自分が何を楽しいと思うか、何を追求していきたいと思うかを書き出したりして言語化しておくと、自分の中で軸ができ、話にも一貫性が出せてよいかと思います。箇条書き風に喋ること、3つに絞ること

スクラッチでシューティングゲームづくり

1. **自己紹介をお願いします。/　これまでの経歴を説明してください。**

市川亜紀実と申します。本日はよろしくお願いいたします。

大学卒業後から今に至るまでの経緯を簡単にお話させていただきます。

私は、高知大学人文学部を卒業後、地元のコールセンターにて約2年半勤務しました。社風で選んだ会社でしたが、オペレータからSVまで幅広く経験を積ませていただく中で、失敗をしながら経験を積み上げていく楽しさやお客様やクライアント様との対応方法など、様々なことを学んでまいりました。

その後、葬祭企業の事務員として1年勤務しました。請求書のデータ入力を中心に任せていただいていたのですが、そこで働く中で、PCを使った作業・何かを作ってそれを人に見てもらったり使ってもらうことが好きなことを改めて自覚し、もともと興味を持っていたプログラミングにさらに強い興味を持つようになり、昨年の11月に上京、12月よりプログラミングを学ぶことができるスクールの受講を開始しました。

スクールでは、Javaを中心に、JavaScript、HTML、CSSといったプログラミング言語やデータベースの扱い方について学んだ後、Struts2というフレームワークを使い、ECサイトを構築するという演習も経験させて頂きました。

以上になります。

2.（大学/専門/高校）卒業後の進路については、当時どのように考えていたのか？

具体的にどうなりたいのかが漠然としていました。

今思えば、甘い考えではありますが、実際に働いてみないと自分に何が合っているのかイメージができないと思った為、ひとまず社会経験をつもうと考え、社風が合っていると思った会社へ入社しました。

3.（大学/専門/高校）時代の一番の思い出は？部活動は何かやっていましたか？

大学：サークル活動。中高と部活に入っていなかったので、誰かと共同でものごとを成し遂げる難しさと楽しさを知った。はじめて任された企画では、他の人の負担にならないように何でも一人でこなそうとしていたが、チームメンバーから同じ仲間として遠慮せずに頼ってもいいと言って貰い、自分以外の人の力に頼ることを知った。

（作業を手伝ってもらって負担が減っただけではなく、得意な分野を持っている人に任せた方が早く終わる＆自分では思いつかないアイデアなどをたくさん出してもらった、一人でやるよりも刺激があった）

（そのほか、4回生の時に成績優秀者として表彰されたこと。）

高校：進学校だったこともあり、部活には入らず勉強に集中していた。センター試験の後、それほど話したことがなかった同級生から目標にしていたと言われ、地道にやっていたことを見てくれている人もいたのかと思い、嬉しかったことを覚えている。

（そのほか、持久走のこと）

1. 仕事の経験（正社員、アルバイトなど雇用形態は問わず）から、何を学ぶことができましたか？

どんなことからも得られるものがあるということを学びました。仕事をしていると、失敗することも、思い通りにいかないこともありますが、そういった経験も全て後の勉強になると学んだので、何事も逃げたり否定したりはせずに、目の前の出来事を受け止めて、そこから何が学べるのかを考えるようにしています。

例えば、クライアントに決められている売上目標を達成できない時期が続いたことがあったのですが、そこで言い訳を探したり落ち込んだりするのではなく、まずは達成できなかった事実を受け止めて、そこから原因を考え改善していました。そうすることで、「よくやってくれている」とクライアントの信頼を得やすくなりました。

1. 学生時代、就職活動はどんなふうに行っていたんですか？

興味を持っていた公務員試験を受けた。しかし、どのように働いていきたいのかを上手く答えることができなかったこともあり、結果として内定はいただけなかった。

その後、もう一度試験を受けようか迷ったが、一度社会経験を積んでみようと思い、社風に惹かれた会社の面接を受け、そこに入社した。

**6. 何故、ITエンジニアになりたいと思ったのか？**

エンジニアになりたいと思った理由は主に2つありまして、1つは自分で何かをつくり、それを人に見てもらったり評価してもらったりすることが好きだからです。PCの入力が好きだったこともあり、様々な機能を付加しながらPC上で動かせるものを作れるプログラミングの技術に興味を持ちました。

