



メッセージ

受信メッセージ一覧

2027新卒インターンシップ

インターンシップ/イベント情報

イベント情報

秋季インターンシップ詳細

各職種の詳細説明

職種説明（プランナー、プログラマー、他）

よくあるご質問

FAQ

2027新卒採用

履歴書

会社説明会・イベント

イベント出展・セミナー情報

各職種の詳細説明

職種説明（プランナー、プログラマー、他）

選考コース・プロセスについて

選考コースについて

選考プロセスについて

よくあるご質問

FAQ

WEB履歴書

ご入力内容の確認

職歴・アルバイト歴

職歴 1

Q1.職歴・アルバイト歴がある場合、勤務先名をご記入ください。特にない場合は未記入で構いません。<記入例：コーエーテクモマートみなとみらい店>

Q：勤務先名A：焼肉きんぐ 東松山店

Q2.Q1.で回答した勤務先について、勤務開始年月を西暦でご記入ください。<記入例：2023年4月>

Q：開始年月A：2024年8月

Q3.Q1.で回答した勤務先について、勤務終了（見込）年月を西暦でご記入ください。<記入例：2024年3月>

Q：終了（見込）年月A：2025年10月

職歴 2

Q4.職歴・アルバイト歴がある場合、勤務先名をご記入ください。特にない場合は未記入で構いません。

Q：勤務先名A：未入力

Q5.Q4.で回答した勤務先について、勤務開始年月を西暦でご記入ください。<記入例：2024年4月>

Q：開始年月A：未入力

Q6.Q4.で回答した勤務先について、勤務終了（見込）年月を西暦でご記入ください。<記入例：2025年3月>

Q：終了（見込）年月A：未入力

職歴 3

Q7.職歴・アルバイト歴がある場合、勤務先名をご記入ください。特にない場合は未記入で構いません。

Q：勤務先名A：未入力

Q8.Q7.で回答した勤務先について、勤務開始年月を西暦でご記入ください。<記入例：2025年4月>

Q：開始年月A：未入力

Q9.Q7.で回答した勤務先について、勤務終了（見込）年月を西暦でご記入ください。<記入例：2026年3月>

Q：終了（見込）年月A：未入力

職歴 4

Q10.職歴・アルバイト歴がある場合、勤務先名をご記入ください。特にない場合は未記入で構いません。

Q：勤務先名A：未入力

Q11.Q10.で回答した勤務先について、勤務開始年月を西暦でご記入ください。<記入例：2026年4月>

Q：開始年月A：未入力

Q12.Q10.で回答した勤務先について、勤務終了（見込）年月を西暦でご記入ください。<記入例：2027年3月>

Q：終了（見込）年月A：未入力

マイページトップ

学校

ゼミ・研究室・卒業論文

Q13.ゼミ・研究室の担当教授名をご記入ください。

Q：担当教授名                      A：築地立家

Q14.ゼミ・研究室での学習内容について100文字以内でご記入ください。大学院に所属している場合は大学院のものを  
ご記入ください。

ゲームAI開発、深層学習、ゲーム理論、シェーダー技術など計算理論の応用を研究する研究室で、特に生成AIによるア  
セット制作の効率化について学習。UnityとC#を用いた開発にも実践的に取り組んでいます。

Q15.卒業論文のテーマと内容を改行せずに100文字以内でご記入ください。大学院に所属している場合は大学院のものを  
ご記入ください。

『生成AIによるゲームアセット制作ツールの研究開発』：個人開発者の作業効率と美術的品質を両立させる新たな支援  
ツールの開発をテーマに定め、その実装と有効性の検証に取り組む予定です。

