**志望理由書**

・用紙をプリントアウトして記入する場合は、黒ボールペンを使用してください。

・１枚以内に記入してください。

・Wordファイルをダウンロードして入力する場合は、以下について留意すること。

所定の様式を使用すること（様式を改変しないこと）。

使用する文字は10ポイントの明朝体とすること。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 志望学科・コース | 氏　　名 | 高等学校名・学科 |
| 情報メディア工学科 | ﾌﾘｶﾞﾅ モリタ　ヒロキ | 新座総合技術高等学校 |
| 森田　裕生 | 情報技術科 |

①上記の学科・コースを志望する理由を記入してください。

私が貴学を志望した理由は、自身の夢を実現することができると考えたからです。私は将来、今まで習ってきたプログラミング技術を発展させ、人間の職を奪わずに人と共生できるＡＩを作りたいという夢があります。きっかけは、情報技術科の授業でChatGPTという対話型ＡＩを教えてもらいました。私は友達と共に、この革新的な技術な技術は一体どのように人を動かしていくのか、と思うようになりました。そこで貴学には、人口知能研究室の呉本 尭先生がいらっしゃいます。先生が目指している「心」のある自律ロボットの実現は、まさに人と共存できるロボットそのものです。そして貴学の情報メディア工学科は、プログラミングにとどまらずに幅広い学問が学べるという点も素晴らしいと感じました。特に私は、3学年で学ぶことができるCGアニメーション実習に非常に興味があります。CGアニメーションに限らず多様な学問や、多くのプログラミング言語を学ぶことができることを知り、貴学は自身の夢を実現するのに最適な環境であると考えました。以上のことから、私は貴学への入学を強く希望します。

②高校生活の中で主体的に取り組んだ成果を記入してください。

私がこの高校生活の中で主体的に取り組んだ成果は、夏休みの課題をクラス内でプレゼンするためのゲームを作成したことです。ゲージでパワーを貯めてマウスで角度を決め、やかんを飛ばし、目標地点に落とすゲームを作りました。工夫した点は、人を笑わせるゲームにしようとしたことです。やかんが目標地点の近くに落ちなくても、スタート画面で読み上げソフトが慰めてくれたりするメッセージを表示し、誰もが楽しめるゲームにしました。特に意識した点は、誰でも遊べるようにシンプルなゲーム性にし、成功しても失敗しても面白いコメントが出るようにしたところが評価され、文化祭で展示されることになりました。ただテスト時に本来前に飛ばすためのやかんを、後ろ側に飛ばされてしまったときに動作を作っていませんでした。それを修正したところが、苦労した点です。そして文化祭に来てくれた中学生たちが、私が作ったゲームを遊んでくれていたことが、私が3年間で取り組んだプログラミングの成果です。