

일본 면접 준비

☰ Tags

1、自己PR及び自己紹介をしてください

こんにちは、

本日はエンジニア職に応募しました。パクグニルと申します。よろしくお願い致します。

私は大学では工芸を専攻しましたが、現在はプログラミングを勉強しております。

去年はSamsungが主観しているSamsung Software Academyで、今年はAppleが主観しているApple Developer Academyでプログラミング教育を受けました。

この経験を通してエンジニアとは単純に何かを作る者ではなく、コミュニケーションを通して、お客様の問題を解決する者であることを習いました。

私は様々な人々とコミュニケーションしながらエンジニアとして成長していきたいと思っており、多様な業界の問題を技術を通して解決している御社に魅力を感じ、御社に応募することになりました。

2、志望動機を教えてください→ 売上げを上昇する

(長期的に活躍して会社に利益を生んでくれるそうだという印象を残せること)

そうですね、私がまず御社に魅力を感じましたのは、Korecの募集条件に「若手からも主体的に仕事ができる」ってことでした。私がこの主体的に働くことに興味を持ちましたのは、確かにこの前のApple Developer Academyでの経験のおかげだと思います。

このアカデミーでは様々なProjectをして来ましたが、そのプロセスはチームが共に共感できる問題を探し、この問題の原因はなんなのか、どうしたらこの問題を解決することができるのかをチーム員で共に悩んで、ソリューションを作り出すとゆうこのプロセスがとても楽しかったです。私が思う主体的に仕事をするとゆうのはこの様に私と私のチームが共感できる問題を解決することです。

私は自ら考えて、社会の問題点を探し、その問題を解決して、その問題で悩んでいる人たちをお客様にすることができるこのエンジニア職がとても魅力的だと思います。また、御社は私のこのような思いを最もうまく実現していると思い、志望することになりました。

3、なぜ同業他社ではなく当社を志望するのですか？他社と弊社の違いはどんなところだと思いますか？

私が他社ではなく御社に支援することに関しては二つの確かな理由があります。一つ目は御社の事業戦略です。御社はIT事業、Medical、Career、M & Aまで多様な部門に渡って自社のサービスを展開しています。私はこの戦略が私がエンジニアになりたい理由に触れていると思います。私が考えるエンジニアはただ何かを作る人ではなく、技術を使って問題を解決する人です。御社がこの様に多様な業界でサービスを展開している理由はそこに問題があったからだと考えておりますし、これは私が思っているエンジニアにピッタリだと思いました。

二つ目は、これはこの前御社の説明会をしてくださった竹内さんのおかげで知ったことです。他社とは違ってエンジニアとデザイナー、企画者が別の部署に分けられているのではなく、共に一つのチームになってProjectを進めていくこの社風がとても魅力だと思いました。私はサービスはとても複雑であるので、関係者の皆さんが密接にコミュニケーションをしないといけないと思っていますので、このシステムがとても効率的であると思います。

4、日本に就職したい理由はなんですか。

私が日本に就職したい理由は個人的な理由一つと客観的な理由一つがあります。まず個人的には私が日本語を勉強し始めたのがもう10年以上になります。そのため日本の文化に親しくなりますので、日本で暮らしても大丈夫だと思いました。

それと客観的な理由は、この理由が最も大事なんですけれども、日本で働くことが私がソフトエンジニアとして成長するためにもっといい方向だと思ったからです。私が思うには、エンジニアとはただ本で勉強することではなく、多様な経験を重ねることが大事です。日本では2021年にデジタル庁が新設されましたので、これは日本全国の雰囲気デジタル化を進めていくことだと思いました。その雰囲気があれば私は多様なもっと多様な経験をすることが出来ますし、その経験は私がこれからもっと素晴らしいソフトエンジニアに成長する道だと思いましたので、日本に就職する機会を望んでいます。

5. 卒業してから少し時間が立ちますがその理由はなんですか。

(シンプルに何をしていたのか気になる、安心したい)

→ストーリー性を持って伝える、気持ちの変化を時系列に伝えること（想いを伝えること）

1. 最初に面接官にネガティブに見られることも正直に話す。
2. ネガティブな時期を乗り越えたきっかけを話す。
3. 今の就活への意欲を伝える

その時期はそうですね、私はその時期卒業論文を書きながら、大学院でProjectをしていました。その時期には工芸をやめて、ソフトエンジニアになろうと決めた時期でもあります。先にも話しましたProjectがそのきっかけになりました。

