進路希望調書(就職希望の大学院生用)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学 籍 番 号 | | B9IM2011 | | ふりがな | おだ　まさや | | |
| 研究室名 | | 周・伊藤研究室 | | 学生氏名 | 小田　将也 | | |
| 内　線 | | 7163 | | Eﾒｰﾙ | masaya.oda.s1@dc.tohoku.ac.jp | | |
| 指導教員名 | | 周　暁 | | | | | |
| 連絡先 | | ℡:0223798292　　　　　　　　携帯電話:09079380740 | | | | | |
| 現　住　所 | | 〒981-3218　宮城県仙台市泉区西中山2－24－3 | | | | | |
| 研究テーマ | | モンテカルロ法に基づく領地拡大型ゲームの対戦アルゴリズムに関する研究 | | | | | |
| 希望進路（該当項目を○印で囲む）  １．企業  　 (1)電気・通信・電子・情報関連(業種別，職種別も各々○印で囲む)  　業種：電力･エネルギー，ﾊﾟﾜｰｴﾚｸﾄﾛﾆｸｽ，自動車･鉄道･航空機，電線･光ｹｰﾌﾞﾙ，  　　　　　　 半導体･電子部品･材料，計測器，精密機械，通信機器，音響･画像機器，  　　　　　　 医療機器，家電，ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ，放送･電気通信事業，各種ｿﾌﾄｳｪｱ，その他  　職種：製造部門，開発部門，研究部門，営業部門，管理部門  (2)マスコミ(職種別も○印で囲む)　職種：新聞，放送，広告，その他  (3)機械工業　 (4)金属工業　 (5)化学工業　(6)土木・建築工業　(7)その他の工業  (8)金融・商事  (9)自営業：  ２．官公庁： (1)公務員試験に合格している[Ⅰ種,Ⅱ種]　　　(2)受験予定である．  　　　　　　　　（区分も○印で囲む)　区分：技官，事務官  ３．教　職： (1)教職単位を充足している．　(2) 充足していない．  ４．その他  ５．未　定 | | | | | | | |
| 希望就職先(応募形態)　　例) 東芝(学校推薦)、ソニー(自由応募)、など  ・KONAMI(自由応募)，ソフトクリエイトホールディングス(自由応募)  （学校推薦を希望する場合は、下記に署名すること）  希望勤務地： (1)全世界どこでもよい． (2)全国どこでもよい．  　　　 (3)北海道，東北，関東，中部，関西，四国，中国，九州，その他  特に希望する事項： | | | | | | | |
|
|
|
|
|
|
| 学校推薦ルールを遵守します | | | | | | 学生氏名（自署） | |
| 指導教員所見(該当箇所を○で囲む) | | | | | | | |
| 卒業・修了見込　　　1.概ね見込あり　2.努力が必要　3.現状では困難 | | | | | | | |
| ゼミナール出席状況　1. 80–100%出席　2. 50–80％　 3. 50％未満 | | | | | | | |
| 特記事項（「卒業・修了見込み」が2または3の場合には必ず記載すること）  学生が学校推薦ルールを遵守することを確認しました | | | | | | | |
| 取得単位数 | (基盤) 4 | | (専門) 12 | | | | 指導教員名　　　　　　　　　　(自署) |

注意事項：

1. 本調書は太線内を記入後，各自控えを取り，**1月31日(金)までに指導教員に提出すること．**
2. その後，指導教員と面談を行い，面談後に指導教員は所見を記入し自署して，電気系教務係に提出するものとする．［**事務提出締め切り：2月7日(金)17時**］
3. 記載内容に変更が生じた場合，指導教員の承認を得た上で，進路指導委員会(電気系教務係)に届けること．

進路関連調書(就職希望の大学院生用)

フォントサイズや行間などを変更せず、1頁以内で作成のこと

この回答は進路指導委員会による進路決定の資料となる．進路希望調書と一緒に指導教員に提出すること．以下は，面接でよく出る質問であり，回答を記入して，両親，友人，教員等に見てもらうこと．

