

就職活動日記

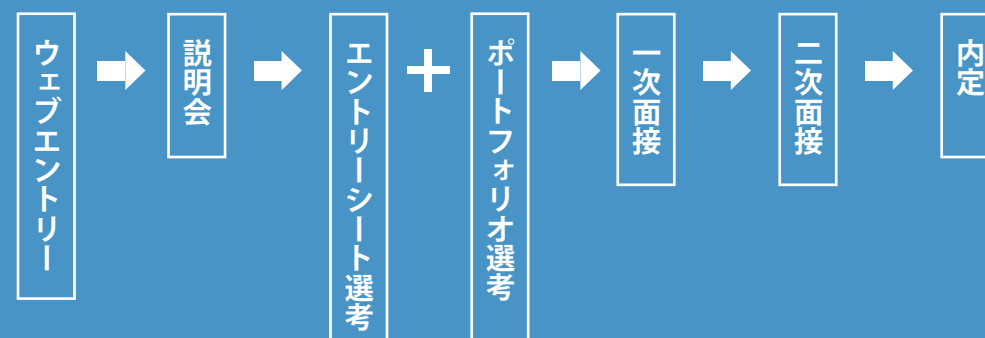
アート・デザイン表現学科
メディア表現領域

- 受けた会社 ... 5社
- 内定企業 ... 2社

スケジュール

- 2018 9月
10月 インターンシップに参加、vivivit に登録。ゲーム系イラストやデザインが得意なのでゲーム業界志望する
- 2019 1月 クリ博ポートフォリオイベントやゲーム会社の合同説明会へ足を運ぶ。現場で働くデザイナーから話を聞く。
- 2019 2月 イラスト職ではなくUIデザイナー一本で就活する事を決める。やりたい事ではなく得意なことへシフト変え
- 2019 3月 エントリーや説明会、ポートフォリオ作りなどキャリア支援センターで進路相談など
- 2019 4月
- 2019 5月 初めて内々定をもらう
- 2019 6月 2つめの会社から内々定をもらう。就職活動終了。

選考のながれ



ポートフォリオ

ポートフォリオ(以下PF)を使い回すのではなく、**企業ごとにPFを作り直しました**。そのお陰かどの企業でもPFの評価は高かったです。1から全て作り直すのではなくページの順番や作品の抜き差しなど企業に合わせたPFを心がけました。**企業に合わせた作品→バリエー**

ションを見せる作品→自分らしい作品の三分構成でページ配分なども考慮した見せ方を工夫しました。適当にこれでいいや!と妥協するのではなく一番のアピールポイントになるので細部までこだわりました。

試験対策

ES

私は文章を書くのがすごく苦手で**キャリア支援センターの方に添削してもらい**なんとか選考を潜り抜けました。また、いわゆるテンプレートは参考程度にして**自分の言葉**で書きました。見る相手はプロなのですぐ見破られます。テンプレは今すぐ投げ捨てましょう。

面接

大きい声でハッキリと笑顔で話すことを意識しました。台詞のように話すのではなく話す事は頭の片隅に置き、**あくまで会話**だと思い話しました。自分の体験談として、ゲーム会社はどの企業も**圧迫面接**ではなく**楽しく話す**ことができました。

自己分析

自分は**どういう事ができてどうなりたいのか**自分を知るためになぜそう思ったのか**なぜ?なぜ?**を繰り返しました。これを繰り返すことで面接で突っ込まれた質問をされても**明確な回答**をする事ができました。

企業研究

自分のできる事が生かせる企業はどこか、という視点で企業を探しました。同じゲーム会社でも**社内開発**であったり**下請け**の会社だったり幅があります。**将来像に近づける会社はどこのか**を重視して探しました。

役に立ったリクルート企業・イベント

● VIVIVIT

ポートフォリオを企業が**見てくれる**ウェブサービス。作品をUPしておけば企業から声がかかり、**一次面接まで繋げてくれます**。持ち駒を増やすのに便利でした。

● クリ博ポートフォリオ相談会

10社ほどのゲーム会社の**現役デザイナー**さんに**ポートフォリオを見て頂けます**。選考が始まる前に**評価のポイント**を聞いたり**アドバイスを頂ける**ので参加する価値あり

最後に

とにかくゲーム業界は動きが早かった印象があるので情報のアンテナを常に貼って置きましょう。就活は**落ち込む事**もあったけれど**自分の成長**

出来た時期でもあったと振り返って気づきました。不安な事もあるだろうけど**休むときはしっかり休んで自分の事を大切に**してね!

