

逆求人参加者向け資料

プロフィール

5分スピーチ

作成アドバイス



目次

プロフィール作成について 3

特に重要な登録項目 ————— 4

注意して記入すべき点 ————— 5

5分スピーチについて 7

注意事項 ————— 8

おススメの流れ ————— 9

スライド資料サンプル ————— 10

にゃんこ付録

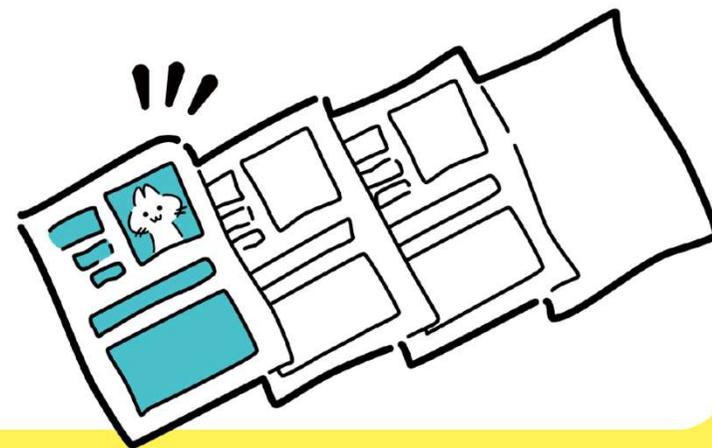
将来のビジョン 具体例 ————— 13

選社軸 具体例 ————— 14

プロフィール作成について

逆求人ナビに登録したプロフィールは、ES(エントリーシート)として参加企業にシェアされます。

期限までに登録を完了しましょう。



特に重要な登録項目



逆求人ナビ > マイページ > プロフィール編集 より登録できます。

HOME / マイページ



さん

プロフィール編集

自分のPRページを見る

就職活動状況

基本情報(氏名・メールアドレス等)

志望内容

スキル・資格

インターン経験・会社選びの軸・キャリアイメージ・磨いて
いきたいスキル

顔写真・学生時代に力を入れた経験

プレゼン資料アップロード

Slack・Github・SNS (Blog・FB・X) 登録

1

プログラミングスキルレベル

2

会社選びの軸・キャリアイメージ・磨いて
いきたいスキル

3

学生時代に力を入れた経験

各項目の記入のポイントは次項以降をチェック

注意して記入すべき点

スキル・資格

プログラミングスキルレベル

1

プログラミングを始めたきっかけ、いつから始めたか

本格的にプログラミングの勉強を始めた時期を記入してください。

きっかけが特になければ未記入でOKです。

プログラミングスキルレベル

なるべく多くの言語を記載しましょう。

授業で学んだ程度でもOKです。各言語の使用用途も記載してください。

インターン経験・会社選びの軸・キャリアイメージ・磨いていきたいスキル

会社選びの軸・キャリアイメージ・磨いていきたいスキル

2

この項目で企業は

「この子は自社とマッチしているか？」

「自社で活躍できるのか」

という点を見ます。

目指している業界・職種の方向性やなりたいエンジニア像、成し遂げたいことなどを解像度高く記載しましょう。

Ex.1

市場価値をあげていける企業で働きたい、そのためにファーストステップではこのような職種や技術の習得を考えている

Ex.2

世の中全体の生活が豊かになるようなサービスを創りたい、そのために事業の共感性がありサービスの企画から携わることができる企業で働きたい

Ex.3

ユーザーが面白い!と思ってくれるものを創りたい。過去のサークル活動の際に…という経験をしてそのように思った。

顔写真・学生時代に力を入れた経験



学生時代に力を入れた経験

3

Github登録で代用可能です。

- ☑ READMEファイルを追加しましょう。
(#概要 #利用方法 #使用技術一覧
#システム構成図 #アピールポイント など)
- ☑ 見てほしいリポジトリにピン止めしましょう

Githubがない場合は以下例を参照し、極力3つ、できるだけ具体的・定量的に記載しましょう。

具体例

優先度

高

- ・実務での開発経験（インターン・アルバイト）
- ・製品のリリース経験
- ・技術系イベントへの参加経験
- ・研究内容・学会での発表・論文記載経験
- ・趣味での開発経験（チーム、個人）
- ・競技プログラミング参加経験
- ・授業・学校で表彰（成績優秀者など）

