

2018年度夏季インターンシップレポート

(主催：オープンテクノロジー株式会社)

開催日：2018年8月20日（月）～9月14日（金）の期間を2期に分けて実施。

*8月20日～8月31日前期実働10日間・9月3日～14日後期実働10日間の合計20日間。

9:00～17:30（1時間のランチ休憩あり、実働7.5時間）

参加者：（前期） 工業高等専門学校（鈴鹿・豊田・徳山・木更津）4年生4名
（後期） 工業高等専門学校（熊本・米子・豊田）4年生3名、
大学（電通大）3年生1名の計8名。

対象：情報系学部専攻者（プログラミング経験の書類選考あり）

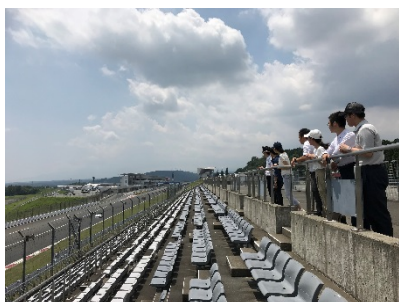
内容：業界研究・一般会社組織の説明・弊社紹介・ビジネスマナー体験・
業務プログラミング実習（GPSを用いたアプリケーション開発）・職場見学及び
弊社エンジニア（主に高専出身者*）との座談会
*鳥羽商船・都立産技高専・金沢高専・熊本高専・群馬高専・小山高専・茨城高専・
米子高専出身者在籍

特典：修了証の発行、交通費・宿泊費・食事代負担

【参考】

インターンシップ申し込み及び問合せ校

サレジオ高専・苫小牧高専・鈴鹿高専・熊本高専・徳山高専・東京高専・有明高専・
福島高専・米子高専・釧路高専・豊田高専・香川高専・広島商船・電通大・鹿児島高専
・木更津高専（申し込み順）以上16校、16名。



研修風景（富士スピードウェイ）



主な参加メンバー



現場訪問

実習評価制度

弊社独自の評価制度としまして実習をより実りのあるものとするため、経済産業省提唱の「社会人基礎力 3つの能力/12の要素」を採用し、あらかじめ実習開始前に自己分析を行い、実習後のレベルアップする要素の目標を立て、実習に入っています。

実習後は、目標到達レベルを自己分析し実習の成果を確認し、更に弊社からの評価を行い今後のスキル向上の参考にして頂きます。

参加者の実習前の自己採点結果では、実行力・傾聴力・柔軟性・規律性に関しては日常的な取り組みがほぼできていると感じているものの、働きかけ力・創造力・発信力の点では不足を感じている傾向となっています。

そのため参加者は、働きかけ力・発信力を向上目標に掲げ、絶えず意識しながら実習に取り組んだ結果、実習期間中に概ね能力向上できたと感じており、実習内容は期待に即したものであり、そのため成果が表れたものと考えております。

* 「社会人基礎力 3つの能力と12の要素」とは

1 前に踏み出す力

主体性：物事に進んで取り組む力

働きかけ力：他人に働きかけ巻き込む力

実行力：目的を設定し確実に行動する力

2 考え抜く力

課題発見力：現状を分析し、目的や課題を明らかにする力

計画力：課題の解決に向けたプロセスを明らかにし準備する力

創造力：新しい価値を生み出す力

3 チームで働く力（チームワーク）

発信力：自分の意見を分かりやすく伝える力

傾聴力：相手の意見を丁寧に聴く力

柔軟性：意見の違いや立場の違いを理解する力

状況把握力：自分と周囲の人々や物事との関係性を理解する力

規律性：社会のルールや人との約束を守る力

ストレスコントロール力：ストレスの発生源に対応する力

修了後のアンケート結果

1 インターンシップに参加して自分の役に立ったことは何ですか。(複数回答可)

- ・働くことの厳しさを知った (5人)
- ・現場の技術を体験できた (3人)
- ・学校で学んだことを体験できた (2人)
- ・今後の勉強の方向に影響を受けた (5人)
- ・職業選択の参考になった (4人)
- ・会社で働く先輩との交流ができた (3人)