そのProjectは政府が主観した物で、その主題は「韓国の伝統織物文化復興のために織り機を改良する」ことでした。私はこの主題が私の専攻でもあり、とてもいいProjectだと思いました。ですが、実の使い手の意見を反映しないまま、いわゆる専門家たちだけが集めてProjectが進みました。その中私が一番理解できなかったのが、どうせ、人々は知らないってゆう意見が当たり前に受け入れていたことでした。それに関して先輩たちに話したら、織り機を使っている人々がないので当たり前なことだと言われました。ですが、これは商品を作る人の姿勢としてあってるんでしょうか

私が工芸をしている理由は私が作った物を使ってくださる人々を見るのが嬉しかったからです。ですが、使ってくださるお客様の声が反映されないのはおかしいと思いました。私はその理由が現代の人々に取って工芸品自体が生活に必ず必要な物ではないからであると思い、より人々に必要な物を作りたいと考え始めました。その瞬間から少しずつプログラミングを勉強し始めました。

それで、Projectを無事終わらせ、政府に出す報告書を完成した後、大学院の先輩と教授と相談した後、工芸をやめることにしました。その時とても運がよく、Samsung Software Academyとゆうとてもいい機会に出会い、今までプログラミングを勉強しております。

私はこの後もお客様の声をはっきりと反映することができる、人になりたいと思っています。

6. 業界の志望理由はなんですか。

私は履歴書にも書いていますが、工芸を専攻しました。私が工芸を専攻することを決めたのは私は物作りが好きで、私が作った物を誰か幸せに使ってくださればいいなと思ったからです。なぜ、長年してきた工芸からエンジニアになろうとしたのかを言いますと、私が作った工芸品がこれを使ってくださるお客様に本当に役に立つのかに関して疑問ができたことが一番大きい理由でした。工芸品をもらった時には

確かに嬉しいはずですが、嬉しいことまでが私の限界だと思いました。それで私はもっとお客様に役に立つことを作りたいと思ってエンジニアになりたいと思って頑張っています。

私はこのお客様に役に立ちたい、お客様の問題を解決したいという志がエンジニアにもとても大事だと思います。勉強を始めて2年が過ぎましたが、エンジニアは私にとても向いていると思ってこの後もずっとこの業界で働きたいです。

7. 入社後にやりたい仕事はなんですか。

入社後に一番したいことはやっぱりチームを組んで問題定義から始めてそれがビジネスまで繋ぐ、その全段階を経験したいです。私はこれまで教育を受けながら色々なProjectをして来ましたが、会社でのProjectではありませんでしたので、ビジネスモデルは考えていませんでした。つまり、現実のお客様にサービスをする経験をやってみたいと思っています。そのために一番向いている会社が御社であると思っています。

8. 希望職種は何ですか？その理由なんですか。

私はエンジニア職に支援しました。私は履歴書にも書いていますが、工芸を専攻しました。私が工芸を専攻することを決めたのは私は物作りが好きで、私が作った物を誰か幸せに使ってくださればいいなと思ったからです。なぜ、長年してきた工芸からエンジニアになろうとしたのかを言いますと、私が作った工芸品がこれを使ってくださるお客様に本当に役に立つのかに関して疑問ができたことが一番大きい理由でした。工芸品をもらった時には確かに嬉しいはずですが、嬉しいことまでが私の限界だと思いました。それで私はもっとお客様に役に立つことを作りたいと思ってエンジニアになりたいと思って頑張っています。

私はこのお客様に役に立ちたい、お客様の問題を解決したいという志がエンジニアにもとても大事だと思います。勉強を始めて2年が過ぎましたが、エンジニアは私にとても向いていると思ってこの後もずっとこの業界で働きたいです。

9. もし希望しない部署に配属や勤務地だったら、どうしますか？

そんなことも勿論あると思います。私が希望しているのは新事業から運営までいけるような経験をすることができる部署なんですけれども、私が基本的にやりたいと思うのは特定技術を使うことなく、お客様に役に立つサービスを作ること

す。さすがにいま集中しているのはエンジニアとしてソフトウェアを開発することで、一番やりたい分野も開発であるのは間違いありません。

ですが、もし企画やデザインをすることになっても勿論エンジニア職として支援しましたので、その可能性は低いと思っておりますが、もしその様なことになっても、私は私たちのチームが作ったサービスが本当にお客様に役に立って、それがまた私たちのチームの利益にもなるとゆうこの仕組みは経験することができれば嬉しいと思うはずですし、またその過程で習えることもたくさんあるかと思っています。