中

- ・授業での情報系の活動
- ・勉強会の参加経験
- ・そのほかの活動での実績・注力したこと

このように参加する方々のプロフィールがESとしてまとめられ、データで企業に送付されます

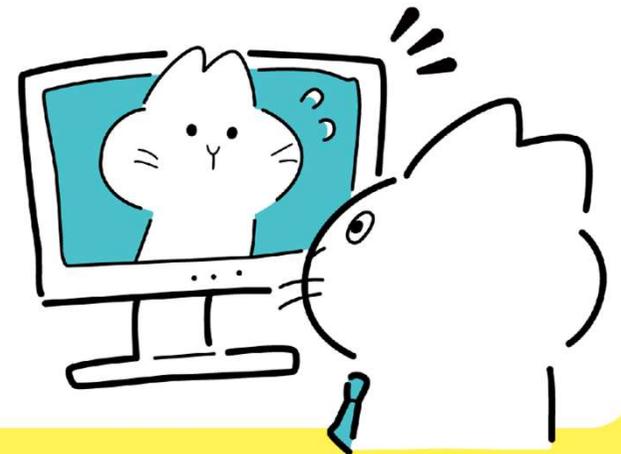


5分スピーチについて

企業との面談冒頭で**5分スピーチ**をします。

選考スキップ特典や内定につなげるためにも、しっかりと力を入れて準備をしておきましょう。

より分かりやすく内容を伝えるために、スライド作成をお勧めしています。（スライド作成は任意です）



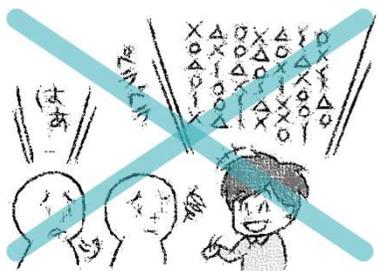
話し過ぎない (5分で簡潔にまとめる)

- 5分は**すごく短い**です。端的に、必要な情報のみ伝えることを意識しましょう。
- スピーチは5分にまとめ、残りの面談時間(20分)でお互いに質問できる余地を残す流れが望ましいです。

企業からの質問に答えながら、企業にとって必要な情報を伝えていきましょう。

(過去の決断軸、将来のVISION、自分が何になら熱中できるか、過去の経験など必要とする情報は企業ごとに違います)

- 選考に進むか否かを判断するための逆質問も用意しておきましょう。



将来の方向性 なども言及する

- 「何ができるか」と同じくらい「**何がしたいか**」が重要です。
ぼんやりとでも構わないので、将来の方向性についても言及しましょう。
- 現在明確になっていなくても構いません。「**仮の考え**」をこの場で話して方向性を明確にしていきましょう。