2 インターンシップのプログラム (実習内容) に満足しましたか。

- ・満足した (7人)
- ・やや満足できなかった (1人) : (理由) 定めた目標を達成できなかった。

3 会社側の指導・対応はどうでしたか。

- ・良かった (8人)
- ・あまり良くなかった (0人)

4 実施時期・実施期間は どうでしたか。

- (実施時期) ・適当だった (8人) ・他の時期が良かった (0人)
- (実施期間) ・適当だった (5人) ・短かった (2人) ・長かった (1人)

5 インターンシップに参加するに当たっての問題点があれば指摘してください。

- ・特に問題は無い (7人) ・最終日の解散時間を早目に設定して欲しい。(1人)

6 今回のインターンシップについての意見・感想、今後のインターンシップについての要望・提案があれば記入してください。

- ・間近で会社の研修の様子やアプリケーションの開発を見させて頂くことができとても良い経験になりました。ありがとうございました。
- ・今回のインターンシップでは自分が学んできたことがどれだけ活かせるかを知ること目標を置いていましたが全く活かせませんでした。しかし活かさないことが分かったのが最大の収穫だと思います。ユーザーの目線に立ち仕様書を作成し、それを発表するというの多くの人達が苦手としていることだと思うので、良い経験でした。
- ・今回のインターンシップ内容は新入社員研修の一部だったが学校で知ることのできる機会のなかったことや、社会人として働くということの一端を感じられたように思います。今回の貴重な経験を今後活かせるような行動を意識していきたいと思います。二週間ありがとうございました。
- ・歴史や地理、映画などの幅広い分野と、情報技術は関連があることなどの知識を多く伺うことができ、面白かったです。色々なことに興味を持つことが大切だということを知ることができました。
- ・今回のインターンシップで作成したような詳しい仕様書は普段作る機会がないので、とて

もよい経験になった。インターンシップでの開発経験を今後の学生生活の中で生かしていきたい。

・土日の時間が観光に充てられた。講義の内容もとても難しいというほどでもなく、分かりやすくて良かった。「社会人基礎力」の設定が目標設定のための良い材料となった。

【受講後レポート（高専本科4年生）】

1. 経験した内容

会社でのオリエンテーション：

ビジネスマナーについて。仕事とは会社とは何かについて考える。学校と会社の違いについて考える。会社の概要説明。今回の研修参加について抱負を発表する。

研修内容：

Google Map を用いて富士スピードウェイのコースから、緯度経度を CSV ファイルとして収集。GPS を用いたシミュレータの仕様書作成と発表。Java の講義。

Sony 本社に訪問：

社員の方と昼食会を行い、就職、進学、会社のことについてお話を聞いた。

2. 業務を行う上で工夫した点

講義や社員の方のお話を聞くときは後から復習できるよう、常にメモを用意しておいた。

また講義の中で知らない単語が出てきたときはその場で調べるようにした。

富士スピードウェイの緯度経度のデータはマップを描画するとき使用するもの、緯度経度の取得間隔が狭いと描画の際にマップが不自然になる可能性があったため、できるだけ細かく収集するように心がけた。時折データに間違いが無いか確認するため Google Map と集めたデータを比較した。またこの作業は分担で行なっていたので遅れが出ないよう時間を気にしながら作業を進めた。

シミュレータの仕様書作成は誰が見ても分かる必要があった。まずはチーム内で考えたことを紙に書いていくことで、おかしな点や説明の足りない部分の把握をするようにした。GPS を取得するのに使用する NMEA と Google Map では緯度経度の表記方法に違いがあったので、仕様書の説明の中で表記が混在しないよう気をつけた。

チーム開発を行うときはコミュニケーションが大事だと、よく学校で教えていただいたので積極的に意見を言うように意識した。

3. 業務を行う上で感じたこと

まず始めに感じたことは勉強不足だった。講義は Java で行われ、C++ と Python しか経験のなかった私にとっては、表記方法の違いについて常に調べる必要があった。事前準備が大切だと感じた。