10. 転職の可能性がありますが、いかがでしょうか。

はい、私はこのように外国の会社に支援することもそうですし、新しい環境にはまた新しく習えることができると思っていますので、新しい環境も大歓迎です。

11. 就活の軸は何ですか。

（就活の軸とは、その名の通り就職活動を進めていく上で自分の軸となるものです。具体的には、仕事や企業を選ぶ上で絶対に譲れない条件のこと）

家族でさえも大体幸せですが、小さな問題が出てきますので、私は基本的にこの世に完璧な集団はないと思います。それで私に対して一番大事なものはなんだろうかに関して考えてみました。私にとって一番大事なものは「習えることがあるのか」です。

特に今は、私にとって一番大事なものは私のコードをちゃんと評価してくださる先輩がおられるのかです。私はもうプログラミングを勉強して2年が経ちましたので、基本的なものは作れると思いますが、私が書いたコードよりいい方法が確かにあるはずだと思いますが、周りに共にProjectをしているチーム員たちも私と同じくらいのレベルですので、それから発展することができなかったのが最近私の一番大きい悩みです。それで今は私のコードを評価してくださる先輩が一番必要であります。

12. 働く上で大切なことは何ですか？

私は仕事をするのに一番ちじだと思うのはコミュニケーションだと思っています。特に私は日常生活とチームプレイをする時はコミュニケーションの取り方は全く違うと思っていますので、もっと大事なことだと思います。

まず、フィードバックをする時に、人によって同じ言葉でも受け入れるのに違いがあることを見てきましたからです。それで私はチームプレイを始める前にフィード

バックの仕方を共に決めて、もし直接的なフィードバックが嫌な人があれば回していう方法をしました。

またコミュニケーションが円滑ではないと不効率な場合が多いです。例えば意見を合わせたと思いましたが後で話してみれば全く違う形に受け入れたことが時々あることを発見します。そうしたら、また会議をしなければならない場合が来てしまいますので、私は会議録を書く方法でこれを最大限に防ごうとしています。

勿論、これも他のチーム員の皆さんが受け入れてくださった場合に適應できることですが、私はこうしてコミュニケーションのやり方を合わせていくことが一緒に働く場合にはとても大切だと思います。

13. あなたにとって仕事とは何ですか？

私にとって仕事は、社会に私の痕跡を残すものです。私は人々の問題を解決し、必ず必要な物を作る様なエンジニアになりたいと思っています。例えば、LINEが出てくる前と今がとても違う社会の姿をしているように、私が作ったサービスを使う以前には戻りたくないと思えるようなサービスを作りたいです。

14. 5年後・10年後の自分はどうなっていたい？

（あなたの期待と採用企業が提供できるものは一致していますか？、5年後のあなたは今の会社にいますか？、あなたには向上心や意欲がありますか？、この仕事に心から関心がありますか？）

5年後には、社内で何か、新しいサービスを企画を始める時に、一番最初に思い出せるような、専門性を認められたエンジニアになりたいです。初めて入社してからは、機能を実装することはすぐにできる様になっても、サービスの全体的な設計や、コードの管理みたいなものは社内の先輩達の助けをもらいたいと思っています。その間、一生懸命に勉強して、いずれは逆に他の仲間の皆さんを助けられるようになりたいです。

最終的に、10年後くらいには、自分から仲間を集めて、新しいプロジェクトを初めてみたいです。私は社会的な課題は時代によって異なり、10年後にも新しい課題があると思います。その時にも技術はその課題を解ける一番いい手段になると思います。いずれ、その課題を解けるようなドリムチームを作りたいです。

15. 将来の夢は何ですか？

私は未来になりたい自分の姿がありまして、今は、将来ワルドクラスのエンジニアを目指しています。私が思うワルドクラスのエンジニアは、例え、まだ見たことのない問題でも、この人なら信用して任せる様なエンジニアです。

このためには、まず、いろんな問題を解決して、結果を出し続けながら、信用を積んでいくこと以外には道はないと思います。御社ではそのように多様な経験をすることができると思っています。

16. あなたの特技は何ですか？

最近プログラミングを専攻であると思っていますので、工芸を特技としています。大学で勉強をした時には主に服を作ったり、織物を織ったりしましたが、それは準備に時間が掛かりますので、最近は刺繍を主にしています。プログラミングをして何かを作るのも勿論面白いですが、使ってくださる人々の反応を直接見ることが難しい短所があります。ですが、刺繍をした織物を使って手作りのカード財布や、ティーコースターみたいなものをお土産する時には貰った人の反応を直接見ることができます。

工芸を問うして、プログラミングをする時にも何かを作るのはこんなに嬉しいことであることを忘れずに続けることが出来ますので、これからも続けたいと思っています。

17. 語学資格及びその他の資格はありますが、取得理由はなんですか

資格を取りましたのは就活のためでしたが。私は語学を勉強するのが趣味で、ずっと勉強してきました。私は外国語勉強について、好きな言葉があります。それは「外国語の勉強はただその国の言葉を話せるようになるのに限らず、その国の文化を習い、自分の世界を広げるものである」ってことです。

