**登録のご注意：**  
全ての入力に対して半角カナ文字を使用しないでください。  
◆の項目は必須項目です。必ず入力してください。  
各項目を入力いただき、『次へ』ボタンをクリックしてください。

**◆携わりたい事業について**

どの事業に携わりたいと考えていますか？第4希望まで選択ください。  
※アーケード事業希望者については配属会社が株式会社セガフェイブとなります。

家庭用、スマートフォン、PCオンライン、アーケード、開発支援

A.１，家庭用　２，スマートフォン　３，PCオンライン　４，アーケード

**◆家庭用事業への興味の度合い**

家庭用事業へはどの程度携わりたいか興味の度合いを教えてください。

・とても携わりたい

・携わりたい

・あまり携わりたくない

・全く携わりたくない

A. とても携わりたい

**◆スマートフォン事業への興味の度合い**

・とても携わりたい

・携わりたい

・あまり携わりたくない

・全く携わりたくない

A.携わりたい

**◆PCオンライン事業への興味の度合い**

・とても携わりたい

・携わりたい

・あまり携わりたくない

・全く携わりたくない

A. 携わりたい

**◆アーケード事業への興味の度合い**

・とても携わりたい

・携わりたい

・あまり携わりたくない

・全く携わりたくない

A. 携わりたい

**◆開発支援への興味の度合い**

・とても携わりたい

・携わりたい

・あまり携わりたくない

・全く携わりたくない

1. 携わりたい

**◆携わりたい事業について**  
上記の質問の順位と興味の度合いを選択した理由と活かせそうなあなたの強み・特技をお書きください。

文字数制限なし(多分)

A.私が家庭用ゲームに興味がある理由は、今までゲームを遊んできた中で一番遊んできた中で面白いと思ったことや感動が多くあったのが家庭用ゲームなので家庭用ゲームを志望しました。私が家庭用ゲームで活かせる強みは演出です。私は専門学校に入ってからどうすればゲームが面白くなるかを考え、そこでたどり着いたのが演出です。専門学校では演出面で細かいところまでこだわりゲームを作ってきました。例えばゲーム内で雨が降る演出を実装する際に雨全てが真っ直ぐ下に落ちるのではなくそれぞれが斜めに落ちさせることで雨っぽく見せ、そして地面に当たったとき水しぶきを出すなど細かいところをこだわって演出することができました。

**◆活躍したいキャリアについて**

どのようなキャリアで活躍したいと考えていますか？  
業務の例を参考に、該当するものを選択してください。複数選択可。

|  |  |
| --- | --- |
| ゲームプログラマ | 内製エンジン(C++)/Unity/UnrealEngine/スクリプトで、シーケンス制御やキャラ制御などのゲームアプリを実装する |
| ゲームサーバプログラマ | オンラインゲームやソーシャルゲームなどのサーバ側プログラムや運営ツールを実装する。用途に応じて各種サーバサイド言語やSQLなどを用いる |
| ＜開発支援＞ | |
| ツールプログラマ／テクニカルアーティスト | CGソフトやゲームエンジンのツール/プラグイン/シェーダー制作や、デザインワークフローの設計をおこなう |
| システムエンジニア | ライブラリ、バックエンドサービス、組み込み OS 構築、デバイス開発など、コンテンツの裏側を設計・開発する |
| インフラエンジニア | サーバインフラの構築・運用 |
| データエンジニア | SQL、BigQuery、機械学習などを用いたデータ分析などをおこなう |

* ゲームプログラマ
* ゲームサーバプログラマ
* ツールプログラマ／テクニカルアーティスト
* システムエンジニア
* インフラエンジニア
* データエンジニア

**活躍したいキャリアについて**

活躍したいキャリアで＜ゲームプログラマ＞を選択された方は、選択した理由を簡単にお書きください。（200文字以下）  
※該当しない場合は次の設問へお進みください。

A.私は選択した理由は、ゲームプログラマは直接ゲームの面白さを自分自身で実装できるので、私が専門学校で培ったゲーム制作のノウハウや技術、自分がこだわった演出などを最大限活かせると思い選択しました。

