**就職活動報告書**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **学籍番号** | 13CU0111 | **名前** | 徐　聖秀 |
| **企業名** | **株式会社カプコン** | | |
| **期間** | 2015.04.09 14:45～15:25　（1日間） | | |
| **参加内容** | **1次面接（コンシューマゲーム開発）** | | |
| **報告内容** | | | |
| **＊選考の流れ**  **- 14:00頃に㈱カプコン大阪本社に訪問し、2階ロビーにて待機。**  **- 14:45頃、人事部の方から面接室へ案内。 面接官は3人（人事部1人、技術職2人）**  **- 15:25頃、面接終了。**  **＊面接での質問内容**  **東京支社での1時面接とは違い、履歴書やエントリーシート、アンケートの内容に関る内容が主な面接内容となりました。（以下、質問の内容は順不同）**  **- カプコンに行きたいと思った理由は？**  　　昔からカプコンのゲームを接して来て馴染みがあり、様々なジャンルのゲームを作って、グローバルな展開をしているところを魅力的と感じたということを話しました。  **- 他にも就職活動している会社は？**  　　提出した書類にある任天堂、レベルファイブと、マーベラス、グラスホッパー・マニファクチュア、アクワイアなどでしていることを話しました。  **- もし、その会社全てに合格して、1社を選ぶとしたらその基準は？**  　　将来性があるかが一番大事な基準だと思います。現在はすごく好調でも、その先にはシリーズだけで新しいチャレンジがない会社よりどんどん新しいものに挑む会社を優先するという内容で話しました。  **- （チーム活動の内容を見て）チームでリーダー的役割だったか？**  　　（前回のシーソーマンの開発において）リーダーに近い活動をし、チーム全体の意見を調整するなどの活動を行ったと話しました。  **- プログラムを組む上で、気にしてやったことは？**  　　いつ、誰が、何をしたのかがわかるように、細かくコメントを付けることを意識したことを話しました。  **- コメントをつけることは、どのように行った？**  　　各ファイルの一番上にいつ誰が何をしたかを記入したと述べました。その量に対しても聞かされていたので、一番長いファイルでは130～140行がコメントに使用されたこと、また、そのファイルにはコードの中にも約100行記入したと話しました。しかし、記入漏れがあって確認が取れなかったなどのトラブルがあって、次の課題に残ったという話もしました。  **- プログラミングで、自分が特に自身があると思うところは？**  　　特にこれは人よりできるというところを今は持っていないこと、だけど全体の構造や機能別に分けたタスクなどを管理することを主にやってきたということを話しました。  **- （大学のサークル名「あいしてる」を見て）どのようなサークルだったか？**  　　日本語・日本文化のサークルで、日本語講座や学園祭でのイベントなどを主に行っていたが、部室ではだらりとできたり、ゲーム好きな人が多かったのでそこでゲームをやったりする気楽な雰囲気のサークルだったと話しました。  **- 趣味の中に筋トレが入っているが、そのおかげでガタイがいいのですか？**   |  | | --- | | **※関連質問：趣味や特技があれば、教えてください。**  筋トレ（ホームトレーニング）、自転車散策、ゲーム・本・CDなどの収集 |   　　もともとガタイはいいほうで、体格に比べて体力がかなり足りない方だと思い、ダイエットを兼ねてダンベルで筋トレをしたり、最近はランニングを初めて、１～２kmを走ったりもしていることを話しました。  **- それなら、積極的な活動をする方？**  　　基本はインドアに近い活動が多いが、どこかに出かけるとか、自転車に乗ってふらふらするなどのフットワークは軽い方であると話しました。  **- 大学でコンピューター工学科にいたが、その時のプログラムの勉強とかは…？**  　　大学の専攻はコンピューターだったが、目的に対して迷いを感じた時期で、日本語サークル活動の方で日本語を勉強することを優先して勉強を粗末にしてしまったこと、そして日本に来てから専門学校で最初からやり直すという気持ちでやって来たという話をしました。  **- スーパーマーケットでのアルバイトをしたと書いているが、その内容を詳しく…**  　　レジ打ちや、品の案内などの接客をしたと答えました。  **- そのようなアルバイトだと、クレーマーもいると思うが、エピソードがあれば…**  　　お米を買って帰ったお客様からの電話で、「袋に穴が空いてしまいレジ袋に米が漏れているので、新しいものを自宅まで持ってきてちょうだい」という内容のクレームが入り、それに対しては店の政策上できないという旨の話をして「分かった」と電話を切ることになったというエピソードを話しました。また、お客様を満足させられなかったという気持ちが残った経験だったということも話しました。  **- ゲーム経験がすごいことになっているが、XBOX ONEだけは買ってないように記入されている。その理由などはある？**   |  | | --- | | **※関連質問：直近一年の間でプレイしたゲームやパチンコ、パチスロをすべてご記入ください。**  **プラットフォーム、ジャンル、メーカーは問いません。**  ツヴァイ２プラス、ベヨネッタ２、ファイナルファンタジーXHDリマスター、ポケットモンスターアルファサファイア、妖怪ウォッチ２本家、大乱闘スマッシュブラザーズfor3DS/WiiU、レジェンドオブレガシー、ロックマンエグゼオペレートシューティングスター、ゼルダ無双、太鼓の達人どんとかつの時空大冒険、逆転裁判123成歩堂セレクション、ガイストクラッシャー、マリオカート8、英雄伝説閃の軌跡など  **※関連質問：所有または好んでプレイするゲームハードすべてを選択してください。