自分の世界が広がるってことはただ知識が増えることで終わらないと思います。慣れていた文化とは違う文化を経験したいという好奇心と、他の外国語でも習えばできる様になれるという自信感を持つことができる様になりました。

18. 学生時代に最も打ち込んだことは何ですか？

私が学生の時、つまり大学と大学院で工芸を専攻していた時に最も打ち込んでいたのは、文化商品の開発でした。私の大学には学部とは違って文化商品開発室という

ところがありまして、毎年、室長が主題を選んでその主題に関して文化商品を開発するProjectを進んで、年末には展示をしました。

私はこの活動に、軍隊に行ってきた2016年から2019年、大学院を修了するまで、ずっと参加いたしました。その活動で私が習ったことの中で最も大事なものは、「自分が、お客様は私が机で予測したものと同じく行動しない」ってことです。例えば、これは絶対受けると思ったものも、案外、別に評判が良くなかったりしたことが多かったです。

それで私は何かを企画する時に、ターゲットになるお客様達の声聞くのが最も重要であると思ってソフトウェアを開発する時にも、実際にユーザテストを出たり、アンケートをしたりする方法で、この教訓を適用するために努力しています。

19. 専攻した学部を選んだ理由なんですか

自己紹介には短に話しましたが、私の専攻を選んだ理由は、高校生の時に戻ります。私は高校3年生になった時、私が何をした時に一番、嬉しいかったのかを振り返ってみました。いろんなことがありましたが、その時に私に思い出したのは中学生の時、学校で人形のズボンを作った時でした。その時先生に褒められて喜んだこともありましたが、同級生の中で、私が作ったズボンを欲しがってた友達がいまして、それをあげた後、自分の人形に私が作ったズボンを着せた写真を見せてくれた時が最も嬉しかったです。

それで私は何かを作ってそれを使ってくれるのが最も楽しいと思いました。これからもずっと何かを作る人で痛いと思っています。

20. 学生と社会人の違いは何だと思いますか？

私は自分がやることで、お金を稼いでいるのかであると思います。お金を稼ぐことは、ただ何かを買うための手段を手に入れるものではなく、自分がする労働の価値を認めてもらうことであると思うからです。私が御社に入社して、私と私のチームが作ったソフトウェアが本当のお客様にサービスしてみたいのもその理由が一番大きいです。

21. 最近気になるニュースや読んだ本を教えてください

最近読んだ本は「客体志向の事実と誤解」という本です。私はまだジュニアレベルですが、「プログラミングは客体志向に設計するべきである」という言葉をよく

聞きましたので、ならば一体、客体志向となんなのか気になりまして、この本を読むことになりました。

韓国では客体を「現実にある何かをコードで表現したものだ」とよく説明します。私にはそれでそれが何でこのように重要だとみんながゆうのかについてよく理解できなかったでしたが、この本のおかげで理解することが出来ました。客体志向とゆうのはプログラミングの構造を説明することで、自分の役割、責任をしっかりと、他の客体と協力することが大事でした。この様にすると、生産性の高いコードを書けるようになります。そのための客体であることを教えてくれた本でした。

客体志向とゆう概念にこだわってしまうのもダメだと思いますが、この後、私のコードを評価する基準の一つを得ました。

22. 自分の性格について教えてください。

私は几帳面な性格です。この様な性格は私がソフトウェアプロジェクトをする時に、強みとして発揮されています。私は何かを実装する時、大事なものはただそのコードが機能するのだけではなく、何かの間違いでエラーができる場合のための措置ができていのかだと思っています。

実際私がApple Developer AcademyでBackendを担当したサービスはお天気予報APIでデータを受け、架空するのが必要でした。このアプリはそのお天気予報APIで情報をもらっているため、お天気予報APIが間違っている場合にも何かの処理をしておく必要がありました。私はそのため、API文書を読み、APIが想定していたすべてのエラーに関して対応できるようにプログラミングしました。

この後には、テストコードを作成して、観測もできる様にして、何か問題ができた時にすぐに分かるように改良したいと思っています。御社に入社してから何か設計や運営上起こる可能性がある問題を先に探して、より丈夫なサービスを作りたいです。

23. あなたの長所は何ですか？

私の長所は好奇心です。その好奇心のおかげで、新しい知識を勉強することにも迷わず挑戦してきました。Apple Developer AcademyでProjectをする時に、サービスの企画上Backendの技術が必要になった時がありました。ですが、私のチームの中にはBackendをしてみたチーム員がいませんでしたので、私が新しく勉強し、担当することになりました。