**◆プログラミングを学習について**

プログラミングを学習するにあたって、よく参照している参考書名・Web サイト名などを具体的に挙げてください。(200文字以下)

A.私が学習する際によく参照している物はWebサイトでは各ゲームエンジンのリファレンスやドキュメント、Qiita、Zenn、ゲーム会社の開発ブログ(特にヒストリア、トイロジックなど)で書籍では現在読んでいるもので言えば独習デザインパターンC++を読んでいて、読んだものや途中で終わったものはEffective-C++、リーダブルコード、独習C++などです。

**◆もっとも困難だったことについて**

これまでプログラミングをしてきて、最も困難だったことはなんですか？また、どのように克服したかお書きください。(400文字以下)

1. 私が困難だったのは私自身が書いたコードや他の人のコードのリファクタリングです。クラス同士が相互参照を起こしていたり、上位クラスが下位クラスに依存していたり、インターフェースを通さず直接参照をしていたり、ほとんどの変数がpublicになっていたり、変数名が曖昧だったりとクラス間のやり取りやコーディング規約がぐちゃぐちゃになっていてそれらをきれいに整理整頓するのがとても困難でした。現在ではコードを書き始める前にクラス図を簡易的にクラス間のやり取りをできるだけ綺麗に書き、クラス間のやり取りを整理することで処理の流れを見やすくし、コードを修正しやすくしました。そうすることでリファクタリング時の負担を減らしています。

**◆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.私は将来セガに入ったら

**◆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.

**◆開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜C♯＞の使用経験と技術レベルを教えてください。

・経験なし

・授業などで触ったことがある

・参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

・参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる

A.参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜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.

**◆開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜C++＞の使用経験と技術レベルを教えてください。

・経験なし

・授業などで触ったことがある

・参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

・参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる

A.参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜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.

**◆開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜Java＞の使用経験と技術レベルを教えてください。

・経験なし

・授業などで触ったことがある

・参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

・参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる

A.経験なし

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜Java＞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）

**◆開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜Javascript＞の使用経験と技術レベルを教えてください。

・経験なし

・授業などで触ったことがある

・参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

・参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる

A.経験なし

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜Javascript＞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）

**◆開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜PHP＞の使用経験と技術レベルを教えてください。

・経験なし

・授業などで触ったことがある

・参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

・参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる

A.経験なし

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜PHP＞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）

**◆開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜Python＞の使用経験と技術レベルを教えてください。

・経験なし

・授業などで触ったことがある

・参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

・参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる

A.授業などで触ったことがある

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜Python＞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）

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

C＃、C++、Java、Javascript、PHP、Python**以外**で使用経験のある＜その他言語＞の技術レベルを以下から選び、その番号と特記事項があればご記載ください。  
  
技術レベル  
0：経験なし / 1：授業などで触ったことがある / 2：参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる/3：参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる  
  
記入例）C： 2：参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる、Ruby：1：授業などで触ったことがある

**◆開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜SQL 系＞の使用経験と技術レベルを教えてください。

・経験なし

・授業などで触ったことがある

・参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

・参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる

A.経験なし

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜SQL 系＞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）

**◆開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜NoSQL 系＞の使用経験と技術レベルを教えてください。

・経験なし

・授業などで触ったことがある

・参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

・参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる

A.経験なし

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜NoSQL 系＞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）

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

SQL系、NoSQL系**以外**で使用経験のある＜データベース＞の技術レベルを以下から選び、その番号と特記事項があればご記載ください。  
  
技術レベル  
0：経験なし / 1：授業などで触ったことがある / 2：参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる/3：参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる  
  
記入例）その他データベース名：2：参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

**◆開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜DirectX＞の使用経験と技術レベルを教えてください。

・経験なし

・授業などで触ったことがある

・参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

・参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる

A.経験なし

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜DirectX＞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）

**◆開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜OpenGL/Vulkan＞の使用経験と技術レベルを教えてください。

・経験なし

・授業などで触ったことがある

・参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

・参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる

A.経験なし

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜OpenGL/Vulkan＞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）

