

第32回FUKUOKA ゲームインターンシップ

応募用紙

※記載された個人情報厳重に取扱い、本事業の目的以外には使用いたしません。
※応募用紙はPDFに変換し、提出をお願いいたします。

氏 名	<small><ふりがな></small> よしはら けいこ 善原 敬子		年齢 22 歳 2002 年 5 月 26 日生
所属学校 <small><学部・学科・専攻・学年></small> <small>(既卒者は最終学歴)</small>	ASOポップカルチャー専門学校 ゲーム専攻科3年 (20 27 年 卒業・卒業予定)		
住所	〒 811 — 3305 福岡県福津市宮司4丁目27-12		
連絡先	Tel 0940-52-5862 Eメールアドレス(PC) shanyuanjingzi903@gmail.com 携帯Tel 080-4697-1758 <small>※Eメールアドレス、携帯Telは、1次・2次審査の結果の連絡や受入決定後の情報提供を行うため、必ず連絡のとれる連絡先を記入して下さい。</small>		
緊急連絡先	氏名 善原 知子 (続柄) 母 住所 同上 Tel等 090-2078-6827		
インターンシップ 希望コース・企業名	希望コース(ひとつだけチェックをつけてください)		
	企業名 第1希望 (株式会社レベルファイブ) 第2希望 (株式会社サイバーコネクトツー) 第3希望 (株式会社キューマックス) <small>※企業とのマッチングは、みなさんの希望をふまえて行います。</small>		
	デザイナーコースを希望される方は、希望職種の詳細にチェックをつけてください(複数可) <small>※選考及びマッチングの際、参考にさせていただきます。※インターンシップ内容は受け入れ企業によって異なります。ご了承ください。</small>		
	<input type="checkbox"/> プログラマーコース <input type="checkbox"/> デザイナーコース <input type="checkbox"/> プランナーコース <input type="checkbox"/> デバッグプレイヤーコース <input type="checkbox"/> 3Dモデラー(キャラ・背景等) <input type="checkbox"/> 3Dアニメーター <input type="checkbox"/> 2Dデザイナー(UIやイラスト等) <input type="checkbox"/> エフェクト <input type="checkbox"/> その他 ()		
応募理由	今回体験したいこと、将来やりたいこと 私は、現場で実際に使われている技術や知識を吸収し、それを今後のゲーム制作に活かしていきたいと考え、本インターンシップに応募しました。現場のプロの方々から直接指導を受けられることは、自分の視野を広げ、より実践的な力を身につけるための非常に貴重な機会だと思っています。現在の自分にはまだ知らない技術や手法が多くあり、そうした「新しい技術」に積極的に触れ、吸収していくことで、より良いゲーム作りを目指したいと考えています。インターンシップで得た学びを今後の制作活動に確実に反映させ、自身の成長につなげていきたいです。		
自己PR(特技・資格・セールスポイント等) [資格] ・基本情報技術者試験 ・CGクリエイター検定ベーシック ・Javaプログラミング能力認定試験3級 ・プログラミング英語検定ベーシック [自己PR] 私は計画的かつ柔軟に物事を進められます。その理由は過去に3つの失敗を経験し、それらを通して改善の重要性を学んだからです。1つ目は、基本情報技術者試験を受験した際に科目B試験で一度不合格になったことです。このときは自分の理解が不十分だった分野を見直し、学習計画を立て直して再挑戦した結果、合格を果たしました。2つ目は、昨年前期に個人で制作したゲーム開発において、がむしゃらに開発を進めた結果、完成こそしたものの、設計が煩雑でシステム構成が複雑化し、拡張性に乏しく冗長なコードになってしまったことです。3つ目は昨年後期のチーム開発で、報連相や進捗・スケジュール管理が不十分で、進捗が滞ってしまい、想定通りの仕上がりには至らなかったことです。これらの反省を活かし、現在は制作に取り掛かる前に設計や仕様を文書化し、定期的にマイルストーンを設定して、進捗を可視化するようにしています。また、課題に直面した際には一人で抱え込まず、すぐに友人や先生に相談するように心がけています。さらに、チーム開発においては、報告・連絡・相談を意識したコミュニケーションと、メンバーとの価値観のすり合わせを重視するようになりました。これにより、より効率的かつ協調的な制作体制を築くことを心がけております。今後もこれらの姿勢を大切にし、粘り強く、着実に成果を積み重ねていける開発者を目指していきます。			

最近、特に関心があることは何ですか。(ゲームに限らずどのようなジャンルでも構いません)

最近、特に関心があることは2つあります。

1つ目は、AI技術の進化とその活用方法です。特に、ゲーム開発におけるAIツールの利用に注目しています。私は日常的にChatGPTやGitHub Copilot、GeminiなどのAIツールを活用しており、これらは手軽に相談できる存在として、新たな視点やアイデアを得るのに非常に役立っています。AIの導入により、開発作業の効率化や創造性の向上が期待できると感じています。一方で、AI技術の進展に伴い、その悪用やリスクについても懸念しています。AIイラストや画像生成などの著作権問題もよく話題としてはあがっており、AIの導入によって作業員の削減が考えられていたりしています。また、実際にあったニュースではAIとの会話に依存してしまい、14歳の少年が死亡した例があります。