特に感じたことは仕様書作りの大変さだった。頭の中で考えたことを適切な説明に文章で置き換えることがかなり大変だった。1つの文章でも読みようによってはいくつも捉え方があり、そうならないような文章を作るのに苦労した。

仕様書発表の質問では、私たちが気づけなかった仕様書のおかしな点や疑問点がいくつか出てきたので、チーム間での意見の交換は大事だなと感じた。

4. インターンシップに参加したことで成長できたこと、気が付いたこと

インターンシップ前、自らコミュニケーションをとるということはあまりなく、社会人基礎力の前に踏み出す力はあまり無いと感じていた。チーム開発を行う上で積極的にコミュニケーションをとるようにしたことで、この力はかなり伸びたように感じる。

業務では UML やフローチャートなど学校で習ったことが使われていた。学校で習うことは本当に社会に出たとき役に立つのか疑問だったが、実際に使われていることが分かり良かった。

5. インターンシップで感じた社会とのギャップ

学校で習ったことが役に立つ場面もあったが、私の知識だけでは補えないところもあった。特にプログラムの書き方で知らない部分が多かった。したがって、今以上に自分で幅広く勉強することが必要だと感じた。

私は普段サービスのユーザーの立場だが、インターンシップを経験し将来のことを考えるとこれからは開発側の立場になって考えてみることも大事だなと思った。

6. 今後学生生活（勉学・クラブ活動・サークル活動・趣味・日常生活等）で役立てたいこと

インターンシップを経験して、チーム開発が実際どのように行われているのか知ることができた。仕様書を詳しく作ることや、定期的にレビューをして他チームの進捗を確認するところなど、今学校で行っているチーム開発に生かしていきたい。

その日の終わりに今日出来たこと、出来なかったこと、分らなかったことをまとめ、把握する作業は開発だけでなく、勉強でも大事だなと感じた。これからはこの3つの点を毎日振り返りながら学生生活を送りたい。

【受講後レポート（高専本科4年生）】

1. 経験した内容

インターンシップでの主な作業内容は、マウスカーソルの座標から緯度経度などの位置情報の取得をするシミュレータの仕様書作成と作成した仕様書作成のレビューです。

作業は新入社員研修で開発している GPS を用いたソフトウェア開発をサポートするという形で行われました。そのため、社会人になって最初に何を学ぶのか、何を経験するのかを実際に新入社員の方とご一緒に見聞きすることができました。また、作業はペアで行われチーム開発をどの様に行うのかを学びました。

2. 業務を行う上で工夫した点

私は、業務を行う上で目標を常に意識するというのを工夫しました。

私たちは、業務に入る前に自ら目標について決めました。私は、「社会人基礎力」の「前に踏み出す力」が弱点なため、弱点を克服することを目標としました。

チーム開発を行うにあたって「社会人基礎力」を見直しました。私の「前に踏み出す力」はまだ意識ができていないと思い、常に意識して業務に取り組みました。そうすることで、チームとして作りたいものがはっきりし、二人という少人数で様々な意見が出ました。

3. 業務を行う上で感じたこと

私がインターンシップで一番感じたものは、瀬川さんの知識量の多さです。一つのお話から、様々な話題が次々に出てきて聞いていてとても興味深かったです。特に、窓から見える景色から目印までの距離、雲の高度、雷や光と疑問に思い、調べなければ蓄えられない様なお話が印象に残っています。それは、窓から見える景色一つを様々な角度から捉えることができ、とても楽しそうだと感じたからです。内田さんのお話のイソップ童話の『3人のレンガ職人』にもあった様に、自分自身がどう考え行動するかで、楽しめるかどうかが決まるのと同じことだと思いました。

4. インターンシップに参加したことで成長できたこと、気が付いたこと

私は、インターンシップでの目的でもあった「己のできることとできないことを知る」ことが達成されました。特に、業務内容であった仕様書のレビューにおいて、足りないものが多く見つかりました。

