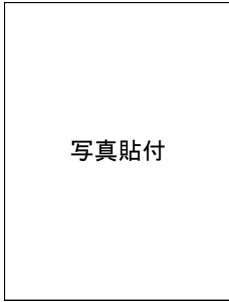


2022年入社新卒採用 専用履歴書

年 月 日 現在

フリガナ			応募職種	<input type="checkbox"/> プログラマー <input type="checkbox"/> CGデザイナー <input type="checkbox"/> 企画制作
氏名			性別	<input type="checkbox"/> 男性 <input type="checkbox"/> 女性
生年月日	年 月 日 (歳)			
学校名				
学部・学科 コース等				
現住所 および 連絡先			郵便番号	〒 - -
			電話／携帯	- -
Eメール				
帰省中の 連絡先			郵便番号	〒 - -
			電話／携帯	- -
学 歴 (職 歴)	年 月			
	年 月			
	年 月			
	年 月			
	年 月			
	年 月			
	年 月			
	年 月			
資 格 免 許	年 月			
	年 月			
	年 月			
	年 月			



研究課題 または 得意科目				
および その内容				
学生時代に 注力したこと				
および その内容				

氏名		参加日	
----	--	-----	--

自己PR

■ 当社を志望する理由

■ 当社で実現したい夢

■ ゲーム業界またはクリエイティブな仕事に活かせると思う適性や能力

■ パソコンに関する技術

① ハードウェア

● パソコン使用歴 _____ 年 ● 主な用途 _____

● 現在使用中のパソコン : 自作 BTOデスクトップ BTOノート メーカー製デスクトップ
(該当するもの全てにチェック) メーカー製ノート タブレット 所持していない(学校等の備品を使用)

● ハードウェアに関する知識 : 上級者レベル 中級者レベル 初心者レベル

② 言語／開発プラットフォーム／ゲームエンジン／グラフィックツール等の使用経歴(※)

● _____ : _____ 年 ● _____ : _____ 年

● _____ : _____ 年 ● _____ : _____ 年

● _____ : _____ 年 ● _____ : _____ 年

● _____ : _____ 年 ● _____ : _____ 年

【プログラマー職のみ回答】
 入社後に志望する開発分野(複数選択可)

ゲームアプリケーション開発

ツール・エンジンプログラム開発

サーバープログラム開発

※ 習得した言語やグラフィックツール等について記入すること(Officeソフトは除く)。
 言語: C, C++, C#, Java, ObjectiveC, Swift, PHP, Ruby, Python, JavaScript, HTML5 など
 開発プラットフォーム: iOS(Objective-C), iOS(Swift), Android(Java), Android(NDK) など
 ゲームエンジン: Unity, Cocos2d-x, Unreal Engine など
 グラフィックツール: Photoshop, SAI, Maya, Zbrush, Premiere, After Effects, Substance など