2つ目の理由は、実際にコードを打って動かしてみて面白いと思ったからです。

プログラミングを続けていく内に、できなかったことができるようになるなど技術が身についていく感覚がうれしかったのと同時に、もっと技術を身につけて、今までのような使う側ではなく、作る側として形に残るものを自分の力で生み出していきたいと考え、エンジニアの道に進むことを決意しました。

1. エンジニアになるためには、どんなことが必要だと思いますか？

特に必要だと思うことは2つあります。

技術的な面でいえば、継続して知識を蓄えていくこと。常に新しい情報が出てくるので、基礎をしっかり身に着けた上で、時代の流れに応じたスキルを身につけ続けていくこと。

技術的な面以外ですと、人の気持ちやニーズを察する力。他の仕事と同じように、エンジニアも一人で完結する仕事ではないので、一人よがりな仕事をするようにならないよう、お客様や一緒に働く方の気持ちや目線を考えながら、行動するように気をつけることが必要だと思います。

1. **将来どんなエンジニアになりたいと思っているのか？**

エンジニアは、自分たちが作ったものを利用する人があっての仕事だと思いますので、エンドユーザーやお客様のニーズを正確に汲み取って、形にできるエンジニアになりたいと思っています。そのためにも、まずはプログラミングスキルを磨いて、自分が思い描いた機能を実現できる実力のあるエンジニアを目指しています。

**9. 現在通っているセミナーで勉強した内容を教えてください。**

技術的なものとしては、Javaを中心に、JavaScriptやHTML、CSS、MySQLを用いたデータベースの作成やSQL文を用いたデータの更新、削除などについて学びました。

基本を学んだ後は、Struts2というフレームワークを使って、一ヶ月の間にECサイトを作成するという課題も経験しました。

10.gitとは何か説明してください。

プログラムのソースコードなどの変更履歴を記録したり、追跡するための分散型管理システムです。

プログラムのソースコードなどの変更履歴を記録したり、追跡するための分散型管理システムです。

分散型の名の通り、ローカル環境（自分のパソコンなど）に、全ての変更履歴を含む完全なリポジトリ（ コンピューターで，ソフトウエアの機能や仕様を格納しておくシステム内の小さなデータベース）の複製が作成されるということです。これは、各ローカル環境がリポジトリのサーバーとなれるということです。分散型ではない、これまでのバージョン管理システムでは、サーバー上にある１つのリポジトリを、利用者が共同で使っていました。このため、利用者が増えると変更内容が衝突したり、整合性を維持することが大変でした。

Gitでは、ローカル環境にもコードの変更履歴を保存（コミット）することができるので、リモートのサーバーに常に接続する必要がありません。このため、ネットワークに接続していなくても作業を行うことができます。[GitHub(ギットハブ)](https://github.com/)は、このGitの仕組みを利用して、世界中の人々が自分の作品(プログラムコードやデザインデータなど)を保存、公開することができるようにしたウェブサービスの名称です。

11. SQLはどの程度書く事ができますか？

createやinsert、update、deleteなどの基本構文は書く事ができます。

12. フレームワークを利用するメリットは何ですか？

汎用的な機能がまとまっているので、開発効率がいい（早く作れる）ことと、保守性に優れたシステムをつくることができます。また、コードの書き方を統一させることができるので、人が書いたコードの読み書きが容易になります。

13. Struts以外のJava系のフレームワークを何かご存知ですか？

使ったことはまだありませんが、spring(スプリング)やseaser2(シーサーツー)といったものは聞いたことがあります。

14. MVCモデルとはなんの略ですか？また、説明できますか？

Model・view・Controller（モデル・ビュー・コントローラー）の略です。

3つの機能を分離した開発手法で、Modelはメインの処理を行い、viewでは処理結果を表示し、Controllerがユーザーからの入力情報を受け取り、必要に応じてModelとviewに処理命令を出します。

機能ごとの分離が明確になることによって、それぞれの独立性が確保されるため、開発においては分業がしやすくなります。

15. オブジェクト指向とは何ですか？

「効率よく開発するための考え方の1つ」。プログラムの処理を部品とみなし、その部品の組み合わせでシステムを作るといった考え方。オブジェクトという名前のとおり、プログラム上に情報や振る舞いを持った「もの」を作り出し、それを使ってシステムを作っていきます。