私は、人前で話すのが苦手な人で人前に立つと頭が真っ白になってしまいます。それは、レビューをする前からわかっていたことで対策ができていたはずでした。しかし、実際は何も対策をせず本番で上手に説明することができませんでした。今後必ず人前で説明をすることがあると思います。その際は、台本を用意したり、仕様書に話す内容を少し書き加えたりとこの失敗を無駄にしません。

この様に、多くの足りないものや失敗から次の行動を考えてインターンシップでの経験

を役に立てたいと思います。経験を役に立てた時に、私はインターンシップを通して成長したといえます。

5. インターンシップで感じた社会とのギャップ

私は企業と連携したプロジェクトに ios アプリケーションを開発することでお手伝いを行ったことがあり、そのプロジェクトと今回のインターンシップ業務での違いは、知識を貪欲に習得しようとしている姿勢でした。インターンシップでの作業は一つ一つを丁寧に確認し、何をしているのかを理解し、メモをしていました。このGPSを用いてソフトウェア開発が終わった後の仕事も見据えての作業は新鮮でとても刺激を受けました。

6. 今後学生生活（勉学・クラブ活動・サークル活動・趣味・日常生活等）で役立てたいこと

生活の中で何かをしようとした時、計画を立てて行動することです。プログラムを製作するのならば、仕様書までとは言いませんが何を作るのか分解し製作したいです。計画を立てて行動することを癖づけることで、将来私が就職した時に必ず役に立つと思います。

また、インターンシップ中にいただいたソースプログラムや資料、また業務終了時に書いていたアンケートを持ち帰らせていただいたので、思う存分役に立てたいと思います。

【受講後レポート（高専本科4年生）】

1. 経験した内容

- ・ ビジネスマナー体験（電話応答・名刺交換、文章作成について）
- ・ 会社の仕組みや業務について
- ・ 現場訪問・昼食会
- ・ GPS を用いたシミュレータ
- ・ 仕様書作成・発表
- ・ レポート、文章を作成するうえで大切なこと

2. 業務を行う上で工夫した点

わからないことや、印象に残ったことをメモに残した。その日の夜、ホテルに帰ってから見返し、わからないことはすぐに調べた。毎朝、ミーティングが行われる。そこで印象に残ったことと、今日の目標をスムーズに話せるように心がけた。 インターンシップ 1 日目で目標を設定した、社会人基礎力が達成できているかを意識した。

3. 業務を行う上で感じたこと

システムサービスを作成するうえで、仕様書を重点的に作業を進めることが分かった。また、仕様書をレビューするときは、相手に伝わるようにした。しかし、いざ前に立つと考えてたことも飛んでしまい、伝えなかったことを全て話すことができなかった。自分の意見を伝える力には、自分の意見を明確に持つことが大切だと感じた。

目的は違うかもしれないが日報の大切さを知った。その日のうちに学んだことやわからなかったことをまとめることによって、次の日の作業がスムーズに行えた。

インターンシップに参加していた、他の高専の学校事情が知れてとてもよかった。

4. インターンシップに参加したことで成長できたこと、気が付いたこと

プログラミングはコードを覚えることは簡単である。それを組み立てるほうが難しいことを知った。また、組み立て方の工夫として実態を考えることが大切だと学んだ。

サービスのアイデアを考えるときは、だれのためのサービスなのかを考えることが大切だと学んだ。

ソースコードはチーム開発でほかのエンジニアに受け渡す時がある。自分だけが理解するのではなく、他のエンジニアが見ても理解できるソースコードにしなければいけない。そのためソースコードを作成するとき、コメントは大切だと学んだ。

5. インターンシップで感じた社会とのギャップ

何事も締め切りに間に合わなくてはいけないことにギャップを感じた。学校では宿題が間に合わなかった場合、成績が下がるだけである。しかし、会社の締め切りを守らなければ、