これらの観点から、私はAI技術の可能性とリスクの両面を理解し、適切に活用する方法について関心を持っています。今後もAI技術の進展を注視し、ゲーム開発においてその利点を最大限に活かしつつ、倫理的な配慮やリスク管理を怠らない姿勢を大切にしていきたいと考えています。

2つ目は、メタバースでの交流に対する関心です。バーチャル空間を通じて現実とは異なる形で人々がつながることに可能性を感じており、今後どのような体験や技術が交流をより豊かにするのかについて関心を持っています。まだ自分の中で明確な考えがまとまっているわけではありませんが、関連する事例や技術に触れながら理解を深めていきたいと考えています。

普段、どのゲーム機等で、よくゲームをしますか。該当するものにチェックをつけてください。(複数回答可)

☐ レイステーション4

☐ box One

☐ レイステーション5

☐ Intendo Switch

☐ box Sries X/S

☒ ソコン

☐ box 360

☐ 帯電話/スマートフォン

最近1年間で遊んだゲームの中で、特に面白いと思ったゲームはありますか。(携帯電話のゲーム等含む)

そのタイトル名と面白いと思った理由を教えてください。(複数回答可)

タイトル

[違う星のぼくら]

(理由)

二人のプレイヤーが異なるキャラクターを操作し、それぞれ違う背景やストーリーが展開されていくゲームです。各キャラのムービーを見る際は互いの音声をミュートにする決まりがあり、それぞれの事情は秘密にしたままゲームを進めます。そのため、ムービー視聴後には相手に対する不信感や価値観の変化が生まれることもあります。それでも、二人で協力しないと解けないギミックが用意されており、信頼関係を築きながら進めなければなりません。また、共通のムービーやNPCに選択肢を迫られたときに互いに全く違う意見を持つこともあり、相手の支店や考え方に気づかされる点が

タイトル

[R.E.P.O.]

(理由)

持ち運べる物に重量が設定されており、一人で持てない物を運ぶには他の人との協力が必要です。さらに、運搬中に壁などにぶつけると物の価値が下がってしまうリスクがあります。一方で、重くて大きい物ほど価値が高い傾向にあり、慎重に運びければ大きな報酬が得られるというハイリスクハイリターンバランスが絶妙で、そこが面白いと感じました。また、運搬中や探索中に敵と遭遇し、攻撃を受けることもあるため、常に緊張感があります。しかし、得た報酬で武器や身体強化アイテムを購入し、敵を倒すことでさらに価値が高いアイテムを手に入れるというリスクを取って報酬を得るループも魅力的です。また、敵には音にしか反応しない、視覚にだけ反応するなど様々なタイプがあり、それぞれに異なる攻略方法や回避方法がある点も戦略性が高く興味深く感じました。

タイトル

[Over Watch2]

(理由)

基本は5対5のチーム制FPSゲームですが、単なる撃ち合いではなく、エリアの制圧や車両の護送など目的が異なるモードが用意されています。チームが攻守で分かれて行動するため、同じルールでも異なる立ち回りが求められ、その都度戦略を切り替える必要がある点が面白いと感じました。また、キャラクターごとに性能やスキルが大きく異なり、構成や連携によって打開策が多種多様に生まれる点も非常に魅力的です。さらに、季節に限定のイベントや、アニメとのコラボレーションによって通常とは異なるゲームモードが追加されるため、常に新鮮な体験ができる点も興味深く感じました。特別なモードでは、通常のルールと大きく異なる内容や特殊なルールが適用され、普段とは違った楽しみ方ができる点もこのゲームの奥深さの一つだと思います。

ゲーム業界やゲームクリエイターの仕事について、どのようなイメージを持っていますか。

ゲーム業界については現在も学んでいる途中で、まだはっきりとしたイメージを持ちきれていない部分もありますが、調べたり説明会に参加する中で、ゲーム開発には様々な職種や工程があることを知りました。たとえば、ゲームエンジンや制作ツールの開発、システムやUI、演出など各要素ごとに細分化された担当があり、「ゲームプログラマー」と一言でいっても、その役割や専門性は幅広いと感じています。

私はもともとものづくりが好きで、アイデアを形にしていく過程そのものを楽しめるタイプです。絵を描くことや簡単な作品を制作することも趣味で、自分の手で作ったもので誰かに喜んでもらえることに大きなやりがいを感じてきました。だからこそ、ゲームという多くの人に届けられるコンテンツに携わり、より多くの人に楽しんでもらえる体験を提供したいと考えています。そのために、今後も知識や技術を深め、自分の力を磨き続けていきたいと思っています。

また、私は日ごろからゲームをプレイしたり、ゲームイベントに参加したりすることが好きで、ユーザーとして様々な作品に触れてきました。そうした中で、ゲーム業界は常に新しい技術やトレンドに敏感で、クリエイターたちが熱意をもって作品づくりに取り組んでいると感じるようになりました。ゲームはただの娯楽にとどまらず、プレイヤーに新しい体験や感動を届ける「エンターテインメント」としての側面が非常に大きく、そうした世界に自分も楽しみながら貢献できる仕事だと感じています。

注意事項同意書

下記の内容をご確認、十分にご理解いただき、チェック✓をお願いいたします。
下記に同意した上でインターンシップ応募を行ってください。

☒ 新型コロナウイルス感染症の影響などでインターンシップを中止する可能性もあることを同意した上で参加していただくこと。

☒ インターンシップ参加中に発熱などの症状がでた場合は、受入企業及び事務局に速やかにお知らせいただくこと。