学籍番号　B9IM2011　　　　氏名　　小田将也　　　　　希望就職先　コナミホールディングス株式会社

* + - 1. あなたはなぜその就職先を希望するのですか．

私がコナミグループを志望した理由は，自分が携わりたいと考えているeスポーツ事業にとても積極的に取り組んでいるという点に魅力を感じたからです．コナミグループは，eスポーツの人気タイトルを作っているというだけではなく，eスポーツの複合施設を自社に構えるなど，他の会社よりもeスポーツに力を入れており，これから先のeスポーツ業界をリードしていく会社だと考えております．そのようなコナミグループで共にeスポーツの発展に貢献したいと思い．コナミグループを志望しました．

* + - 1. あなたは希望就職先でどのようなことをやりたいのですか．

私は，コナミグループのデジタルエンタテイメント部門で，eスポーツタイトルのゲームのプログラミングを行いたいと考えております．入社後はゲームプログラミングの基礎を学んだのち，自分のアルゴリズムやデータ構造の知識を活かして，プログラムの高速化や簡単化を行い，遅延の少ないストレスフリーなゲームを作ることに尽力したいです．これによって，選手のパフォーマンスを向上させたり，ユーザーの増加につなげたいと考えています．

* + - 1. あなたの希望就職先は，5年後どのようになっていると思いますか．その中であなたはどのような役割を果たしていると思いますか．

コナミグループは5年後には，今後ますます発展していくであろうeスポーツ業界をリードする会社になっていると思います．さらにVRやAR，5G，さらにその上の最新技術をゲームに取り入れ，選手や観客がもっとわくわくするようなゲームを作り，人々を魅了していると思います．そこで私は最新技術を学んでゲームに導入することを進めたりすることで，チームのメンバーから頼られるプログラマーとして活躍していると思います．

4．あなたが現在大学で行っている研究について以下の観点から述べてください．

問題の所在，それを解くための貴方のアプローチ，その利点と欠点，代替案，

貴方のアプローチで達成した時に残される問題点，達成時の技術開発，社会へのインパクト

　私は，「モンテカルロ法に基づく領地拡大型ゲームの対戦アルゴリズムに関する研究」というタイトルでを行っています．ゲームという題材を用いて，コンピュータの意思決定に関するアルゴリズムを研究したり，そのゲーム自体の難しさを証明するといったことをしています．題材となっているゲームは，盤面の局所的な情報のみを取り入れるだけでは良い手を打つことができず，かといってすべての盤面を見ていると時間がかかってしまうという問題が発生します．この問題を解決するために，モンテカルロ法という手法を用いています．この手法をうまく適用することができれば，効率よく膨大な情報を処理することができるようになります．この結果，次世代のコンピュータの意思決定のアルゴリズムの発展に貢献できると考えています．

5．あなたの性格面・能力面での長所・短所を各々説明してください．

　私は思ったことをしっかり話せる性格です．この性格のため，ゼミなどでは気になったことを臆せず質問することができ，全体の理解を助けたり議論を活発にすることができるという長所があります．一方で，言わなくてもいいことまで言ってしまうことでて誰かを不快な思いにさせてしまうことがあるという短所があります．現在は発言の前に一呼吸置くことで，この短所を改善しようとしています．

6．これまでの学生生活で最も印象に残ることは何ですか．それはなぜですか．

私の学生生活での最も印象に残ることは，アルバイト経験です．塾講師とテレフォンアポインターという，両方とも相手に自分の情報を伝えるという仕事を通して，自分の思っていることを伝える能力を養うことができたのではないかと考えています．両方ともどうすれば良い結果が得られるのか考えて行動することで，生徒から個別の指名を頂いたり，営業の成績が良くボーナスを頂いたりした経験は，自分の努力が実を結んだ経験として自信につながっています．

7．あなたの座右の銘，あるいは信条，心掛けていることは何ですか．それはなぜですか．

「自分に期待してくれた人を不幸にしたくない」というのが私の信条です．私にとって，人から期待されるということが何よりうれしいことだからです．つねに誰かから期待してもらえるように，期待してくれた人の期待にこたえたいというのが，努力をするための力の源になっています．