メリット：独立性（クラスが独立しているので動きがおかしいところを特定しやすい、ほかのクラスに悪影響を与えにくい）、コピーして使いまわしできる。

16.設計書作成時に、注意された点は何かありますか？

他の人が見てもわかりやすいように、相手や自分が見ても、何を意図して、何を目的としているのかを明確に書くよう心がけておりました。

17. コードを書く際に、気を付けていた点は何かありますか？

後から見返した時に内容が分かるよう、できる限りスッキリとしたソースコードになるように心がけていたことと、段落などもきちんと揃えて書く事に気を付けておりました。

**18. プログラマカレッジの最後の演習では、どのような機能を作りましたか？**

ECサイトの基本となるログイン認証、商品一覧の表示や商品の追加・削除、問合せ機能、などを作りました。

自分の作りたいものが形となり、ひとつの機能がうまく動いた時には達成感も味わうことができました。

19. プログラマカレッジの中で一番面白いと感じたものは何ですか？

最後の演習でECサイト作りをしたことです。書いたコードが実際にPC上で形となっていくのを見るのがとても面白いと感じました。特に何度もエラーが起きて悩んでいた部分を自力で解決できた時には達成感を感じることもできました。

**20. プログラマカレッジの中で一番難しいと感じたものは何ですか？**

エラーが出た時の対処です。なるべく自分の力で解決していたのですが、エラーメッセージが出ていない状態で、うまく動かない時は原因の特定に何時間もかかってしまいました。エラーを繰り返しているうちに、修正すべき箇所を早く見つけられるようになってきたので、経験を積むことが大切だと実感しました。

21. 現在どんな会社を受けていますか？

プログラミングを中心にやっていきたいと考えているので、プログラマーやSEを募集している会社に応募をしております。

1. 入社後にどんな業務をやってみたいと考えているか。

今まで学んできたjavaなどを活かせる業務をやってみたい気持ちもありますが、何事も経験だと思いますので、はじめは任せていただいた業務に精一杯取り組みたいと思います。

23. 3年後、5年後、10年後にはどうなっていたいとお考えですか？

3年後：たくさんのプロジェクトで経験を積み、扱える言語を増やし、一人前のプログラマーになりたい。

5年後：プログラミングだけではなく、データベースやセキュリティなどの知識も深める。また、お客様ともうまく対話することのできるエンジニアになっていきたい。

10年後：さらに幅広い知識と実力を身につけ、コスト感覚にも優れた、プロジェクトを引っ張っていくことのできるエンジニアを目指したいです。プログラミング初心者の人に分かりやすく教えられるようになりたい。

1. **プログラマカレッジ以外ではどんな勉強をしていますか？**

最初のうちは基本となる言語をしっかり身につけたいと思っているので、プログラマカレッジ以外でもjavaやオブジェクト指向といった基礎的な勉強を中心にしています。Javaでプログラミング言語の基礎が身についたら、仕事内容にもよりますが、次はデータベースか他言語の勉強を進めようと思っております。

25. Word, Excel, PowerPointは扱えますか？

はい。前職でも扱っておりましたので、基本操作は問題ないと思います。

26. 自宅のPCのスペックを教えてください。（OS, CPU, メモリ, HDD）

例．

Windows7, Intelcorei5, メモリ8GB, HDD500GBのPCを使用しております。

27. ブラインドタッチはできますか？

はい。ただ、慣れていないキーボードではミスタイプが多くなってしまいますので、もっと正確にタイプできるよう練習したいと思っています。

28. どんなサイトをよく見ていますか？

（テッククランチ、@IT、ITmedia、ギズモードジャパン、インターネットコム、WIRED）といったサイトをよく見ています。

※（）中から2つ選んでください。

例．テッククランとギズモードジャパンというサイトをよく見ています。

※総合サイトのITカテゴリーではなく、ITの専門サイトの方がコアな記事が載っていて、相手にも好印象です。

28.これまでに一番苦労されたことや頑張ったことは何ですか？

・集団で仕事をしている時の価値観や認識のすり合わせ

・売上目標の達成とオペレーターのサポート

・クライアント、管理者、現場の人間によって考え方や認識の違いがあるので、すり合わせに苦労した

　（間に挟まれる形だったので双方にどう納得してもらえるかに悩んだ）

＜具体例＞

①売上単価を上げたいクライアントがそれまで500円くらいだった抱き合わせ商品を2000円以上の商品に変えたら、オペレーターのやる気が削がれて数値が低迷した。→録音を確認したところ、9割近くが販売トークを省いていたので、一人ひとりと面談して、「どうして言いづらいか」「どうすれば売れると思うか」などを聞く、最低限言ってほしい短いトークを伝える、個人目標を自分で設定してもらう（強制ではなく、あくまで目標）