**  ○PS4○PS3○PS2○PS○PSVita○PSP　XboxOne○Xbox360　Xbox○Wii  ○Wii U○３DS○DS○ゲームキューブ○N64○ドリームキャスト  アーケードゲーム基板　パチンコ　パチスロ○スマートフォン○パソコン  **※関連質問：上記の他に所有または好んでプレイするゲームハードがあれば記入してください。**  GBA、GB、SFC、FC、SS、WS、NGP、VB  **※関連質問：ゲーム歴はおおよそ何年ですか？**２０  **※関連質問：所有ゲームソフト総本数は？**７８０  **※関連質問：最近３年での１年間平均プレイ本数は？数字のみを記入してください。**80 |   　　XBOX ONEにやってみたいゲームがなくはないが、まだより魅力を感じるゲームが足りないと感じてまだ購入していないと答えました。  **- （アンケートを見て）逆転裁判シリーズは好きですか？**  　　「はい、逆転裁判シリーズは大好きです。」と答え、そのあと技術職の面接官の方から「シリーズ最新作は逆転検事…ですよね？」という話となり、自分から「逆転裁判5が現在最新作だと知っています」と話しました。  **- ゲームをたくさん保有しているが、クリアしている比率はどれぐらい？**  　　レトロゲームが好きで、コレクト用のゲームをいっぱい持っている。それを除けば3～4割はクリアをしていると話しました。  **- カプコンのゲームの中で、何かのタイトルに対しての感想を…**  　　（ダンジョン＆ドラゴンズ：1996年/アーケード・セガサターン）  　　当時の韓国での文房具屋の前に小さいアーケードゲーム機がよくおいていたシーンを説明し、そこで人気だったダンジョン＆ドラゴンズを遊んだり、後でセガサターン版を買って従兄弟が来たら一緒に楽しんだりした話をしました。  **- 結構昔のゲームの話になったが、最近のゲームの中では…？**  （ガイストクラッシャー：2013年/ニンテンドー3DS）  ガイストクラッシャーはアクションゲームでRPGのような要素も持っているゲームとして楽しんだが、一つ戦闘シーンで使うマップが小さいという感じがしたという感想を述べ、当時ユーザーとしては3DSの性能の制約上このようになったのかなと考えていたと話をしました。  **- 集団を率いる役割をしているのは意識して？または自然に？**  　　特に意識をしているというより、何かおろおろしている所を見てじっといられなくて自分から動くことが多いのではないかと思っていると話しました。  **- 例えば、優秀な人々とチームを組むことになれば、自分の役割はどうなると思うか？**  　　チーム内で優秀な方々がいると意見がぶつかり合うことが多くなると思われるので、その意見を調整し、まとめる役割をやれるのではないかと話しました。  **- カプコンで５年後にやってみたい仕事は？**  　　プログラマーとしてゲーム制作を続け、5年後にはプログラマーの仕事と並行して、自分からゲームを提案する企画の仕事を一緒にやって見たいことや、自分のキャリアプランとしてディレクターなどを目指していることを話しました。  **- カプコンの改善点として、ダウンロードコンテンツ（DLC）を上げたが、お客様を満足させるためにはどのようにするべきだと思うか？**   |  | | --- | | **※関連質問：カプコンのゲームで「改善した方がよい」と思う部分をご記入ください。**  　ダウンロードコンテンツにおいて、お客様がより納得して購入できる方法を作って行きたいと思います。 |   　　DLCに対しては、特に「ディスクのデータをアンロックする」形のものにはお客様が納得をしていないこと、なのでパッケージを買ったらその分ちゃんと遊べるものにして、DLCはその値段に合うコンテンツを提供する方法でお客様を納得させることができるのではないかと話しました。そして、パート別に分割して販売する形の話から、最近の「バイオハザードリベレーションズ2」（パートごとにダウンロード版を買うか、後で一つになったパッケージ版を買うかを選択できる）の例も挙げました。  **- 世界に日本のゲームをもう一度輝かせるためには、どのようなゲームを作っていくべきだと思うか？**  　　（DLCの話の延長線上から）お客様が納得できるゲーム、そして日本のゲームが一番人気があった頃のゲームは何故そうだったのかを振り返って新しいゲームにそれを入れてみるべきではないかという話をしました。  **- 家族は全員韓国にいるけど、後で国に帰って働く考えはあるか？**  　　国に帰ることは考えていなくてこれからも日本で働くつもりであること、またそれに関して、家族や友達からはもう日本人みたいになぜまだ日本に行ってないの？と言われていることも話しました。  **- 大きな病気とかがあったか？**  　　日光アレルギーがあるが、怪我で入院や手術を受けたことはないと話しました。  **※面接官への質問**  **Q1.大阪と東京での違うところは何かあるのでしょうか。**  　　業務的には出張以外には両方で勤務した方がいなかったようで…  　　家賃が東京に比べて２～３万円も安かったり、通勤時間の電車が東京ほど混みはしないということなど生活面の話をしていただきました。  **Q2.カプコンで働いて、誇りと思うものがあれば教えて頂きたいと思います。**  　　自分の作ったゲームが店に並んでいたり、遊んでくれる人を見かけたり、大きな会社だからこそやれることがあったりする時に誇りのようなものを感じると話してくれました。  　　時間の関係上、面接での質問はこれで終了となりました。  **Q3.（帰りのエレベーターで人事部の方に）本日、帰りの新幹線に乗るまでまだ３時間ぐらいの時間が残っていますが、近くにおすすめのスポットがあればぜひ教えていただきたいと思います。**  　　道頓堀、心斎橋、通天閣などのところや、その周辺の食べ物はおいしいということを帰りの案内の途中で話し、ロビーであいさつをして終わりとなりました。  **＊選考結果の発表に関して**  面接から3週間以内に、合否に関係なく連絡する予定。 | | | |