まずはどのフレームワークを選ぶのか、Backendの設計はどのようにすればいいのかみたいなことを勉強し、実装まで成功し、今、AppStoreに登録も完了しました。私はこれから御社に入社しても新しいものを習うことに迷わず挑戦し、御社のサービスに貢献したいです。

24. 自分の短所は何ですか？

私の短所は「初めから上手くできることをまだ見つけていないこと」です。高校生の時までは、私に何か特別な才能があるので間違いないと思いました。ですが、生きて行く途中でどうしても気づいてしまうことは、私は平凡であることです。工芸をすることも一緒に始めて同じことを作っても私が作ったことより綺麗く完成する人たちがいました。

最初は私に才能がないんだって落ち込んでしまいましたが。その時、私が思ったのは「強いものが生き残るのではない、生き残ったものが強いんだ」ってことでした。その結果、私は他に同期が工芸を辞めた時にもずっとずっと長く練習し、最後には私たちの同期の中で一番上手くできる様になった経験があります。勿論、私の同期が私と同じ時間をかけたら違う結論になったかもしれませんが、この経験は今も私が何かに挑戦し続ける力になってくれています。

私はただ才能のある物よりずっと挑戦し続ける者になりたいです。

25. 苦手なことは何ですか？

私は、一つに没頭するとそれにこだわってしまいますことがあります。大学の時には主な課題は何かを期限に合わせて完成することでしたが、私はその時もっと完璧に作りたかったので、私が作ったことが気に入らない場合は、ずっとやり直すことを繰り返しました。勿論、そのおかげで、初めて作ったものよりずっと良い結果を出せることが出来ましたが、やり直しながら期限に合わせるために、徹夜を繰り返したため、体を壊しました。

何もかもバランスを取ることが一番大事で、体を壊すと、その後がもっと大変になることを習いました。それでその後には、時間の概念を少し変えて、計画をもっと長く見ることにしております。例えば、何か大きいなProjectをするときに、昔ならば、出来るだけ早く終わらせるのが目標で、他に時間計画をしませんでしたが、最近は私はBackLogと言いまして、大きいなProjectを仕事段位で分けて、その仕事を段階的に終わらせる様にしています。

26. 韓国に家族がいますが日本で就職してもいいですか

はい、そうですね。これに関して、ご両親と相談したことがあります。その相談と言いましては、ご両親に許可を得る形ではなく、日本に就職するのが私にとってこのような利益があると思います。母と父はどう思いますかって形でした。勿論ご両親は少し心配をすると言いましたが、ご両親も私が日本に行って働きたいとゆうことに関して認めてくれましたので問題ありません。

27. ずっと日本に住む予定ですか

はい、そうです。私が日本に住みたい理由が明確ですからです。私はエンジニアはただ本で勉強してなれる者ではないと思います。エンジニアは直接作って問題を解決する経験が積み重ねて成長することだと思います。その中で2021年、日本にデジタル庁が新設されたことを聞きました。

それは政府主導で、全国にデジタル化を目指すとうことであろうと私は思いました。ならば、その動きの中で、私がエンジニアとして発展することができる様々な機会があるんじゃないかなと思っています。日本に住みながらエンジニアとして活躍し、成長したいと思っています。

28. あなたは当社に向いていないと思うのですが...あなたは どう思いますか

本当に申し訳ございませんが、その理由をお聞かせてくださいますか？私はとても適合であると思いましたが、御社で働いている自分がとても幸せであると思いましたが、その理由を知って変わりたいです。

29. 最後に何か質問及び何か言いたいことはありますか？

はい、一番、お聞きしたいことがありました、業界の人の立場としてもいいですし、ただお客様の立場でもいいですけど、デジタル庁新設の後、社会的な雰囲気は確実に変わったことがありますか？

30. 人生で一番辛かった時

卒業作品をする時、作品を作りながら、体を壊した経験があります。卒業作品の前には、一週間で終わらせるような課題が与えられましたが、卒業作品は一年に渡って作品をすることが大事でした。私はこの前、一週間で終わらせる様な課題をする

時には課題を貰ったその日に、徹夜をしてでも出来るだけ早く終わらせるようにしていました。卒業作品もそのように早く終わらせたくて、無理をした結果、体も精神も壊してしまった時がありました。

普通は、健康に自信がありましたし、やる気が出ないとゆう事態が初めてでしたので、それはかなりショックでした。その後には長い期間にわたって処理すべきの仕事は、私はBackLogを作るって表現しますが、出来るだけ小さく分けてそれを一つずつ解決する様にしています。