自分自身、商品を売り込むのが苦手だったので、無理せずできるやり方や負担にならない伝え方に気をつけていた。

②音声を提出したいので話し方を丁寧にしたい→点数をつけてフィードバックしていたが、フレンドリーさを重視、売れる話し方や自分のやり方に自負がある人が反発。→採点項目を減らす、良いところや改善できたところを9話して、どうしても改善してほしいところを1伝えるくらいの割合でフィードバック

＜結果＞

販売トークをする人が二人くらいしかいない状況から、最初の導入トークだけでもしてくれる人が増えた。

0だった獲得件数が5くらいいくようになった。

クライアントさんに現場の声を伝えたら、向こうから購入してもらいやすいトークや商品特徴を教えてくれたり、サンプルをくれたので現場の人のやる気があがった。達成できない理由と改善のために実践していることを伝えていたので、よくやってくれていると思ってもらえるようになった。

大学受験が私の一番苦労した経験です。高校一年生のときに学年で私だけ追試を受けたりするほど、全く勉強をしていなかったので、受験の際に大変苦労をしました。

いざ受験勉強を始めた際、何から手をつけていいのかわからないほど足りないものだらけだったのですが、周りの一人相談したり、足りないものが何か、それを身につけるたに何をすればいいのか考え、毎日13時間の勉強を半年間続けました。

その結果、当初の目標よりかなり高いレベルの大学に合格する事ができました。

30. これまでの経験で、入社後に活かせるものは何かありますか？

分からないことを放置せずに、まずは自分で調べてみる姿勢。

（商品のこと、新しいシステムは自分たちで調べていく必要があった）

プログラマカレッジで学んだ実践的な研修の経験は活かしていけると考えております。

例．

アルバイトでは接客業を行って参りましたので、そこで培ったコミュニケーション能力と、

プログラマカレッジで学んだ実践的な研修の経験は活かしていけると考えております。

31. どんな時にストレスを感じますか？

・人に迷惑をかけてしまう時

・やらなければいけないことを達成できなかった時

32. ストレスの解消方法は何かありますか？

・読書や絵を描くなど、自分の時間をつくって好きなことをする。

・近くの店に買い物に行く、軽くストレッチをするなど体を動かすことでストレス発散になっていると思います。

33. 最近気になったITに関するニュースを3つ教えてください。

例．

・i watchのアプリ開発コードが発表された事

・Oculus Riftを使ったVRについて

・クラウドファンディングサイト「Makuake」のオープンについて

**34. 長所と短所、また、それぞれの具体的なエピソードも教えてください。**

長所：小さな努力の積み重ねを忘れないところが長所だと思います。特に苦手だったり不得意だったりすることは少しでも改善できるように意識して行動しています。（得意な人の真似、とりあえずやってみる）

短所：作業に集中しすぎるところだと思います。区切りのいいところまで済ませてしまいたいと思い、つい休憩時間を作業の時間にあててしまいます。休むべき時には休むようにしないと、かえって効率が悪くなるのでメリハリをつけるように気をつけている。

35. これだけは誰にも負けないというものは何かありますか？

例．

集中力なら誰にも負けないと思います。

時間を忘れて趣味に没頭してしまうことはもしかすると短所かもしれないのですが、

集中して物事に取組むことには自信があります。

36. 何かスポーツ（体を動かすこと）はやっていますか？

あまり激しいスポーツはしませんが、家で簡単なストレッチをしたり、出かける時はなるべく徒歩で行くようにして運動不足にならないよう気をつけています。

37. 休日は何をして過ごされていますか？

・お弁当の仕込みなどの家事、買出し

・空いた時間は研修で学んだことの復習に時間を使っていますが、気分転換のために外食やウインドウショッピングに出かけることや、自分の好きなことに時間を使うこともあります。

