**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** | 2015.04.22 14:30～14:55　（1日間） | | |
| **参加内容** | **2次面接（コンシューマゲーム開発）** | | |
| **報告内容** | | | |
| **＊選考の流れ**  **- 14:10頃に㈱カプコン大阪本社に訪問し、2階ロビーにて待機。**  **- 14:30頃、人事部の方から面接室へ案内。 面接官は2人（人事部1人、技術職1人）**  **- 14:55頃、面接終了。**  **＊面接での質問内容**  **２週間前の大阪本社での1時面接のように、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。覚えている限りの質問や答えた内容をまとめました。（以下、質問の内容は順不同）**  **- カプコンを志望した理由は？**  　　昔から韓国でも様々なカプコンのゲームを遊んできて、そこからの楽しさ、グローバルな展開、新しいものにチャレンジしていく将来性に魅力を感じました。直接的には学校推薦として志願する事になりましたが、カプコンで働いて見たいと思い志願しました。  （※日本語の間違いで「志願（しがん）」を「支援（しえん）」と言いました。）  **- 韓国の大学でコンピュータ工学科を卒業したけど、ここでもプログラムの勉強を？**  大学の専攻はコンピューターでしたが、目標を見失って迷いを感じた時期で、日本語を勉強することに没頭して、学科の勉強は粗末にしてしまいました。なので、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ました。  **- グローバルでの活躍も考慮していると思われるが、日本で働こうと思った理由は？**  　　韓国はオンラインゲーム市場が大きいですが、韓国で何人かのゲーム制作に携わる方々から「ヒット作があれば真似して、儲かればいい」というニュアンスの話を聞いて、これは自分が求めているゲームとは違うと感じました。また、日本のゲームが好きであったことが一番大きくありました。  **- 家族からも日本で働くということについては大丈夫だと？**  **コンシューマ開発になると勤務地は大阪になるが、それに関しては？**  　　はい、大丈夫です。  **- 大きな病気や入院の経験は？**  　　ありません。日光アレルギーがありますが、いつも発症していることではなく、仕事に支障をもたらすものではありません。  **- 他社への志望状況に変更点は？**  マーベラスからは筆記試験で落選で、任天堂、レベルファイブはエントリー状態で変更なし、他の場合もプレーエントリー状態でございます。  **-スーパーマーケットでのアルバイトは、どのような仕事を？**  　　レジ打ちをしたり、品の案内などの接客をしました。  **- どのようなゲームを作りましたか？その中でプログラムの担当したところは？**  　シーソーの傾きを用いたアクションゲームで、その演出をするパートを主に担当しました。このゲームはテレビのヒーロー番組を意識して作ったもので、そのようなエフェクトを出したりするところのプログラムを組みました。  **- チームで制作した時は、どのような役割を？**  　　（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したり、バイトなどがある場合のスケジュールをなどをあわせました。また、チーム員の一人が迷って学校に来なかったりする時には直接声をかけて話を聞いたりもしました。  **- 人の世話を見ることは好きな方？**  　　意識しているというより、人の困った状況を見て放っておけない性格だと思います。  **- ２年間プログラムをやってきて、良くなったと思うところは？**  　以前は自分だけが見るから良いと思ってコードを適当に書いたところがありましたが、チーム制作を経てチーム員みんなが見るものだという意識をして、綺麗にコードを書けるようになったと思います。コメントをつけたり  **- プログラムを組むことは好きか？**  　はい、プログラムを組む際、詰まるところがあるとすごく悩まされますが、それが解決した時にはすごくスッキリして気持ちいいと思います。  **- アプリ開発、ゲームエンジンの開発、バックボーンのサポートなどの仕事があると思うが、一番やってみたい仕事は？**  　　ゲームの開発（アプリ開発）です。  **- ゲームエンジンの開発などに関してはどう思うか？**  　　まだ、自分はツールとかエンジンを組める実力は持っていないと思いますが、ゲームを作っていく中で腕を上げ、そのようなことにも関わることができればと思います。  **- なぜプログラマーを？**  　　自分は絵を描けることでもなく、ゲームの開発に携わるためにはこの方法が一番だと思いました。また、ここから経験を積み、自分の思ったゲームをディレクターとして発信して見たいとも思っています。  **- ディレクターとして作りたいものへのイメージはあるか？**  　　私は子供の面倒を見ることが好きで、その世代に向けたものを作ってみたいと思います。イメージとしては、現実とは違う夢のような世界、自分がその世界にいるような感覚を味わえるようなゲームを作ってみたいと思います。  **- 休みの日の過ごし方は？**  　　夕方からはアルバイトに入っていますが、その前の時間まではテレビを見たり、たまったアニメを見たり、天気がいいなと思った日は自転車に乗って行っていないところを回って見たりしています。  **- （アンケートを見て）兵役についてはよく知らないが、その経験から得られたものは何かあるか？**  　　義務兵役として、小さな社会だけどすごく厳しいものになっています。中では先に来た人が後に来たものをいじめたり、たくさんのトラブルがありました。私はそのような中でもどのように対処するか、仲良くしていけるかなどを考えながら人間関係を築けることを学んだと思います。  **- 今回の２次面接において、どのような思いを持って来たか？**  **また、最後に伝えたいことがあれば。**  　　「ここまで来たらやるしかない」と思いました。  そして、強い想いを持ってここまで来ています。  　　（※詳細の言葉は覚えきれませんでしたが、このキーワードを軸に述べました。）  **※面接官への質問**  **カプコンで働くこととは？** | | | |