

# 履歴書について

- ① 提出時間に遅れるな
- ② 提出の2〜3日前には一度原稿を見てもらうこと
- ③ 下書きを書いた後、一度寝て起きてから誤字チェック
- ④ 遅くても提出当日の朝までには下書きが「完成」していること
- ⑤ 志望動機と自己PRは区別しよう(志望動機に自己PR書く人が多い)
- ⑥ 他人に見せるといふことを意識しよう
- ⑦ 何処で他人との差をつけるのかを考えておこう
- ⑧ 志望動機を書く前に徹底的に企業研究をしておこう(HPをさっさと見るだけでなく、ホントに徹底的に企業サイトを見てください……まだまだ足りてない人が多いです)
- ⑨ 日本語がおかしくないか、国語の得意な友達に見てもらおう

# 作品について

ゲーム会社の人限定でしょうけど、作品は大事です。もうこれで決まると言っても良い。

- ① 作品のDVDの表面に「麻生情報ビジネス専門学校 ゲームクリエイタ専攻科 氏名 作品在中」と書いておきましょう。無記名ではなんなのかわかりません。
- ② 作品のトップに「ReadMe.txt」的なものを置いておきましょう。「ReadMe」だと少し失礼なので「作品説明.txt」を置いておきましょう
- ③ パワーポイントで作ったプレゼン資料等がある場合は、保存する際にオプションを確認し「ファイルにフォントを埋め込む」にチェックが入っているか確認しましょう。もしくはPDF化しておきましょう。
- ④ 作品は必ず動作確認をしておきましょう。できるだけ多くのパソコンで動作することを確認しておいてください。
- ⑤ 動作に特殊な環境が必要な場合は、環境セットも入れておきましょう。
- ⑥ それでも動作しない場合も考えられるので、プレイ動画も入れておきましょう。
- ⑦ プログラマ志望の人はソースコードが読まれることを想定して「他人に見せるコード」に仕上げておきましょう。できれば事前に友達同士で「コードレビュー」しておきましょう。不安な人はセンサーに見てもらいましょう。

# 面接について

- ① 自信がない人は必ず友人同士で面接練習してください(特に初めての人)
- ② それでも自信がない人はセンサーと面接練習しましょう