部活動・サークル・クラブ活動

Q16.中学校の部活動について改行せずに50文字以内でご記入ください。＜記入例：中学1～2年はテニス部、中学3年はサ  
ッカー部に所属＞

未入力

Q17.高校の部活動について改行せずに50文字以内でご記入ください。＜記入例：3年間野球部に所属＞

2年間日本文化部に所属

Q18.現在在籍している学校のサークル・クラブ活動について改行せずに50文字以内でご記入ください。

今はアニメ研究部に所属

資格

資格 1

Q19.取得した資格や免許等があれば、ご記入ください。特にない場合は未記入で構いません。＜記入例：普通自動車免許  
＞

Q：取得資格・免許                      A：日本語能力試験    N 1

Q20.Q19.で回答した資格について、取得年月を西暦でご記入ください。＜記入例：2025年3月＞

Q：取得年月                              A：2023年12月

資格 2

Q21.取得した資格・免許等があれば、ご記入ください。特にない場合は未記入で構いません。

Q：取得資格・免許                      A：未入力

Q22.Q21.で回答した資格について、取得年月を西暦でご記入ください。＜記入例：2025年3月＞

Q：取得年月                              A：未入力

資格 3

Q23.取得した資格・免許等があれば、ご記入ください。特にない場合は未記入で構いません。

Q：取得資格・免許                      A：未入力

Q24.Q23.で回答した資格について、取得年月を西暦でご記入ください。＜記入例：2025年3月＞

Q：取得年月                              A：未入力

資格 4

Q25.取得した資格・免許等があれば、ご記入ください。特にない場合は未記入で構いません。

|             |         |
|-------------|---------|
| Q : 取得資格・免許 | A : 未入力 |
|-------------|---------|

|                                                   |         |
|---------------------------------------------------|---------|
| Q26.Q25.で回答した資格について、取得年月を西暦でご記入ください。<記入例：2025年3月> |         |
| Q : 取得年月                                          | A : 未入力 |

受賞歴

受賞歴 1

|                                                                                 |         |
|---------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Q27.高校以降、一般公募において受賞・入賞歴がある場合は、その名称をご記入ください。特にない場合は未記入で構いません。<記入例：コーエーテクモ大賞 準入賞> |         |
| Q : 名称                                                                          | A : 未入力 |

|                                                  |         |
|--------------------------------------------------|---------|
| Q28.Q27.で回答した賞について、受賞年月を西暦でご記入ください。<記入例：2025年3月> |         |
| Q : 受賞年月                                         | A : 未入力 |

受賞歴 2

|                                                              |         |
|--------------------------------------------------------------|---------|
| Q29.高校以降、一般公募において受賞・入賞歴がある場合は、その名称をご記入ください。特にない場合は未記入で構いません。 |         |
| Q : 名称                                                       | A : 未入力 |

|                                                  |         |
|--------------------------------------------------|---------|
| Q30.Q29.で回答した賞について、受賞年月を西暦でご記入ください。<記入例：2025年3月> |         |
| Q : 受賞年月                                         | A : 未入力 |

受賞歴 3

|                                                              |         |
|--------------------------------------------------------------|---------|
| Q31.高校以降、一般公募において受賞・入賞歴がある場合は、その名称をご記入ください。特にない場合は未記入で構いません。 |         |
| Q : 名称                                                       | A : 未入力 |

|                                                  |         |
|--------------------------------------------------|---------|
| Q32.Q31.で回答した賞について、受賞年月を西暦でご記入ください。<記入例：2025年3月> |         |
| Q : 受賞年月                                         | A : 未入力 |

受賞歴 4

|                                                              |         |
|--------------------------------------------------------------|---------|
| Q33.高校以降、一般公募において受賞・入賞歴がある場合は、その名称をご記入ください。特にない場合は未記入で構いません。 |         |
| Q : 名称                                                       | A : 未入力 |

|                                                  |         |
|--------------------------------------------------|---------|
| Q34.Q33.で回答した賞について、受賞年月を西暦でご記入ください。<記入例：2021年3月> |         |
| Q : 受賞年月                                         | A : 未入力 |

趣味

趣味 1 : 本

|                            |  |
|----------------------------|--|
| Q35. 1 か月に読む本の冊数をご記入ください。* |  |
| 2                          |  |

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| Q36.好きな本のジャンルを選択してください。（複数選択可）* |  |
| ライトノベル<br>恋愛<br>ファンタジー<br>コミック  |  |

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| Q37.Q36.でその他を選んだ方は、そのジャンル名をご記入ください。 |  |
|                                     |  |

|         |         |
|---------|---------|
| Q : その他 | A : 未入力 |
|---------|---------|

Q38.中学生までに読んだ本のうち、最も印象に残っているものを最大5つまで改行せずに100文字以内でご記入ください。 <記入例：注文の多い料理店、坊ちゃん、走れメロス> \*

|                     |
|---------------------|
| ソードアートオンライン、西遊記、水滸伝 |
|---------------------|

Q39.高校生以降に読んだ本のうち、最も印象に残っているものを最大5つまで改行せずに100文字以内でご記入ください。 <記入例：吾輩は猫である、山月記、こころ> \*

|                        |
|------------------------|
| 吾輩は猫である、天気の子、君の膵臓を食べたい |
|------------------------|

