

## 履 歴 書

令和7年 11月14日 現在



ふりがな 氏名	おう 王 承東	しょうとう 王 承東	男・女 男
WANG CHENGDONG			

生年月日 昭和・平成 4年 11月 13日生 (33才)

ふりがな さいやまけんかわぐちしにわがぐちよんのきゅうのじゅういち すかいこうとしかわぐちごまるに	最寄駅	京浜東北線 西川口駅
現住所 〒332-0021 埼玉県川口市西川口4-9-11 スカイコート西川口502	T E L	
	携帯	080-6817-3520
	E-mail	wytwcd7@gmail.com
ふりがな	最寄駅	線 駅
緊急 〒	T E L	
連絡先		

年号	年	月	学 歴
西暦	2009	9	南京玄武専門学校 入学
西暦	2012	6	南京玄武専門学校 卒業
西暦	2012	7	メロス言語学院 入学
西暦	2014	3	メロス言語学院 卒業
西暦	2014	4	宝塚大学東京メディア芸術学部 メディアコンテンツ学科 入学
西暦	2018	3	宝塚大学東京メディア芸術学部 メディアコンテンツ学科 卒業
西暦	2020	10	HAL東京ゲームデザイン学科 入学
西暦	2023	3	HAL東京ゲームデザイン学科 中退
西暦	2023	4	東京コミュニケーションアート専門学校 eエンターテイメント科 編入学
西暦	2025	3	東京コミュニケーションアート専門学校 eエンターテイメント科 卒業
			職 歴
西暦	2019	8	みらい共生協同組合 入社
西暦	2020	7	みらい共生協同組合 退職
			以上

●希望職種 背景美術	
●志望動機 私が貴社を志望した理由としては、貴社であれば自分の背景デザインの経験を十分に活かしながら、将来は美術監督を目指せると考えたからです。大学在学中からアニメーションに関する専門を学び、日本のアニメ作品の中でも特に背景美術に強い魅力を感じてきました。背景が物語の世界観を支える大切な要素であることを実感し、自分もその一端を担いたいと思うようになりました。また、貴社は1970年の創業以来、『ポケットモンスター』をはじめ、近年では『3年Z組銀八先生』など多くの有名作品を手がけており、その確かな実績と技術力に深く感銘を受けました。もし貴社で背景美術の仕事に携われば、これまで培ってきた知識と経験を活かしつつ、より没入感のあるアニメ世界観を創り上げることで、視聴者に感動を与えられるよう尽力したいと考えています。そのような思いから、貴社を強く志望いたしました。	
●学科・コースで学んだこと 学校の授業では、背景デザイン授業を通して背景構築力を磨くことができます。課題に取り組む中で、背景の描き込みや雰囲気表現力をしっかりと身につけることができます。また、背景美術の授業では、各要素を組み合わせて世界観をどのように作るかの知識を踏まえ、背景のコンセプトアートの設定から雰囲気づくりまでの課題を成し遂げられます。また、よりよくコンセプトアートにかかわる事業を成し遂げられるように、当時の私は積極的にコンセプトアートの作品を参考にして、各テーマに基づいて要素分類をし、自分でコンセプトアート作品を創り出し続けた結果、指定された要求に応じて各テーマを中心とした世界観をうまく作られ、貴重な背景デザイン経験も蓄積できるようになります。もし貴社に入れば、これらのスキルを十分に活かして、貴社のアニメ事業に大きな貢献を与えられると確信しています。	●使用できるソフト ・photoshop ・blender ・cinema4d ・OctaneRender ・maya ・zbrush ・3dcoat ・word ・excel ・illustrator ・premiere ・aftereffects
●私の特徴（自己のセールスポイント） 私の強みは、物語を深く理解しながら、チームの中で柔軟かつ確に行動できることです。専門学校では、チームでダンジョンをテーマにしたゲームを制作しました。その制作の中で、印象的な経験があります。ゲームの世界観に合わせた遺跡のコンセプトアートを提出する前日に、ゲームプランナーから「ゲームにもっと緊張感のある雰囲気を加えたい」という急な要望が出されました。私はチームリーダーとしてすぐにメンバーを集め、雰囲気の変更に向けた緊急会議を開きました。それぞれのメンバーの担当を明確にし、限られた時間の中で効率的に作業できるように調整しました。また、より適した雰囲気を表現するために、検索エンジンやSteamのコミュニティなどを活用して参考資料を集め、世界観の方向性を明確にしました。加えて、フィルターを変更し、全体の彩度を下げて寒色を強めることで、不安感や緊張感を演出しました。その結果、緊迫感と暗さを感じさせるダンジョンの背景を作り上げることができ、コンセプトアートの発表では先生や学生たちから高い評価をいただき、大きなやりがいを感じました。この経験を通して、私はチーム内での調整力や急な変更への対応力を養うことができました。入社できた際には、これまでに培った力を存分に発揮し、貴社のアニメ事業に大きく貢献したいと考えています。	
●学校の授業以外で活動したこと お祭りのボランティアに参加して、来場者の案内や、着ぐるみを着て子供たちと交流する役割を担当しました。最初は恥ずかしさもありましたが、笑顔で接すると子供たちが喜んでくれるのを見て、自分の行動が誰かの思い出になることを実感しました。特に、相手の気持ちを考えて行動することの大切さを学び、周囲とのコミュニケーションを意識するようになりました。この経験を活かして、今後も人と関わる場面で積極的に動き、チームワークも大切にしていきたいと考えております。	
●趣味・特技・免許・資格 趣味：ゲームプレイ、背景デザイン研究、映像作品鑑賞(アニメ、特撮、映画) 特技：中国書道 資格：日本語能力試験N1	