

学校名	吉田学園情報ビジネス専門学校	氏名	岡 雄人
1、あなたが今までに成し遂げた一番の「挑戦」は何ですか。具体的に教えて下さい。			
<p>私は中学校の部活動でサッカー大会に挑戦したことが一番の挑戦です。大会の名前はライオンズ杯という大会で、北海道砂川市で決勝戦が行われ、優勝することができました。ライオンズ杯の他にも色々な大会に挑戦してきましたが、自分のポジションであるディフェンスの課題を熟す事が出来ず、また大会での良い成績を納められずにいました。課題と大会で優勝の両方達成できるように、練習が終わっても自主的なトレーニングをし、日々技術を磨き、ライオンズ杯で達成することができました。一番の理由は、初めて自分の好きなことで過去にはないほどに没頭し、大会で結果を納めることができたため、その後の人生でも常に何かに挑戦し続けるようになった原点になる挑戦だからです。</p>			
2、あなたの人生の中で一番苦しかったことは何ですか。また、どの様にして乗り越えましたか。			
<p>一番苦しかったことは1年ほど前にあった人間関係でのトラブルです。自分はこのことでひどく落ち込んでしまい、色々なことが手につかずにいました、このままではまずいと思い、自分の生活のルーティーンの一つを変えて、それをとりあえず続けることにしました。そこから生活全体が変わっていき、以前よりも積極的に動くようになり、先生や先輩からも高く評価されるようになっていきました。諦めずにピンチをチャンスに変え、チャンスを掴み結果に結び付けることのできた、自分にとっての一番苦しかった経験でもあり、一番のターニングポイントになるできごとでした。</p>			
3、チームで行動する際、どの様な事を意識したり、気を付けていますか。			
<p>意識していることは、報告と話し合い、そしてチーム全体のモチベーションを保つことです。この三つが重要だと判断した理由は、実際のチーム制作で報告を忘れ、計画通りに進んでいるのかが分からなくなり、計画を根本から変更したり、その後の計画がダメになってしまったり、達成する目標に大きく影響してしまう事があったからです。また、話し合いでは情報を共有して、全員の解釈の違いなどが生まれないようにイメージを統一しなければ、個々人が衝突してしまい、モチベーションが下がり、作品のクオリティーが下がってしまったり、そもそもゲームとして完成しなかったりなどの経験があるため、この三つを意識するようにしています。</p>			

4、あなたがストレスや苦痛を感じるのはどのような時ですか。またどのように対処・発散するか具体的なエピソードを交えて教えてください。

長期間家から出ないことなどは今回のコロナ禍でかなりのストレスを感じています。ストレスを発散のため、家の付近でランニングや、自然の多い場所を散歩したりなどを行っています。また、コロナ禍前では学校の課題や作業がうまく進まない時、やることが重なってしまい、苦痛に感じる時がありました。そんな時は、帰り道にあるアーケードゲームがメインのゲームセンターで、ストリートファイターやメタルスラッグなどをプレイすることが楽しみでした。知らない人が一つの場所に集まりゲームをプレイすることで、自分がゲームを作りたいと思った原点に戻った気分になり、ストレスが解消されました。

5、あなたが長期間打ち込んできたこと、もしくは現在も続けていることは何ですか。

自分が長期間続けてきたことの一つはサッカーです。幼稚園から始め、高校3年生までの15年間サッカーを続けてきました。一つ一つの試合で勝てるように、どんなにつらいトレーニングでも、いくつもの目標に向け、毎日夜遅くまで自主トレーニングを欠かさず、サッカーを続けて行いました。現在も続けていることは趣味にはなりますが、絵を描くことです。自分が何も考えずに、自由に表現を広げられるため、小学校から現在まで、描き続けています。

6、自己PR(形式自由、エントリー用紙とは別に用意してもかまいません)

自分は広い分野を学び、視野を広く持つことで、高い客観性を身に着けることができました。実際にゲーム制作をする際にプレイヤーの動きを考えて敵の攻撃を変えたり、仕様を加えたりなどし、先輩方にも評価されたことがありました。また、15年間のサッカー人生と専門学校での制作で忍耐力とチーム行動やコミュニケーション能力を鍛えられ、ゲーム制作イベントやコンテストに積極的に参加し、力を発揮し、賞を取るなどの実績を残すこともできました。

7、配属先希望アンケート(CGデザイナー対象)

①勤務先

大阪希望 / どちらかと言えば大阪 / どちらでもよい / どちらかと言えば東京 / 東京希望

②セクション(複数回答可)

キャラクターモデラー / 背景モデラー / モーション / エフェクト / まだ分からない、その他( )

備考・ご要望等ございましたらご記入ください

フリーメッセージに記入した、プログラム学科でデザイナーを希望した理由についての補足です。CG学科に転科しなかった理由についてですが、私が在学している学科でのプログラミングの経験は、ゲーム開発に携わる上で色々な役職の方々と話し合いやサポートの力になる、プラスの経験になっていくと思ったからです。

※こちらのアンケートはあくまで希望調査になります。必ず記入した通りになるとは限りませんので、予めご了承下さい。

