

自己PR

■学校でのオープンキャンパス

私は学校のオープンキャンパスのスタッフとして活躍しました。これは先生に任命してもらってなれるものなので、重要な役を任せていただいたことはとても嬉しかったです。

オープンキャンパスでは、来てくださった高校生に簡単なゲーム制作を体験してもらうので、スタッフはそのサポートをします。特に参加している学生はプログラムを触ったことのない人ばかりなので、間違いや疑問に思ったことに対して、私がしっかり答えて、納得してくださったときはとても嬉しく感じました。他には、学校の魅力や進学についての不安などを、来てくださった高校生や親御さんに伝えたり、一緒にゲームをしたりと、学生目線でこの学校の良いところをしっかりと伝えることは、私の成長につながったと考えています。

■ゲームを研究

ゲームを研究するために、校内で先生方が主催してくださっている「キャラバン」というゲームイベントがあり、そこで好き嫌い関係なく、様々な機種で幅広いゲームをプレイしてきました。先生方がイベントでプレイするゲームを決めてくださるので、イベント当日までは先生方や先輩方、後輩たちと一緒に遊び、そのゲームの攻略法や自分なりの楽しみ方を見つけてきました。このイベントを通して、客観的にゲームのこういったところが面白いのかを学び、知識として蓄えるとともに、コミュニケーション能力も育むことができました。また、様々なゲームを遊んだことで、今までプレイしてこなかった格闘ゲームやレースゲームなどが好きになり、自宅でも学校でプレイした作品をもっとやりこむようになりました。

■制作しているときに心がけていること

ゲームを制作する際には、新しい取り組みを絶対するようにし、最近の取り組みではXInputの実装やエフェクトツールを制作しました。特にわからない処理が出てきたときは自分で調べ、それでもわからなければ友達や先生に聞くことで学んできました。また、コメントをつけることや関数化をして短くするなど、誰が見てもわかりやすいようなソースコードを作ることを意識してきました。

チームで制作する際は、私から働きかけ、話し合いの場を作ることや、必要なタスクを決めるなど、メンバーと積極的にコミュニケーションを取ってきました。またコロナ渦のため自宅で作業をしなければいけなかったときでも週に一回オンラインで話し合いをする日を決めることで全体の進捗状況を確認し、制作をよりスムーズに進めることができました。