗、反省を繰り返しこれを高速で回す。プログラミング、3DCG では今の实力では難しいことをする必要が出てきます。そんなときに、何度も諦めずに挑戦し反省していれば必ず成長できると信じています。</p>	

