

(別紙12)

大学「地（知）の拠点整備事業」ホームページ掲載用原稿記入フォーム

※以下の項目を参考の上で作成をしてください（様式は自由です）。

実習企業・機関	株式会社ニゴロデザイン
実習期間	平成 30 年 3 月 5 日 ～ 平成 30 年 3 月 9 日
学生氏名	伊藤好美
実習プログラム	<ul style="list-style-type: none"> ・1日目 職場の設備説明、スタッフ紹介、自己紹介、ゲーム作り ・2日目 会議に同席、ゲーム作り ・3日目 ゲーム作り、テストプレイ ・4日目 ニゴロデザインさんの HP に掲載する文章作成、ゲーム作り ・5日目 最後のテストプレイ
学び・気づき (300字程度)	<p>私がインターンシップへ行った感想を一言にするなら、「大人ってすごい」に集約される。学びも気づきも、この一言で済む。家族も大学の職員さんも、身近すぎて何かを感じることはあまりなかった。しかし、ちゃんと働いている大人がいる企業に行き、現場を見て、ようやく「これが大人の姿なのだ」と感じる事ができた。人によっては、そんな当たり前のことしかわからなかったのか、と思われる方もいるだろう。私が会議で得た学びも、おそらく当たり前のことなのだと思う。私は、「たのまれたことを全て引き受けるのではなく、他社のもののほうが良いと感じればそちらを薦める」こと、「プロにはプロの視点がある」ことを学んだ。</p>
今後に向けた 抱負 (200字程度)	<p>私の課題は、コミュニケーション能力と理解力の低さであると、今回のインターンシップを通して感じた。折角話しかけてくださったたり有益な話をしていただいても、上手に返して話を広げることができなかつた。学生ならではの視点からの意見質問もできなかつた。どちらも、コミュニケーション能力と理解力の低さから来るものと感じた。特に理解力は働くうえで非常に必要なものだ。常にものごとを整理し、考える練習をして、磨いていきたい。</p>
インターンシッ プをして気づい た、実習先の魅 力 (300字)	<p>株式会社ニゴロデザインさんの魅力は、大きく2つあった。まず、場の雰囲気がとても良いことだ。就業時間中は BGM が流れ、12時になると昼食のアナウンスが入り、14時にはお仕事集中タイムと入る。業務が効率的に進められる工夫であるとともに、来客した方には緊張をほぐす効果もありそうだった。家具がしゃれていること、アロマの香りがすること、そして花を生けていることも雰囲気の良さにつながっているのだろう。次に、スタッフの方がみないい人であることだ。例えば、テストプレイのとき、有益なアドバイスをたくさんいただいた。来客された方も和やかに仕事以外の話をされていて、良い信頼関係を築いているのだと感じた。</p>
写真 (1～3点)	

(別紙12)

大学「地（知）の拠点整備事業」ホームページ掲載用原稿記入フォーム

※以下の項目を参考の上で作成をしてください（様式は自由です）。

実習企業・機関	株式会社ニゴロデザイン
実習期間	平成30年3月5日 ～ 平成30年3月9日
学生氏名	土田稜太
実習プログラム	3月5日、社内紹介、自己紹介、ゲーム制作 3月6日、会議に同席、ゲーム制作 3月7日、ゲームのテストプレイ、ゲーム制作 3月8日、ゲーム制作 3月9日、ゲームの最終プレイ、インタビューの撮影
学び・気づき (300字程度)	私は今回、「様々な人や場면을常に頭に入れながら作業を進めていくことが必要である」ということを学ぶことができました。ゲーム制作の過程や結果、テストプレイや最終プレイでされた指摘やアドバイスは自分の気付けなかったことばかりでした。これは自分の視野の狭さや物事を自分の価値観でしか考えることができていることが原因だと思いました。だから、今後は「様々な人や場면을常に頭に入れながら作業を進めていくことが必要である」ということを意識し、自分の視野を広げ、多様な価値観で物事を考えていけると思いました。
今後に向けた 抱負 (200字程度)	私は今回のインターンシップでコミュニケーション能力と人前で話す経験が浅いことが課題であると思いました。私はとても人見知りでなかなかうまく話し合いを行っていくことができず、黙っている時間が多くありました。それに自分の意見を発表するときに「もっと大きな声で!!」と注意されてしまいました。この課題を解決するために、授業のグループワークや話し合い、発表する場面で練習して治していかなければいけないと思いました。
インターンシ ップをして気づ いた、実習先の魅 力 (300字)	株式会社ニゴロデザイン様の魅力は社内の雰囲気が良いことだと思いました。私が驚いたことが社内がお洒落なこととスタッフ全員が仲がいいということです。自分の想像していたものとは全く違うものでとても楽しく仕事を行っていけると思いました。 私も退屈だったり、つまらなかったりするものはすぐに飽きてしまい、やめてしまうのでまず始めに良い雰囲気を作り上げていくというのはすごく良いことだと思いました。
写真 (1～3点)	