**◆開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜Unity＞の使用経験と技術レベルを教えてください。

・経験なし

・授業などで触ったことがある

・参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

・参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる

A.参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜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.C#スクリプトでゲームを作れる

**◆開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜Unreal Engine＞の使用経験と技術レベルを教えてください。

・経験なし

・授業などで触ったことがある

・参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

・参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる

A.参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜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）

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

DirectX,OpenGL/Vulkan,Unity,Unreal Engine4**以外**で使用経験のある＜ゲーム技術／アプリ技術＞の技術レベルを以下から選び、その番号と特記事項があればご記載ください。  
  
技術レベル  
0：経験なし / 1：授業などで触ったことがある / 2：参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる/3：参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる  
  
記入例）その他ゲーム技術／アプリ技術名：2：参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

**◆開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜Amazon Web Services＞の使用経験と技術レベルを教えてください。

・経験なし

・授業などで触ったことがある

・参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

・参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる

A.経験なし

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜Amazon Web Services＞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）

**◆開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜Google Cloud Platform＞の使用経験と技術レベルを教えてください。

・経験なし

・授業などで触ったことがある

・参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

・参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる

A.経験なし

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜Google Cloud Platform＞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）

**◆開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜Microsoft Azure＞の使用経験と技術レベルを教えてください。

・経験なし

・授業などで触ったことがある

・参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

・参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる

A.経験なし

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

＜Microsoft Azure＞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）

**開発環境の使用経験と技術レベルについて**

Amazon Web Services,Google Cloud Platform,Microsoft Azure**以外**で使用経験のある＜クラウド技術＞の技術レベルを以下から選び、その番号と特記事項があればご記載ください。  
  
技術レベル  
0：経験なし / 1：授業などで触ったことがある / 2：参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる/3：参考書やWeb等のリファレンスがなくても使用できる  
  
記入例）その他ゲーム技術／アプリ技術名：2：参考書やWeb等のリファレンスがあれば使用できる

**◆自己PRにてプレゼンされる作品や研究の成果について**

選考会や面接では、自己ＰＲのお時間がございます。  
ゲーム・大学での研究・ロボット・ツールなど、成果物の実績/ビデオ/紙資料でのプレゼンを行います。  
◆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＜タイトル＞をご記入ください。  
発表される内容は当日変更になってもかまいません。

A.JewelChase

**◆自己PRにてプレゼンされる作品や研究の成果について**

選考会や面接では、自己ＰＲのお時間がございます。  
ゲーム・大学での研究・ロボット・ツールなど、成果物の実績/ビデオ/紙資料でのプレゼンを行います。  
◆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＜ジャンル・分野＞をご記入ください。  
発表される内容は当日変更になってもかまいません。

A.ラン＆ガンシューティング

**◆自己PRにてプレゼンされる作品や研究の成果について**

選考会や面接では、自己ＰＲのお時間がございます。  
ゲーム・大学での研究・ロボット・ツールなど、成果物の実績/ビデオ/紙資料でのプレゼンを行います。  
◆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・研究の時期と期間＞をご記入ください。  
発表される内容は当日変更になってもかまいません。

A.2024年11月～2025年02月３か月

**◆自己PRにてプレゼンされる作品や研究の成果について**

選考会や面接では、自己ＰＲのお時間がございます。  
ゲーム・大学での研究・ロボット・ツールなど、成果物の実績/ビデオ/紙資料でのプレゼンを行います。  
◆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＜完成度(%)＞をご記入ください。  
発表される内容は当日変更になってもかまいません。

A.95%

**◆自己PRにてプレゼンされる作品や研究の成果について**

選考会や面接では、自己ＰＲのお時間がございます。  
ゲーム・大学での研究・ロボット・ツールなど、成果物の実績/ビデオ/紙資料でのプレゼンを行います。  
◆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＜開発環境＞をご記入ください。  
発表される内容は当日変更になってもかまいません。