38. 将来の夢は何ですか？

ユニークなサービス開発に携わること。

例．

最先端のサービス開発に携わることが私の夢です。

前までは宅急便を無人で運ぶということは考えられなかったと思いますが、ドローンというものが開発され、世の中に広がればより便利になると思いますし、何よりも面白いと感じています。

そのためには、日々の努力を怠らずに、もっと頑張っていかなくてはと思っています。

39. 残業が発生したり、場合によっては深夜作業が入ったりすることもありますが、対応頂けますか？

はい。今までの仕事でも残業はありましたので、問題ないと思います。

40. 志望理由を教えてください。

これまでに学んできたプログラミングのスキルを活かすことができ、更に成長ができそうだと感じたからです。

※これを基準に、各社様のホームページを確認し、魅力に感じたポイントを伝えるようにしましょう。

1. 応募は何社ぐらいしていますか？

　プログラマーやSEを募集している求人に、10社程応募しています。

42. 会社を選ぶポイントは何ですか？

エンジニアとして成長しやすそうかどうかです。

任される仕事内容、環境

どのような立場の人でも本人次第の実力や努力で活躍できる環境、仮に仕事がハードでも仕事を楽しむ人が多い場所であれば、より自分を成長させやすいと考えている。

43. 入社はいつ頃可能でしょうか。

　すぐにでも入社可能です。

44. お給料はどれぐらいを希望されていますか？

　御社の規定に従わせていただきます。

45. 何歳までにいくら欲しいなどはありますか？

具体的には決めていませんが、その時点での経験や能力に見合う給与を希望します。

46. 何か質問はありますか？

・ご縁を頂けた場合、入社後はどのような業務を任せて頂けそうでしょうか。

・未経験の方が、入社後にどのようにステップアップされているのか教えて頂けないでしょうか。

47. 何か本は読んでますか？

例．

・今は勉強が忙しくてあまり読めていませんが、小学生の頃から小説はよく読んでいます。

面白そうであればジャンルは問わず読みます。登場人物の心理描写や複線の回収が上手な作品が特に好きで、気に入ったものは数年経ってから読み返すこともあります。

辻村深月、京極夏彦、浅田次郎、宮部みゆき、三浦しをん、伊坂幸太郎

48. FaceBookやmixi, Twitter, LINEなどはやってますか？

mixi以外はすべて使ったことがあります。現在続けているのはLINEのみです。

49. 内定を出したらご入社いただけますか？

本日お話をさせていただいて、今まで以上に御社に大変興味を持ちましたので、是非前向きに検討させて頂きたいと思っています。

働くとは

自分のためにすること。役に立ってうれしい、やりがいを感じる、自己成長、お金を稼ぐすべて最終的には自分のためになること。長く続けていかなければならないことなので自分にあった働き方や場所を見つけることが大事だと考えている。そのため御社を選んだ。

50. 自己PRをお願いします。

はい、職務経歴書の中から1つに絞ってお話させていただきます。

私の強みは、何事も素直に受け止めて、それを自分の行動に役立てていることです。

素直に受け止めるというのは、例えば周囲からのアドバイスや、指摘、他の人の優れている点など様々なことを否定せずにまずは受け入れ、その後の行動や反省に役立てるということです。

仕事での失敗から、自分を客観視することの難しさを痛感して以来、他の人の視点や考え方、行動から学ぶことを重要視するようになり、こうした姿勢を心がけるようになりました。

エンジニアとして働く際も、あらゆることから学びを得て常に成長し続けて生きたいと思っております。

例．

私はチームで目標を達成する事に喜びを感じる事ができる人間です。

5年間経験したアルバイトでリーダーという役職を勤めさせて頂き、チームの売り上げの目標を設定し達成のために色々な働きかけをしました。その結果、達成する事の楽しさだけでなく、何が必要でどういう努力をすればいいのか、それをどのように回りに働きかければよいのかという事を学ぶ事ができました。

そのため、私は集団を率いて目標に達成させる事ができる人間だと自負しております。

※1.自分の人間性の長所や強み 2.エンジニアとしての意気込み

　この２点をお伝えください。（ボリュームは30秒〜1分でお話しください）

51逆質問

御社のプログラマーの方の1日、1週間のワークスタイルを教えていただけますか？（質問の主旨は、社員の方の出社時間や退社時間、作業内容（開発、打ち合わせ、資料作成など）と時間配分（何時間使うか）などです。）