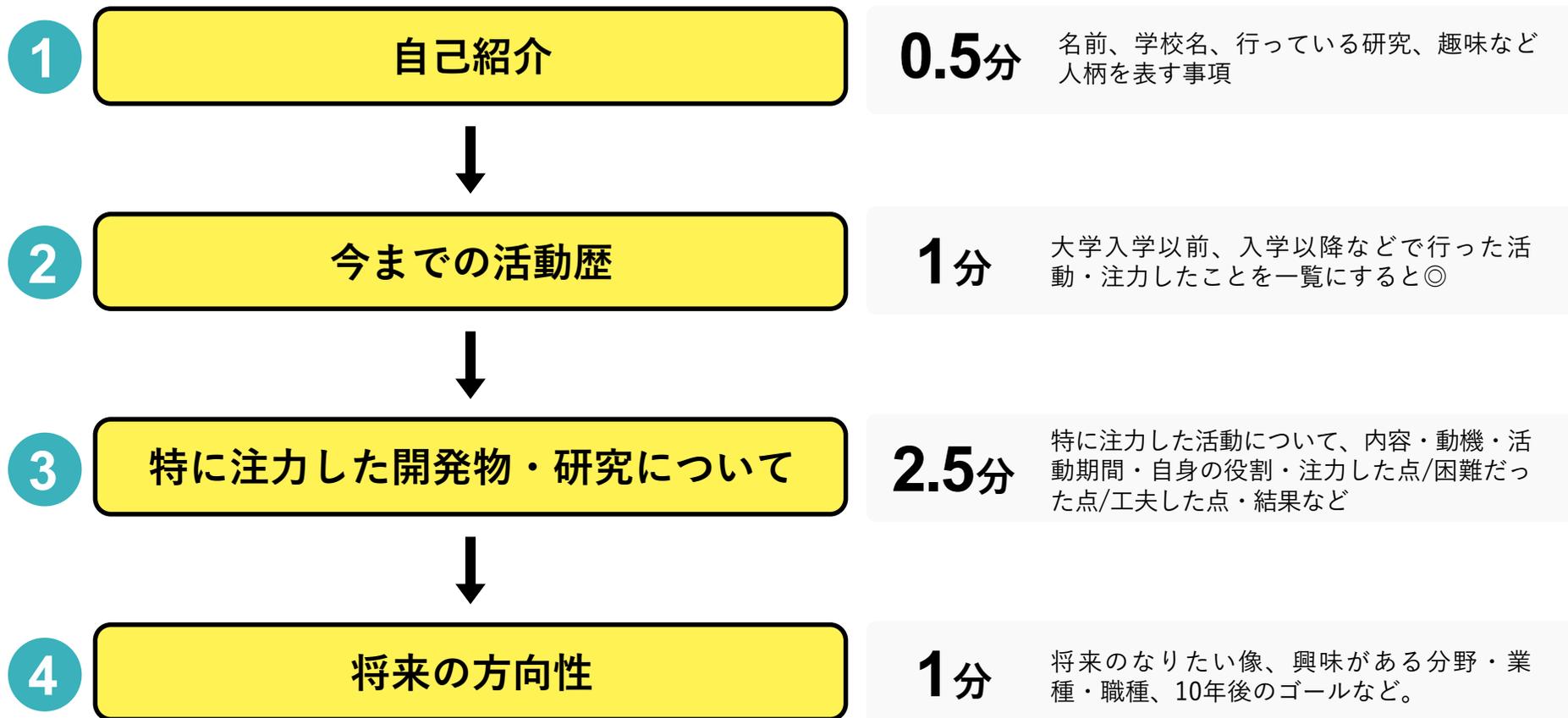
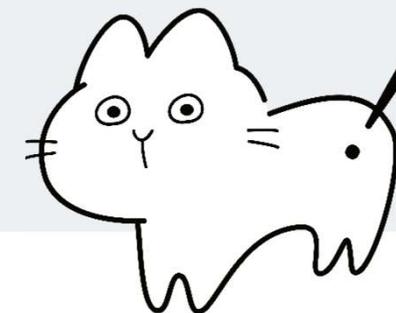


スライド作成 は任意です

- 自己紹介スピーチをするための手段は何でもOK!
スライドを作成する方はスライド見本を参考にしてください (p10)。

例: PowerPoint / GoogleSlides / Notion / ペライチ等





1



2



3



自己紹介におけるポイント

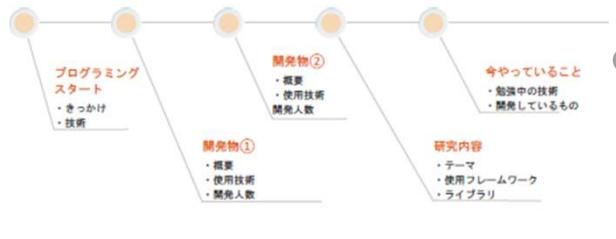


- ・ 網羅的に自分のやってきたことを伝える
- ・ ここが本題ではないので手短にまとめる

- ・ 簡単な自己紹介と人となり伝わるような内容を入れる。
- ・ 性格や**強み**、モットーなどを入れると良い。

4

これまでの経験



なるべく企業さんが気になりそうな項目を入れておく。

- ・ 研究内容や開発経験などの情報系の活動を網羅的に入れておく
- ・ 情報系以外の経験で特筆するものがあれば、それも入れておく

→ 場合によっては**自分が話す内容と違う点に興味をもってくれる可能性**もある。

5

最も注力した開発物

- ✓プロジェクト概要
概要、開発人数、開発期間、技術、想定ターゲットなど
- ✓開発の背景・きっかけ
どこに課題を感じ、どのようにモチベートされて開発スタートしたか
- ✓工夫したところ・苦労したこと
ユーザー視点でこだわったポイント、最も苦労したこと
- ✓学んだこと・今後活かしていきたいこと
開発経験を通して成長したこと、今後の課題など



・ **アピールポイントと整合するような経験をPR**

・ **できるだけ具体化・定量化!**

※例えば「ユーザー思考」をアピールするなら、貪欲にユーザーのことを考えた思考内容と実装内容をメインに伝える。

6

研究活動

- ✓研究概要
研究テーマ概要、技術、学会発表など
- ✓研究の背景・きっかけ
どこに課題を感じ、どのようにモチベートされて研究をスタートしたか
- ✓工夫したところ・苦労したこと
成果、新規性を出すために工夫したポイント、最も苦労したこと
- ✓学んだこと・今後活かしていきたいこと
研究活動を通して成長したこと、今後の課題など