(別紙 12)

大学「地（知）の拠点整備事業」ホームページ掲載用原稿記入フォーム

※以下の項目を参考の上で作成をしてください（様式は自由です）。

実習企業・機関	株式会社ニゴロデザイン様
実習期間	平成 29年 8月 21日 ~ 平成 29年 8月 25日
学生氏名	菊池南伊輝
実習プログラム	<p>今回、私は子どもが楽しめるゲームの制作と、このインターンシップ記事の作成に取り組みました。ゲームは、「酒田、庄内あるいは山形を題材にすること」と、「子どもでも楽しむことができる」の2つをテーマとして作成しました。また、インターンシップ記事の作成については、作成した記事は株式会社ニゴロデザイン様のホームページに掲載するという事で、今回の実習で学んだ事を読み手に正確に伝えることを意識して取り組みました。</p> <p>一日目 8月21日（月曜日）</p> <ul style="list-style-type: none">・作業内容の説明・作成するゲームのルールと道具の思案・インターネットによるゲームの資料と素材の収集 <p>二日目 8月22日（火曜日）</p> <ul style="list-style-type: none">・Excelによる道具の作成、道具の作成・テストプレイに向けて道具の準備 <p>三日目 8月23日（水曜日）</p> <ul style="list-style-type: none">・Wordによるゲームの説明書の作成・テストプレイに向けた最終準備・ゲームのテストプレイ、ゲームルールの見直しと改良 <p>四日目 8月24日（木曜日）</p> <ul style="list-style-type: none">・ゲームに使用する道具の改良・ゲームの説明書の作成 <p>五日目 8月25日（金曜日）</p> <ul style="list-style-type: none">・インターンシップ記事の作成、ゲームの最終プレイの準備・最終プレイ・清掃
学び・気づき (300字程度)	<p>私は、今回の実習で「酒田、庄内あるいは山形を題材にすること」と、「子どもでも楽しめることができる」の2つをテーマとしたゲーム作りを行いました。のゲームを作る上で一番難しいと感じたのは、「子どもでも楽しむことができる」というテーマを実現することでした。ゲームを作る際に、自分の感覚だけでルールや道具を考えると、それは大人にとっては簡単に理解して上手く動かせるゲームも、</p>

	<p>子どもにとってはそのゲームの遊び方が分かりにくく楽しめません。よって、何か物事を考えるときは制作者側の目線で考えるだけでなく、利用者の目線で考えることも大事であると思いました。そのために、日頃から広い視野を持って第三者の目線を意識することが必要だと改めて理解しました。</p>
<p>今後に向けた 抱負 (200字程度)</p>	<p>今回の実習は、コミュニケーション力と創造力・企画力のスキルを身につけることを目標としてインターンシップに臨みました。特に、創造力・企画力はゲーム作りを通して、ものづくりに必要となる第三者の目線の考えを学び、創造力・企画力のスキルを実習以前より身につけることができました。今後は、今回学んだ創造力・企画力のスキルを大学での学びでさらに向上させ、就職に向けて社会人基礎力を高めたいです。</p>
<p>インターンシップをして気づいた、実習先の魅力 (300字)</p>	<p>株式会社ニゴロデザイン様は、酒田・庄内を中心にさまざまな業種の企業と取引をしており、1度のインターンシップで、これほど多くの業種に触れる機会がある企業は他にないと思います。また、現在企業にとって自社のホームページは商品の紹介や概要の説明、あるいは求人などのさまざまな情報を、広く世界中に伝えるために必要不可欠となっています。株式会社ニゴロデザイン様のインターンシップでは、このような仕事を間近で見たり聞いたりすることができるので、興味がある人はぜひインターンシップを受けてほしいです。</p>
<p>写真 (1~3点)</p>	