趣味 2 : 音楽

Q40.好きな音楽のジャンルを選択してください。（複数選択可） \*

|                                    |
|------------------------------------|
| クラシック<br>ジャズ<br>ロック<br>ポップス<br>その他 |
|------------------------------------|

Q41.Q40.でその他を選んだ方は、そのジャンル名をご記入ください。

|         |         |
|---------|---------|
| Q : その他 | A : R&B |
|---------|---------|

趣味 3 : 映画

Q42.1か月に観る映画の本数をご記入ください。 \*

|   |
|---|
| 1 |
|---|

Q43.好きな映画のジャンルを選択してください。（複数選択可） \*

|                      |
|----------------------|
| アクション<br>コメディ<br>アニメ |
|----------------------|

Q44.Q43.でその他を選んだ方は、そのジャンル名をご記入ください。

|         |         |
|---------|---------|
| Q : その他 | A : 未入力 |
|---------|---------|

趣味 4 : ドラマ

Q45.Netflix、Hulu、Amazonプライム・ビデオ、Disney+等の動画配信サービスで1か月にドラマを視聴する時間をご記入ください。（Youtubeなど投稿型サービスは含みません） \*

|   |
|---|
| 5 |
|---|

Q46.好きなドラマの種類を選択してください。（複数選択可） \*

|                |
|----------------|
| 国内<br>欧米<br>中国 |
|----------------|

Q47.Q46.でその他を選んだ方は、そのドラマの種類をご記入ください。

|         |         |
|---------|---------|
| Q : その他 | A : 未入力 |
|---------|---------|

その他記述

Q48.ゲームの開発経験がある場合は、その内容を改行せずに200文字以内で具体的にご記入ください。特にない場合は未記入で構いません。

|                                                                                                                                                                                                  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 四人チームで約二か月間、2Dアクション・メトロイドヴァニアゲームを開発した経験があります。私の担当はプログラマーで、プレイヤー、戦闘、AI、UI周りを実装。特に「色による形態」の差異化に注力し、シングルトン・ステートマシンで切替とアニメーションを制御し、プレイヤーのバリエ、ガード、ワイヤーアクション等と敵のスキルプール、AI等を実装。アクションの多様性を追求し、学内で高評価を得た。 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Q49.あなたの長所を改行せずに150文字以内で具体的にご記入ください。 \*

|                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 実践力、試行錯誤精神と責任感是我的長所です。ゲーム制作期間、企画の解像度が低くて、役分担も曖昧になって、メンバー間の意思疎通も困難になった状況がありました。熱意をもって、本気でゲームを完成させたいと考え、制作に役立つものを独学し、実装と修正の繰り返しを続き、UIなど担当外のことも挑戦しました。 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Q50.あなたの短所を改行せずに150文字以内で具体的にご記入ください。\*

考えすぎてしまうことが私の短所です。物事を深く考えるあまり、最悪の結果まで想定してしまい、行動に迷いが生じることがあります。しかし最近、さまざまなイベントに参加し、実際に行動することで自信を積み重ねています。考える力を活かしつつ、行動に移す勇気を大切にしています。

Q51.あなたにとって「ゲーム」とは何ですか。改行せずに150文字以内でご自由にご記入ください。\*

私にとって「ゲーム」とは、美しい芸術作品であり、プレイヤーを没入させる「架空の美しい世界」へのワープゲートであり、人間今までの科学技術と芸術の集大成したものです。その本質は、現実世界を超えた新鮮さ、探求感、そして純粋な喜びを体験させてくれて、人々をつなげる最高のメディアだと考えます。

Q52.当グループに入社して実現したいことを改行せずに400文字以内で具体的にご記入ください。\*

貴社に入社後は、アクションゲームの開発に携わりたいと考えています。『仁王』や『Wo Long』のように、操作が身体の一部になったように感じられる瞬間に魅力を感じており、そのような体験を生み出す技術を学び、自らの表現へと昇華させたいです。また、貴社が掲げる「世界No.1のデジタルエンターテインメント企業」という目標に強く共感しており、歴史体験型のアクションゲームを通じて異文化理解を促し、人々をつなぐ架け橋となる作品を生み出したいと考えています。将来的には、開発効率と表現力を高めるフレームワーク設計にも携わり、グローバルな視野で貴社の発展に貢献したいです。そして、貴社で学んだ知識と磨いた技術を活かし、自立したプロフェッショナルなゲームプログラマーへと成長し、自国の文化を題材とした作品を世界に発信し、エンターテインメントを通じて人々をつなぐことを目指します。

一時保存

編集する

回答する

[↑ ページトップ](#)