特に注力したことを伝える際のポイント

1. **アピールポイントを決める**



2. **それを立証できる内容を記述する**



7

将来のビジョン

例: 日常の本当に困っている人々の課題を解決していけるプロダクトをつくる

(価値観的な要素)

- これがしたい
- こういふ社会を想像したい
- やりがい、働きがい

(スキルのな要素)

- 確めたい技術領域
- 広げたい技術領域
- 目指すレベル

(人的な要素)

- こうなりたい
- こうありたい
- 目標とする人の要素

方向性のイメージを人に伝えるための情報を記載。

→ そう考えた原体験、具体的にはどのようなことをしている自分を想像しているか？

8

選社軸

Business

- 事業
- 業務
- 働く目的

Culture

- パフォーマンスが上がる環境
- どういう人と働きたいか

Benefits

- 技術面で求めること
- 働くうえで求めること

会社選びに落とし込むと、どういう基準で見ているかを記載

方向性を伝える際のポイント



1. **方向性に至った考え**や**具体的なイメージ**に言及する
2. **実際に就職目線ではどのような会社が該当するか、選社軸を記載**
3. **仮の考えでもよいので話す!**

(人事さんからよりよいアドバイスをもたらせる可能性が高い。「この選社軸のほうが良いかも!」など。)



課題解決志向タイプ

✓ なりたい像 **Be**

- エンジニアリングに加え、経営、マーケティングなどのスキルもつけたい
- 深層学習を主体としつつ様々な機械学習手法やその他の手法を組み合わせる広い視野を持ちたい
- Wikipediaに載るエンジニアになりたい
- 自分にしかできないようなプロフェッショナル性を高めて「お前がないとだめだ」と言われるような社会人になりたい

✓ 成し遂げたいこと **Do**

- 未だ解決されていない社会の不満や問題を発見し、それを解決したい
- 誰かのためになる、誰かが使ってよかったなと一瞬でも思ってもらえるサービスの開発をしたい
- ユーザー視点を第一に、愛されるプロダクト、プロジェクトに携わりたい
- 日本中のユーザーの課題の解決や楽しい暮らしに貢献したい



エンタメ志向タイプ

✓ なりたい像 **Be**

- ゲームやシステムを様々な視点から分析し、どのように影響を与えるのかを見極める分析能力を身に着けたい
- ゲームやシステムの開発はチームで行われるため、開発を円滑に進めるコミュニケーション力をつけたい
- ゲームパッケージに名前が載るエンジニアになりたい

✓ 成し遂げたいこと **Do**

- ユーザーの憩いの場としてのゲーム・サービス開発をしたい
- プレイヤーがストレスなく継続して遊んでもらえるようなゲームを作りたい
- プレイした人の人生の一部になる、遊びの枠を超えたゲーム体験をユーザーに届けられるゲームを開発したい
- 最新技術を駆使した新しいゲームや、世界中に認められるゲームの開発に携わりたい



にゃんこ付録

選社軸

具体例

テンプレを参考にしてもよし！
そのまま使ってもよし！

転用
OK



課題解決志向タイプ

事業・業務

- 社会課題を全力で解決している
- 目指すビジョンや理念が具体的である
- BtoCのWEBサービス
- エンジニアが企画から携わっている

カルチャー

- エンジニアと他部署の交流が活発
- 自由があり、意見交換が活発
- フィードバックをしっかり受けられる
- コードを書くことを楽しんでいる空気感
- チーム規模が10人以下
- 同じ目標や想いを持つ仲間がいる
- 新技術導入に前向き

スキル

- 自分のスキル（バックエンド、フロントエンド、デザイン）をフルに生かせる
- 最先端技術のキャッチアップ力が高い
- 勉強会の開催が積極的
- 他社の同世代より成長機会が多い



エンタメ志向タイプ

事業・業務

- ゲームを通じて世の中を明るくする
- ユーザーに新たな体験を提供している
- 面白さを探求するコンテンツ開発
- 海外進出に積極的である

カルチャー

- 若手でも意見を述べやすい
- ゲーム好きが多い
- お互いに刺激し合って成長している
- チーム力が強い
- オンとオフのメリハリがある
- エンジニアの開発環境を重要視している

スキル

- 最新技術に挑戦できる
- カンファレンスで登壇するレベルになれる
- 高度な数学知識を活かすことができる
- バックエンドエンジニアで成長するために高トラフィック環境がある