**◆自己PRについて記入してください。  
（全角400文字以内）**

**私は協調性に優れ、初対面の人と接する際に常にポジティブな感情を持っています。**過去には人見知りでコミュニケーションが苦手だったこともありました**。しかし、自己成長のためには他人とのかかわりを増やすことが大切であると考え、アルバイトや学校で初対面の人と良い人間関係を築くことに努めてきました。特にアルバイトでは、仕事で関わる人との会話を増やし、積極的にコミュニケーションを取り、良好な関係を築き同年齢の仲間たちとご飯を食べに行く親睦会を主催するなどの経験もあります。結果として自己成長だけでなく、アルバイト全体のコミュニケーションが円滑になり、良い雰囲気づくりができました。積極的なコミュニケーションをとる、人間関係構築の能力を活かしチーム内で円滑なコミュニケーションをとり、プロジェクトをスムーズに進めていきたいと考えています。また、コミュニケーションを通してゲーム開発の技術や知識を吸収していき、ゲーム業界のプロフェッショナルとして活躍することを目指しています。**

**起承転結を箇条書き**

**困ったことから考えるとえんかつに決めれる**

**学生感がない**

**テンプレートみたい**

**実体験が薄い**

**◆弊社を志望した理由について記入して下さい。  
（全角400文字以内）**

**メタバース開発に関わり、市場の成長に貢献したいため、御社を志望致しました。**

**私は専門学校に入学後、ゲーム業界について理解を深めるために様々なコンテンツに触れてきました。その中で最も印象に残ったものがメタバースコンテンツです。仮想空間で人とコミュニケーションをとり、楽しみや生活を共有していることに技術の進化を実感し感動しました。御社では**

**サーバー開発を中心として、ライブラリ提供やメタバース開発を手掛けている技術ベンチャーと伺いました。世界のネットワークコンテンツ市場で、日本の成長を支えていく、御社の掲げるビジョンに感銘を受けました。御社でメタバース開発に携わり、日本の技術の進化に貢献して、私の体験した技術の進化を多くの人々にも体験していただきたいと思い、志望致しました。**

**御社のオンラインゲーム黎明期からの多くのノウハウで、**

**◆学生時代に最も打ち込んだことについて記入して下さい。  
（全角200文字以内）**

**私が学生時代に最も打ち込んだことは、ゲーム制作です。**

**ゲーム制作です。一年間を通じて、私は学校でのチーム制作、授業でのゲーム制作、個人での制作、そしてサークルでのチーム制作という、四つのプロジェクトに取り組みました。チーム制作では、チームメンバー間のコミュニケーションの重要性を痛感しました。プロジェクトの成功には、円滑な情報共有や意見交換が不可欠であることを学びました。また、個人製作ではプログラミングの技術を磨くことに力を注ぎました。**

**◆プログラミングスキルについてアピールできることがあれば、具体的な言語をあげた上で記入してください。  
（全角200文字以内）**