**◆セガで成し遂げたいことについて**

あなたが将来、セガで成し遂げたいことについてお書きください。（誰のために・自分の役割などを明確に）(400文字以下)

A.**私が将来貴社に入社した際には、貴社のプログラミング技術や「面白い」を表現する方法などを身につけ、開発者にその方法や技術を伝えられるようになりたいと考えています。ゲーム開発において、より優れた技術を共有することはより高品質な作品を生み出すために欠かせません。私自身がその技術を身につけ、共有することで開発効率を向上させ、チーム全体のスキルアップにも貢献したいです。また、ゲームの「面白さ」はプログラムの完成度だけではなく、演出やゲームデザインの組み合わせなどによって生まれるものです。そのため、技術だけではなく、どのようにして「面白さ」を表現し、ユーザーに届けられるのか学び、実践していきたいと考えています。**

**→書いて～！！**

**◆最近一番熱中したものについて**

あなたが最近１番熱中したものを１つ挙げ、そのコンテンツの良さを教えてください。(400文字以下)

A.**私が今、一番熱中しているコンテンツはアニメです。アニメにはゲームと共通する表現や「面白さ」に繋がる要素が多く含まれており、見ていて非常に参考になります。例えば、特定の演出を際立たせるために、どこを強調し、どこを控えめにするのか、またカメラワークや構図をどのように工夫するのかといった点です。ゲームはプレイヤーが操作する場面が多いため、行動や展開が人それぞれ異なるという自由度の高さが良い点です。一方でアニメでは主人公視点で物語が進むため、時には自分では想像もつかないような行動や選択をとることがあります。そのため、キャラクターの心情や成長を深く描くことができ、視聴者に強い感情移入を促します。こうした点が、アニメならではの面白さであり私にとっての大きな刺激や学びに繋がっています。**

**→書いて～！！**

＜C＃＞の使用経験と技術レベルについて特記事項がある場合はご記載ください(30文字以下）

A.**Unityでスクリプトを書いた経験がある**

**→Unityでスクリプト書いた経験があると書くべきでは？**

＜C++＞の使用経験と技術レベルについて特記事項がある場合はご記載ください(30文字以下）

1. **UnrealEngineと授業でコードを書いたことがある。**

**→UEで書いた経験があると書くべきでは？**

＜Unity＞の使用経験と技術レベルについて特記事項がある場合はご記載ください(30文字以下）

A.**4作品ゲームを制作したことがある。**

**→作れるというか完成していますよね？**

＜Unreal Engine＞の使用経験と技術レベルについて特記事項がある場合はご記載ください(30文字以下）

A.**ゲームを制作したことがある。**

**→ゲーム制作したことを含めて書くべきでは？**

◆当日プレゼンされる作品（ゲーム・ツール・ライブラリなど）や研究の成果の＜制作時に苦労したこと・改善点＞をご記入ください。(400文字以下）  
発表される内容は当日変更になってもかまいません。

今回の制作で苦戦したところはバージョン管理です。今回バージョン管理システムの導入としてGithubを使いましたが時折、エラーが出ている状態でプッシュする人や、コンフリクト(衝突)を何度か起こすということがあり、班員全員の作業を妨げてしまうことが多々ありました。改善策はプッシュする時は必ず確認をとることです。

改善点は報連相をすることです。よく作業が期限に間に合わない、休むなどの報告がされておらず、状況を把握することが困難になっていました。改善策として報連相する内容を自身で勝手に判断しないことです。**それを行うことでコンフリクトを直す、他の人のエラーが直るまで待つなどの無駄な時間を減らせました。**

**→この改善策を行って、どう変わりましたか？結論がないです。**