**アルバイト（長期有給インターン含む）のご経験があれば期間や内容をお書きください。  
書ききれない場合は、直近でのご経験でかまいません。  
（なお、複数経験がある場合は間に「、」を入れてください）  
（お願い：改行は使用しないでください。）**

1. 倉庫のピッキング作業の短期**アルバイト**、倉庫の仕分け作業の短期**アルバイト**

**→「短期アルバイト」　でいいのではないかと**

**◆ゲーム業界あるいは当社を志望する動機について教えて下さい。（300文字以内）**

A.私が**7歳**の頃に兄が遊んでいたPSPをきっかけにゲームを遊び始めました。遊んでいる内にこうすればもっと面白くなりそうや、こんな面白いゲームが作りたいと思い、高校生の頃に卒業研究でゲーム班という所に入りました。そこで初めてUnityやスマイルゲームビルダーでゲームを制作しました。そこではレベルデザインやプログラムの考え方などを独自に学びました。ゲームを遊んでもらった際に「面白い」などの声をいただき、もっと面白いゲームを作りたいと思い、ゲーム業界を志望しました。**貴社のカレッジに参加した際に、メンターの方々から技術面や演出面で意見していただき、貴社ならより良いゲームが作れると感じ貴社を志望しました。**

**→ゲーム業界を目指す理由としては良いが、セガの話をどこかで絡めたらもっといいかも？  
面接に進んだ場合、セガのゲームに関しても答えられるようにしておいてください。**

**どこのゲーム会社でもですが、志望する会社のゲームをやったことないのはありえませんので…**

**◆あなたの強みと弱みについて教えて下さい。（300文字まで）**

A. 私の強みは「行動力」です。常に前向きな姿勢で物事に取り組み、迅速に計画を実行することが得意です。この行動力を発揮して、私はゲーム制作でチームメンバーの士気を高める役割を果たしてきました。

具体的にはチーム全体の進捗スピードが落ちてしまった際、私が率先して、タスクをこなすことでチーム全体の士気を向上させることに成功しました。

**私の弱みは行動力が強すぎて、時折計画を立てる段階で慎重さを欠いてしまう点です。迅速に物事を進めたいため、計画段階を飛ばして直ぐに実行に移してしまうことがあります。しかし、スケジュールに入れ込むことで計画を立てる時間も確保し、より効率的に進めるように工夫しています。**

**→弱みの部分が微妙。**

**解決策とか自分なりの取り組みがないので、会社に入ってからも計画性無しで動くのか？となってしまう。**