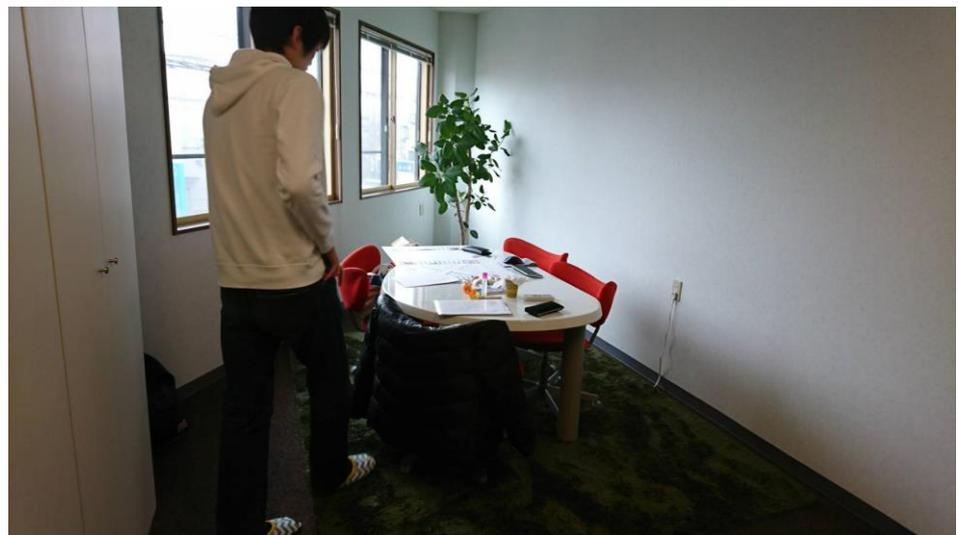
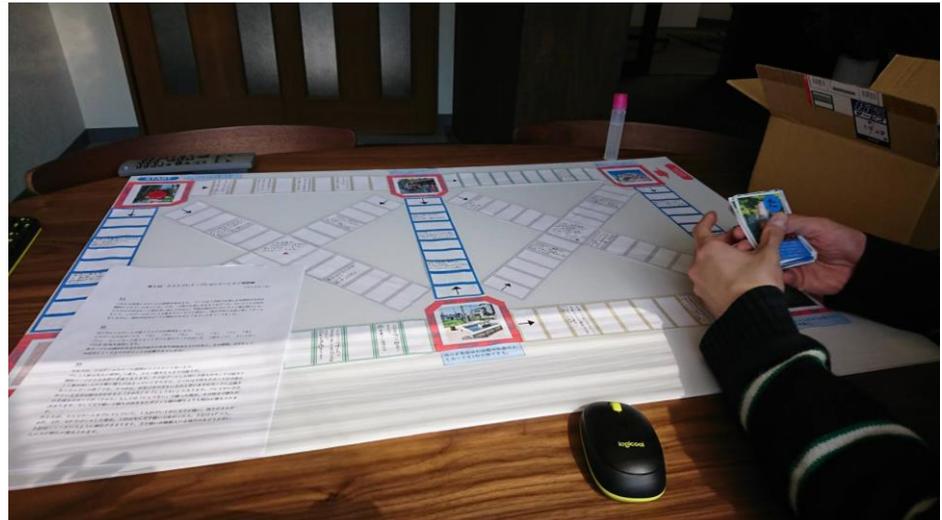
(別紙 12)

大学「地（知）の拠点整備事業」ホームページ掲載用原稿記入フォーム

※以下の項目を参考の上で作成をしてください（様式は自由です）。

実習企業・機関	株式会社ニゴロデザイン
実習期間	平成29年 3月13日 ～ 平成29年 3月23日
学生氏名	廻立 亮真
実習プログラム	ゲーム作成 プレゼンテーション 撮影 インターン記事作成
学び・気づき (300字程度)	普段している接客業のアルバイトとは違い、オフィスワークという雰囲気の職場の様子を見ることが出来て良かったです。実習中の作業において、自分には創造力や企画力、リーダーシップ、チームワークというスキルが身につけている事に気がつく事ができました。逆に、普段できていると思ったコミュニケーションというスキルが欠けている事に驚きました。 また、ゲーム作成において自分達が作り上げてきたものに対して「いいね」という評価をいただいた時には、大きな達成感・やりがいを感じる事ができ、実習中の意欲も向上しました。
今後に向けた抱負 (200字程度)	実習中にコミュニケーションというスキルが足りない事に気がついたので、今後の抱負としてコミュニケーションスキルを伸ばしていきたいと思っています。 また、今回の実習で学んだ事や体験した事を今後の人生の糧や進路選択の際の判断材料として活かしていきたいと思っています。
インターンシップをして気づいた、実習先の魅力 (300字)	インターンシップをやると決めた時には、インターンシップは堅苦しいイメージがありました。しかし、実際にインターンシップが始まってみると、そういった事は全然なく、代表をはじめ、色々なスタッフさんが気さくに話しかけてきてくれたので、とても気持ちよく実習をする事ができました。 また、スタッフの数が少ない事もあってか、お互いの中がすごく良かった事も印象に残りました。 10時半から17時半という勤務時間でしたが、始まりも終わりも時間をしっかり守っていて、様々な企業の手本にして欲しいくらいだ、とも思いました。

写真 (1~3点)



(別紙 12)