A.UnrealEngine5.3.2

**◆自己PRにてプレゼンされる作品や研究の成果について**

選考会や面接では、自己ＰＲのお時間がございます。  
ゲーム・大学での研究・ロボット・ツールなど、成果物の実績/ビデオ/紙資料でのプレゼンを行います。  
◆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・研究目的＞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。

A.今回プレゼンする作品は授業内で作ることになった作品です。この作品ではUnrealEngineでオリジナルゲームを作ることを目標にゲームを制作しました。

**◆自己PRにてプレゼンされる作品や研究の成果について**

選考会や面接では、自己ＰＲのお時間がございます。  
ゲーム・大学での研究・ロボット・ツールなど、成果物の実績/ビデオ/紙資料でのプレゼンを行います。  
◆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＜作品・成果物の内容＞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。

今回プレゼンする作品は「怪盗」をテーマにしたラン＆ガンシューティングゲームです。プレイヤーは華麗に走り抜け、敵を倒し、避けながらお宝を盗み出すスリリングな体験をできる作品となっています。

**◆自己PRにてプレゼンされる作品や研究の成果について**

選考会や面接では、自己ＰＲのお時間がございます。  
ゲーム・大学での研究・ロボット・ツールなど、成果物の実績/ビデオ/紙資料でのプレゼンを行います。  
◆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・研究における人数内訳 と ご自身の担当箇所＞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。

人数は合計6人でプログラマーが4人でプランナーが1人、デザイナーが1人となっています。

プログラム面では点滅、ジャストジャンプを除くプレイヤーの処理全てとSEを管理するSEManagerを担当しました。

その他にプレイヤーの設計、コーディング規約の作成、プログラマーの役割分担、参考資料シートの作成、コード修正などをしました。

**◆自己PRにてプレゼンされる作品や研究の成果について**

選考会や面接では、自己ＰＲのお時間がございます。  
ゲーム・大学での研究・ロボット・ツールなど、成果物の実績/ビデオ/紙資料でのプレゼンを行います。  
  
◆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＜担当箇所の工夫点・アピールポイント＞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。

プレイヤーの射撃を工夫しました。最初に考えていた射撃の実装では逆行列を用いてスクリーン座標をワールド座標に変換し、射撃するように考えていましたが実装してみてクリックしたところに弾が飛んでいかないという問題が起きました。そこでUnrealEngineにあるクリックしたアクターを取得する関数を使い、取得したアクターが敵だったら弾が追尾するようにしました。それ以外では今までの座標変換を用いた射撃にしました。そうする事で弾が敵に当たりやすくする事ができました。

SEManagerを工夫しました。色々なものがSEを鳴らしたりするのでシングルトンパターンを採用しました。そうすることで単一責任の原則を破ってしまいますが、同じ関数を他クラスで簡単に使いまわせるようにしました。

**◆自己PRにてプレゼンされる作品や研究の成果について**

選考会や面接では、自己ＰＲのお時間がございます。  
ゲーム・大学での研究・ロボット・ツールなど、成果物の実績/ビデオ/紙資料でのプレゼンを行います。  
  
◆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。

**自己PRにてプレゼンされる作品や研究の成果について**

選考会や面接では、自己ＰＲのお時間がございます。  
ゲーム・大学での研究・ロボット・ツールなど、成果物の実績/ビデオ/紙資料でのプレゼンを行います。  
  
◆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＜作品が未完の場合の理由＞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。

細かい部分が修正されていないからです。例えばUIの位置や射撃の違和感などです。

**自己PRにてプレゼンされる作品や研究の成果について　その他成果物**

◆他にも制作したプログラム・ゲーム作品・研究成果があれば**3作品まで**内容を簡単にお書きください。記載の際には**必ず以下（1）～（8）の内容を記載**いただきますようお願いします。  
(1)タイトル  
(2)ジャンル・分野  
(3)制作・研究の時期と期間  
(4)完成度（％）  
(5)開発環境  
(6)制作・研究目的  
(7)担当箇所の工夫点・アピールポイント  
(8)制作時に苦労したこと・改善点  
(9)作品が未完成の場合の理由(未完の場合のみ記入）  
  
作品がない場合は【次へ】ボタンにてアンケートの回答を終了してください。