会社の損失に関わる。それだけではなく他の会社や社会にも影響を及ぼすと感じた。

学校では友達や担任の先生、仲睦まじい横の社会である。社会に出ると、先輩、上司との付き合いが多くなり、縦の社会になることにギャップを感じた。

6. 今後学生生活（勉学・クラブ活動・サークル活動・趣味・日常生活等）で役立てたいこと

現在、高専プロコンの開発を行っている。時に、ソースコードの組み立てに行き詰まることがある。そのときはやることのチェックリストを作成する。そのうえで自分ができることとできないことの区別をつける。わからないことは分解して考えることを、今回のプロコンで実行していきたいと思う。

また、新たにシステムを考えるときは、仕様書作成を重点的に開発していきたい。

今回インターンで考えたシミュレータを時間が合えば作りたいと思う。

【受講後レポート（大学3年生）】

1.経験した内容

1 日目は本社で、オリエンテーション、ビジネスマナー講習、会社とは、仕事とは、オープンテクノロジーの業務、社会人基礎力についてお話をしていただいた。

2 日目以降は研修先で、開発中のアプリケーションのチェックリストの作成、GPS 情報から地図を描画するプログラムの作成を行った。

2.業務を行う上で工夫した点

自分の分からなかったことや知らなかったことをメモに取り、毎日復習するようにしたこと。 その日できなかったことを調べ、次の日に解決できるようにしたこと。

3.業務を行う上で感じたこと

とにかく勉強不足だったと感じた。事前に勉強しておく内容を教えていただき、勉強をしていたが、それでも勉強不足であり、より詳しく勉強しておく必要があったと感じた。

4.インターンシップに参加したことで成長できたこと、気が付いたこと

物事をわかりやすく伝える力が大切だと思った。朝礼などで自分の考えを伝える際、相手に伝わりにくく話してしまうことがあった。1 日目に聞いた社会人基礎力の中にも発信力というものがあり、私が伸ばしたい力のひとつであり、突然説明したり、話したりするときにはうまく話すことができなかったが、毎日意識していたこともあり、事前に準備することができればわかりやすく伝えることができた。

5.インターンシップで感じた社会とのギャップ

大学でプログラミングの授業で課題が与えられたとき、期限までにできない課題があると諦めていたが、社会では期限までに絶対にやらなければいけない。その上、お金をいただいているのでできなくてもやらなければならないということがわかった。

仕事と休みを切り替えていることが大学と異なる点の一つだと感じた。大学では休みに課題やレポートをするが、働いている方々は休みの日には休むということを聞いて大学とは違うなと思った。

6.今後学生生活（勉学・クラブ活動・サークル活動・趣味・日常生活等）で役立てたいこと

今回、2 人で一つのアプリケーションを作成したが、その際コメントを入れることが重要だとわかった。今までプログラムにコメントを入れることがなかったので、その習慣をつけるようにする。新しいプログラミング言語を始めるときに見返した際にもすぐにわかるようになると思う。「車を見るとその街にいる人がわかる」という考え方を常に頭に入れておき、日常生活で周りを見るようにする。

【受講後レポート（高専本科4年生）】

1. 経験した内容

実習は、9/3～9/14 までの土日を除いた 10 日間の日程で研修を行った。1 日目にオリエンテーションを行い、2～3 日目ではチェックリストの作成、4 日目から最終日までには、アプリケーションの作成を行った。また、7 日目には富士スピードウェイにて施設の見学をさせていただいた。

オリエンテーションでは、本社にて、会社概要のほか、挨拶や電話の対応等、マナーについて講習を行った。挨拶は、「明るく、いつも、先に、続ける」の 4 つの要素が大切であること・電話は 3 回目のコールまでに取り、姿勢を正し、明るくハキハキした声で対応する。また、メモを用意し、メモが取れるよう受話器は常に左側に置いておくなど、社会人として最低限必要なことを教わった。その後、今回の研修先へ移動し、翌日の予定の説明の後、1 日目の研修を終えた。