大学「地（知）の拠点整備事業」ホームページ掲載用原稿記入フォーム

※以下の項目を参考の上で作成をしてください（様式は自由です）。

実習企業・機関	株式会社ニゴロデザイン
実習期間	平成 29 年 3 月 13 日 ～ 平成 29 年 3 月 23 日
学生氏名	畠山 拓也
実習プログラム	<p>「酒田・庄内を題材にしたゲームづくり」 廻立君と協力して、小学生でも楽しめるようなゲーム作成をした。カードとボードを利用したゲームで、ボードのマスには酒田・庄内についての簡単な問題を作り、答えながら進めていく。ゲームをしながら地域の魅力を再発見してもらえるようにとの思いを持ちながら、企画から開発まで 2 人で全て行った。</p> <p>「インターンシップ記事の作成」 ニゴロデザインの HP のワンコーナーにおいて、実習中に私達が感じたことをまとめた記事を投稿するために文章作成を行った。</p> <p>「某ラーメン屋の PR 動画制作のお手伝い」 実際にラーメン屋に同行させていただき、動画撮影のアシスタントとしてお手伝いをした。地域との繋がりを大切にするニゴロデザインの良さを肌で感じる事ができた。</p> <p>「退社前の社内清掃」 毎週金曜日の 16 時になるとアナウンスが流れ、スタッフ全員が協力して社内の掃除を行うことが決まっている。私達も棚や作業机を掃除し、環境整備を行った。</p> <p>「インタビュー映像作成のモデル」 新規事業として映像編集も行うらしく、その第一段階として私達のインタビューを本格的なカメラで撮影し、1 つのドキュメンタリー番組の様に仕上げただいた。これから、さらにインターン生を増やすための PR 動画として協力した。</p>
学び・気づき (300 字程度)	<p>実習期間中、社長さんやスタッフの皆さんと積極的に会話をしてきたが、圧倒的に「雑学・知識」が足りないと感じた。社会情勢や流行しているモノなど、幅広い分野を知っていれば、多くの人とコミュニケーションが取れることを知った。また、広い人脈のある社長さんは、豊富な知識力で取引先との会議などを円滑に進めていき、良好な関係を築くのが上手であった。こうして地域の企業との信頼関係を構築していく様子を見て、大変勉強になった。私も、新聞などのメディア媒体を有効活用して知識量を増やし、更に人との繋がりを大切にしていき、これからの大学生活でも進んで人脈づくりをしていきたい。</p> <p>「企画・アイデアの出し方を学ぶ」との課題を掲げてインターンシップに臨んだが、ゲーム作成中にあることに気付いた。確かに 1 から企画やアイデアを出すのは難しい。ましてや出来る人はそう多くはないと思う。ではどうすればいいのか。この世にはあふれるほど既存してある、事例やモノがある。それらを組み合わせることで、全く新しいものを生み出すことができる。つまり、自分自身の中にある引出しの数を更に増やすことが大切であると同時に、視野を広げて常にアンテナを張り情報を得ることが重要であることを実感することができた。</p> <p>実際に取引先に行き動画撮影の手伝いをした。そこで、1 つ 1 つ丁寧に課題解決に向けて取り組む高橋社長をみて、人脈の広さや信頼されている理由を肌で感じる事ができた良い機会だった。</p>

<p>今後に向けた 抱負 (200字程度)</p>	<p>講義内や課外活動で、イベントや企画運営をする機会がもしかしたら出てくるかもしれない。その際に今回得た学びを活かせるように、既に始めているが新聞記事をスクラップし、それを要約する作業を大切にしていきたい。文章力向上の他に、知識や幅広い情報を知ることのできるチャンスだと思っているので、これからもブレずに継続して行っていきたい。また4月から消防団に入団し、今後も多くのことにチャレンジしていくと思う。インターンで身につけた積極性を武器にして、人脈づくりや大勢の方々との関わり合いを大切に、さらにスキルアップを目指して物事に取り組んでいきたい。</p>
<p>インターンシップをして気づいた、実習先の魅力 (300字)</p>	<p>事前訪問の際に驚いたことがあった。それは高橋社長やスタッフ全員が私服で業務をしていることである。他の業界ではスーツや作業着で仕事をこなしているが、ニゴロデザインは違っていた。理由として、変な緊張感を生みだすことなく、上下関係やしがらみなど、複雑な人間関係ではなく全員が対等な立場で接することができるようにするためであると分かった。作業効率が向上し、社員ファーストな部分が多く見受けられた。</p> <p>取引先一社一社に対して丁寧に対応しているところにも好感を持った。取引先の要望だけではなく、事前に丁寧な下調べをして、その企業のセールスポイントを知った上で提案をするといった、常に前向きな姿勢を取っている所は大変素晴らしいことであると共感した。ここでも地域を大切にしているニゴロデザインの魅力を発見することができた。</p>
<p>写真 (1~3点)</p>	

