

年	月	免許・資格

自己PR

Unity (C#) を中心としたゲーム開発を行っており、システム設計から実装まで一貫して取り組んできました。

特に、インベントリシステムやインタラクション設計など、ユーザー体験に直結する部分の実装を得意としています。

また、Blenderを使用した3Dモデリングやアセット最適化にも対応可能です。主体的に課題を設定し、問題解決に取り組む姿勢を大切にしています。

志望動機

家庭用・モバイル向けゲーム開発において、Unityを活用したクライアントサイドの実装業務に携わることを希望しております。