翌日からは、研修先にて、会社の研修の一部を体験することになった。初めに、今回のインターシップ研修生 4 人で、プログラムの動作を確認するためのチェックシートを作成した。チェックシートは仕様書をもとに、開発者が見やすく見落としが無いよう、チェック項目をプルダウンメニューにして、一つ一つ確認できるよう作成した。チェックシートはプログラムの中間発表のある 5 日目の前日には完成し、次の作業に移行した。

4 日目に、チェックシートの作業を完了させた後、java を使った地図の作成を行った。地図作成はインターンシップ研修生の 4 人を 2 組に分け、作業を行った。私は地図を表示するアプリを作成した。その内容は、与えられた NMEA0183 と呼ばれる仕様のデータからマップの緯度と経度を求め、そのデータを csv ファイルとして保存し、java を使用してデータの座標から、地図を描写していくアプリケーションを開発した。アプリケーションの開発は実習期間の最終日まで行った。予定では、相方のプログラムと合わせて、マップの表示と、拡大縮小とマウスイベントのドラッグ操作機能を持ったアプリケーションを開発する予定だったが、お互いのプログラムを合わせたときに、エラーが出てしまい、最終的に完成には至らなかった。しかしながら、それぞれのプログラムは各自で機能していたため、決めていた目標の一つは達成できたと感じた。

地図作成の途中の 7 日目には、GPS のプログラムの実験のため、富士スピードウェイのサーキット場に行き、作業の様子とサーキット場を見学した。富士スピードウェイでは、ピットの内部やレースコントロール室、表彰台の見学をさせていただいた。それだけではなく、レースのタイムや順位を測るために必要なポンダーと呼ばれる発信機や、ソリッドカメラ等の仕組みの説明も知ることができた。

5 日目の夕方と最終日の昼には、企業の方と食事会を行い、会社のお話や OB との相談をすることができた。特に印象的だったのはプログラムの学習は型式によって分け、どうゆうものか理解していき、学んでいくということ。これを機に、私がプログラムの学習をしていく中でどんな形で学習していけばいいのか、知るきっかけになったと思う。

最後に、今回のインターンシップで、技術面や社会面で学ぶことは多くあった。しかしながら、それ以上に自分自身を見直したり、会社とは違った日常的な情報を学んだり、気になったものを積極的に調べる探求心を身に着けていくといった、雑学や精神面を学ぶ機会が多くあり、今までとは違った観点で物事を考えられるようになった。

2. 業務を行う上で工夫した点

全体的に、開発者としてユーザーがどのようなものを必要としているか、ユーザーが使いやすいものを作ることを意識し、私自身が作ったものが正常に機能するだけでなく、ビジュアライズを意識しながら作成していくほか、作ったプログラム等はコメントをつけ、後になが人がいても伝わりやすいように記入する工夫をした。ただし、これらすべてを一気にすることはできなかったもので、私自身ができる範囲で少しずつ取り込んでいった。

3. 業務を行う上で感じたこと

一番感じたことは基礎力が重要になってくること。学校と違い社会では自分で考える力が必要になる。また、プログラムを作成するうえで基礎力が最も大事であることを知った。このインターンシップで java のプログラムを作成することがあったが、基礎力が不足しているため、数多くのエラーに悩まされる形となった。このことから、問題を解決するため、技術の向上に基礎力が不可欠であることを実感させられた。また、新しい開発を行う場合でも重要になってくるはずなので、違いが明確に分かるように見えなくてはならないと感じた。

4. インターンシップに参加したことで成長できたこと、気が付いたこと

java に触れたことがなかったので、java の基礎技術の向上であったり、自分自身を見直す機会が多く、個性や自分の適性を見つけることができた。また、新しい課題や自身に足りない要素などが多く見付き、自身の能力の低さと心の弱さを実感した。また、知らないことから、新しい発想が生まれることに気づかされた。例えば 007 のような映画には様々な装置が登場してくるが、それらは将来使えるような発想がたくさん眠っていた。開発者としてはこのような夢を実現するために必要な知識や情報があることに気づいた。

