履　　歴　　書

2026 年　 04 月　 23 日現在

ふりがな	ホウ　エイセイ	性　別
氏　名	彭　穎星	男
生年月日	2002 年　 10 月　 13 日生（満　 23　 歳）	

ふりがな	さいたまけんつるがしましかみひろや341－1ぱるしぇつるがしま201	電話番号
現住所	〒　350　－　2203 埼玉県鶴ヶ島市上広谷341-1ポルシェ鶴ヶ島201	携帯電話 08071324009
ふりがな		電話番号
帰省先	〒　　－	
E-mail		

（帰省先欄は、現住所以外に連絡を希望する場合のみ記入）

年	月	学歴・職歴・賞罰
		学　歴
2020	11	東京ワールド日本語学校 入学
2023	03	東京ワールド日本語学校 卒業
2023	04	東京電機大学　理工学部　情報システムデザイン学系　入学
2027	03	東京電機大学　理工学部　情報システムデザイン学系　卒業見込
		職　歴
		賞　罰
		以　　上

自 己 紹 介 書

2026 年　 04 月　 23 日現在

2027 年　 03 月　東京電機大学　理工学部情報システムデザイン学系　卒業　見込

ふりがな　ホウ　エイセイ	性別	生年月日
氏 名　彭　穎星	男	2002 年　 10 月　 13 日生（満　 23　 歳）

卒業研究テーマ	AIゲームアセット生成システムの開発と検証	指導教員	築地　立家

内　　容

2Dゲームアセット（スプライト・フレームアニメーション）の自動生成システムと、制作フローを支援するツール開発を研究しています。プロンプトやパラメータ調整によってアニメーション素材を効率的に生成し、Unityなどのゲームエンジンへ組み込むことで、アセット制作の効率化と品質検証を行いやすい環境の構築を目指しています。

得意な科目　ゲームプログラミング、ソフトウェア工学、思考と試行

自己ＰＲ

私の強みは、課題に対して「なぜ」を問い、小規模なプロトタイプを通じて迅速に検証・改善を回す「実践的な課題解決力」です。システム開発において既存の構造に満足せず、拡張性や保守性を意識した設計へと見直すことを得意としています。

学生時代に打ち込んだこと

4人チームでの2Dアクションゲーム開発にプログラミング担当として打ち込みました。開発中、機能拡張に伴いコードが複雑化する課題に直面しましたが、自らダメージ処理のデータ化（一括管理）やコルーチンを用いたアクション制御へと設計を見直しました。結果として、仕様変更に強い構造を実現し、イテレーション（反復修正）の効率を大幅に向上させることができました。

趣　味　カラオケ、音楽、ビリヤード、卓球、ゲーム、物事の分析、ブログ執筆

資格・免許・特技等

日本語能力試験　N1

志望動機

貴社の妥協のないゲーム開発において、エンジニアリングを「目的」ではなく、極限の手触りや面白さを実現するための「手段」として捉える姿勢に強く共感しました。自身が培ってきた論理的思考力とシステム設計の経験を活かし、プランナーがより高い密度で試行錯誤できる開発環境づくりに貢献したいと考えています。

東京電機大学