

第31回FUKUOKA
ゲームインターンシップ

応募用紙

※記載された個人情報は厳重に取扱い、本事業の目的以外には使用いたしません。
※応募用紙はPDFに変換し、提出をお願いいたします。

氏 名	<div><ふりがな> かわさき みこと</div>			年齢	20				歳
	川崎 美琴								
					2004	年	4	月	9
所属学校 <学部・学科・専攻・学年> (既卒者は最終学歴)	福岡情報ITクリエイター専門学校								
	(20 26 年 卒業・卒業予定)								
住所	〒 849 — 3231								
	佐賀県唐津市相知町牟田部1092-2								
連絡先	Tel								
	Eメールアドレス(PC)								
	fkoit@gmail.com								
連絡先	携帯Tel								
	080-8575-6034								
緊急連絡先	氏名								
	川崎 布美子						(続柄)	母	
	住所								
	佐賀県唐津市相知町牟田部1092-2								
	Tel等								
090-3072-9498									
インターンシップ 希望コース・企業名	希望コース(ひとつだけチェックをつけてください)				企業名				
	<div><input checked="" type="checkbox"/> プログラマーコース <input type="checkbox"/> デザイナーコース <input type="checkbox"/> プランナーコース <input type="checkbox"/> デバッグプレイヤーコース</div>				<div>第1希望 (株式会社レベルファイブ) 第2希望 (株式会社システムソフト・ベータ) 第3希望 (株式会社サイバーコネクトツー) ※企業とのマッチングは、みなさんの希望をふまえて行います。</div>				
	デザイナーコースを希望される方は、希望職種の詳細にチェックをつけてください(複数可) ※選考及びマッチングの際、参考にさせていただきます。※インターンシップ内容は受け入れ企業によって異なります。ご了承ください。								
応募理由	<div><input type="checkbox"/> 3Dモデラー(キャラ・背景等) <input type="checkbox"/> 2Dデザイナー(UIやイラスト等) <input type="checkbox"/> 3Dアニメーター <input type="checkbox"/> エフェクト <input type="checkbox"/> その他 ()</div>								
	今回体験したいこと、将来やりたいこと								
	自分のできないこと、出来ることを分析し、これからの制作に生かす為必要なことを学びたい。 また、将来はしっかりとゲーム会社に就職し親孝行がしたい。								
自己PR(特技・資格・セールスポイント等)									
私の強みは継続力だと考えています。私は小学6年生の頃から合気道を習っており、約8年間通い続けています。高校生の時に足を怪我し、休んでいた期間や考査期間などを除くと週1〜2日の練習をこなしていました。技の練習だけでなく体力育成のための筋トレやスポーツをすることもあり、たまに練習を休んでしまおうかと考えてしまうこともありました。ですが「一日休めば、その分を取り戻すのには倍以上かかる」と考え直し、練習にしっかりと参加しています。休まず練習をしていた成果もあり、黒帯を取ることもできました。また、少々話は変わりますが私は専門学校で現在皆勤を続けています。どちらも日々の努力の繰り返しだと思い、それを続ける継続力が私にはあると考えました。									

最近、特に関心があることは何ですか。（ゲームに限らずどのようなジャンルでも構いません）

私が最近関心を持っていることは、バレーについてです。
三月頃に漫画「ハイキュー!!」を読み、キャラクターの成長やドラマに感動するとともに現実でのバレーについても興味を持ちました。もともとバレーは授業や地区の大会でしかやったことがなく、ここ一年はボールに触っていませんでした。ポジションなどもほとんど知らず、試合を見ることもありませんでしたが、ハイキューを見て、実際のバレーだとどのような動きで試合が進むのだろうと気になり、試合動画を見るようになりました。ポジションによつての選手の動きや試合の進み方など、今まで気にしたこともなかった細かいところに気が付き、とても見ごたえがあり楽しいと感じました。
数日後からは男子バレーの試合も始まり、特に一試合目はアルゼンチンとの対戦です。ハイキューからバレーを見始めた身としても、作品を連想させるような試合で今からとても楽しみです。

普段、どのゲーム機等で、よくゲームをしますか。該当するものにチェックをつけてください。（複数回答可）

☒プレイステーション4

☐box One

☒プレイステーション5

☐intendo Switch

☐box Sseries X/S

☒パソコン

☐box 360

☐携帯電話/スマートフォン

最近1年間で遊んだゲームの中で、特に面白いと思ったゲームはありますか。（携帯電話のゲーム等含む）

そのタイトル名と面白いと思った理由を教えてください。（複数回答可）

タイトル

[DevilMayCry5]

（理由）

元々は発売当時に全クリアをしていましたが、最近追加DLCのバージル(主人公の兄で歴代敵キャラの一人)を使用してもう一度やり始めました。メインストーリーとはまた違った戦い方で進めることが出来、プレイヤーの好きなキャラを使って楽しめるのがいいと思ったからです。

タイトル

[刀剣乱舞無双]

（理由）

十六振り程の付喪神を操作してストーリーを進める作品ですが、そのひと振りひと振りのモーションやモデリングがこだわられていたところです。キャラへの解像度が深く、ファンが気づいたら喜ぶ要素がとても多かったのが面白く感じました。

タイトル

[原神]

（理由）

期間限定のイベントや新キャラが定期的に登場しますが、皆が楽しめる懐かしいイベントから初めて見るような新鮮なイベント、そしてキャラクターが増えるごとにやるが増え、飽きが来ないところです。もちろんストーリーも魅力的で、毎回の更新がとても楽しみです。

ゲーム業界やゲームクリエイターの仕事について、どのようなイメージを持っていますか。

自分の持ちうる知識や技術を最大限発揮し、作品を作り上げていくイメージです。専門的な技術が多いため勉強は必須で、常に新しい情報をアップデートしなければいけませんが、その分完成した作品を見た時や感想を聞くことが出来た時などに達成感を感じることが出来る、そんな仕事だと思っています。

注意事項同意書

下記の内容をご確認、十分にご理解いただき、チェック✓をお願いいたします。
下記に同意した上でインターンシップ応募を行ってください。

☒ 新型コロナウイルス感染症の影響などでインターンシップを中止する可能性もあることを同意した上で参加していただくこと。

☒ インターンシップ参加中に発熱などの症状がでた場合は、受入企業及び事務局に速やかにお知らせいただくこと。