5. インターンシップで感じた社会とのギャップ

私がイメージしていた会社は、会社の所有しているビルや工場があって、そこに従業員が集まって作業するものだと思っていた。しかしながら、インターンシップで見た光景は想像とは違って、別の企業で、ともに仕事をしていることを知って、予想と違うことに驚きを感じた。また社会と学校の違いをオリエンテーションで考える機会があったが、人とのつながりや目的など、要素が全て違うものになっていたり、要求されるものが大きくなっていたり、社会の厳しさと大変さを感じた。

6. 今後学生生活（勉学・クラブ活動・サークル活動・趣味・日常生活等）で役立てたいこと

今回のインターンシップで学ぶことは多くあり、活かしていく場面は無数とあるが、私は特に勉学について役立てる機会を増やしていきたいと考えている。インターンで学んだことは学校で習うものとは違い、雑学であったり、気になったものを私自身が調べる機会があった。それらはこれからの技術の向上につながるような発想や考え方があり、自身の成長につながるものだと気づかされた。このことを活かして新しい発想や java 等でのプログラム開発の技術向上を目指していきたい。一番近い目標として、今回のインターンシップで作った地図の作成を引き継いで、機能の拡張と完成を目指していきたいと思う。

【受講後レポート（高専本科4年生）】

1. 経験した内容

- ・オリエンテーション（ビジネスマナー、会社と学校の違い、仕事とは何か）
- ・レース支援システムのテスト用チェック項目の作成
- ・GPS の位置情報をもとにしたマップの作成
- ・SONY での昼食会（進路相談、今後のアドバイスなど）
- ・現在の作業の進捗状況を伝えるアンケートの作成

2. 業務を行う上で工夫した点

- ・プログラミングをする際は、後で他人が修正することがあることを意識して、コメントとインデントを気にしながらできるだけ見やすいプログラムになるように意識した。
- ・インターンシップ中はメモを取り、作業の合間や帰宅後にわからなかった用語を調べるようにして知識をできるだけ吸収できるようにした。

3. 業務を行う上で感じたこと

- ・マップは期間内に完成させることができなかった。完成までにかかる時間は自分の思っている時間と異なるため、完成にかかる時間を見積もれるようにしなければならないと感じた。
- ・開発業務では今まで触ったことがない言語や技術に触れた。社会人になると日々技術面の勉強をする必要があると感じた。
- ・毎日の報告書は学校のレポートとは異なり業務に携わる人全員が見る。誰が見てもわかるように書かなければ業務に支障が出ることを感じた。

4. インターンシップに参加したことで成長できたこと、気が付いたこと

- ・新しく業務についてきたときや、新入社員などは気づかないところで必ず足手まといになることを実感した。
- 足手まといになっていることに自分で気づき、防ぐように努力することで成長することができるということを伺い、自分の将来に役立てたいと思った。
- ・文系と理系は社会に出ると関係ないと教わった。技術面以外の車の話題などの一般的な知識が不足していると感じたので、幅広い知識をこれから吸収していけるように努力していきたい。

5. インターンシップで感じた社会とのギャップ

- ・学校のレポートは学校の先生しかみないが、社会に出ると誰が見ても意味が分かる報告書でなければ業務に支障が出ること。
- ・報告書（アンケート）の作成では、新入社員や内定者と比較して記述の速度が遅いとい

うこと。内容の整理を素早くできるようになるべきだと感じた。

・たとえ業務用のシステムであったとしてもシステムは使いやすく、画面はきれいにわかりやすく見せる必要があるということ

6. 今後学生生活（勉学・クラブ活動・サークル活動・趣味・日常生活等）で役立てたいこと

映画などの娯楽や歴史、地理、小説などと、情報技術は関連があることなど話を聞けてとても面白かった。

学校では、情報技術の話は聞けても歴史の内容などと結びつけた話は聞くことができないので、様々な内容について興味をもち、視野を広げていきたい。