

実習生の感想

20日間のインターンシップを終えた実習生に、「デザインスキルについて」「企画・構想について」「コミュニケーション能力について」「提案力について」「実習態度について」等の項目について、それぞれ感想文の提出をいただいた。

(1) デザインスキルについて

① 表現力(スケッチ／文章力)をどのように学びましたか。

- ・今回の実習の中で、空間を立体的に表現し、イラスト化する作業をしていたのですが、道路のパースがなっていなかったため、一点透視図と二点透視図の描き方を教わり、全ての線は延長線上で必ず交差するということを教わりました。
- ・スケッチ…毎日、日常的に使う雑貨やイス、ソファなどをデッサンしました。
文章力 …ひとつの課題としてコンペに応募した際、プレゼンシート作成の時に学びました。また、ソファ、イス、テーブル、キャビネットの提案書作成時にも学びました。
- ・補聴器やトイレの芳香剤などのデザインスケッチをたくさん描かせて頂きました。いっぱい描けたので、とても勉強になりました。
- ・ロゴ制作やバナー制作を通して、配色や全体のバランス、文字の見せ方などを学ぶことができました。
- ・市場調査や商品企画の資料を作成する際に、人に伝わりやすい画面構成、分かりやすい短い文章の表現、話し言葉の統一などを学びました。
- ・実際に出版されている雑誌の文章を書かせてもらったりと、世間とのつながりを感じながらデザインスキルを学ぶことができました。
- ・スケッチを上手く描くには、多くの物を見に行くこと、そして、沢山のスケッチを描くこと、スケール感を身につけること、を教えてくださいました。
- ・相手に伝える工夫・方法に気づいた。
- ・過去のインターンシップを受けた学生が残っていたスケッチ資料を出していただき、指導してもらいました。
- ・まずは、手本か目標としているものを真似てみる。そこから自分のイメージを加えてオリジナルに改良していくこと。
- ・パッケージデザインのお仕事などもさせていただいたのですが、現場で働き、よく動向を理解しているデザイナーの方々の「人の購買意欲を刺激する表現」についてのお話は非常に勉強になりました。
- ・ラフはやはり数を多く描けるようにならなければいけない。そのために日頃から市場に目を向け、その情報を自分の頭の中に入れておかねばならない。デッサンは数をこなせば上手くなる。デジタルも必要だが、まず、アナログで描けなければいけない、ということをお教え頂きました。
- ・できるだけ、同じサイズで描く。

- ・今までは、デザイン性のある物、よいデザインが表現できれば、という考え方が強かったのですが、スケッチ段階でも、「どれだけ人に伝わるだろう、響くだろう」と、人に対して表現していかなければいけないということを強く思いました。
- ・考えながらも手を動かし形を描いていく。(メモ、資料、映像など逐一見ながら、スタディ模型を創ったり、図面、スケッチをたたき台にいじくり、変えていき、切ったり、足したり、移動させたり、片向かせたり…カタチが出来ていく。)
- ・主に、パースを描く練習をしました。どのような雰囲気になるのか一番わかるものなので、色みが重要であったり、測って描かないとスケール感も違ってくるので、その点に気をつけました。
- ・お客様が見て、読んで、わかりやすく (イメージしやすく) 表現する。(建築家にありがちな難しい表現ではなく。)
- ・行為のデザインのプレゼンテーションの制作を通じて、デザインをする際の発想の仕方、プレゼン力等を学びました。
- ・一つだけを描くのではなく、何個も書いてみることで教わりました。一つだけだと、一方の側面しか見えてこないもので、表現の幅も狭まると実感させられました。

② パソコン操作をどのように学びましたか。

- ・基本的なツールの使い方から応用まで。その場その場に応じた対応や処理を細かく反復するように教わりました。
- ・ショートカットキーを多く使用し、キーをたくさん覚えたので、作業がとても早くなりました。
- ・コンペやインテリアの提案書作成の時、「Photoshop」、「Illustrator」を使用したのですが、その時に必要最低限の使い方を教えていただき、わからない所は、質問するか、自分で調べました。
- ・とにかく使用してみる。分からない所は質問。
- ・「Ashlar-Vellum (アシュラーベラム)」や「Rinoceros(ライノセラス)」の操作をテキストや実際のモデル作成、デザイン作成を通して学びました。
- ・Web デザインに必要な画像を切り取るスライスツールやカスタムシェイプツール、レイヤー効果など、今まであまり使えていなかった「Photoshop」の使い方などを学ぶことができました。
- ・イラストでモノを表現する際に便利なツール、方法、そして時間短縮に繋がるモノの捉え方から書く方法を学びました。
- ・パソコンについて特に教わっていません。手描きの大切さを教わりました。
- ・今まで使ったことのあるソフトから使ったことのないソフトまで、様々な経験ができた。
- ・2D ソフト(vellum)を使用し、立体での構成を平面で理解し、3D ソフト(Rinoceros)へ移し、3D 化する技法を学んだ。
- ・最初から実践的にやって失敗をなくしていくやり方です。なぜ失敗したのか、思った操作ができないのかを検証することによって、すぐに身についたようです。

- ・仕事で実際使用されているデザインスケッチを描く技術を学びました。
「Illustrator」を用いて指導していただきました。
- ・学校ではなかなか教えて貰うことができない「Illustrator」の技術を教わった。また、資料集めの方法やサイトも教わった。これからも活用できる！！
- ・納期の問題で作業の早さを求められるので、キーボードショートカットの重要さは身に沁みてわかりました。デザイナーの方々の助言もあり、研修前より確実に操作技術は向上したと感じています。
- ・デザイン事務所で実際多く使われている「Illustrator 8、9」の使い方を教えていただきました。私たちが学校で使っている CS3、CS4 と基本は一緒ですが、違う部分、知らなかったツールの使い方や、その応用、実際の仕事はどこまでシビアにするのか、チェックするのか、細かく教えていただきました。
- ・はやくてきれいに仕上げる。(素材をうまく取り入れる。)
- ・多くの情報を一つのパソコンにしまえる。非常に便利ですが、きちんと情報の管理把握が大切だと思いました。また、ずっと画面と向き合っていると、段取りで見落としてしまうことがあるので、最初に段取りを決めてパソコンに向かわなければいけない。
- ・特に、「Illustrator」での図面を、図面を前に操作して教えてくれました。
- ・学校では Mac が多く、Mac しか使えなかったのですが、Windows でも使えるようになり、ベクターワークスは Windows でもこなせるようになりました。
- ・実際の施主との打ち合わせに使用する図（展開図、建具表、衛生設備）をベクターワークスで作図しました。
- ・パソコン操作は、仕事を通じてその都度不明な点を聞くことで、知らない操作を学びました。

(2) 企画・構想について

① プロデュースについてどのように学びましたか。

- ・前のものより良いものを、ということで追求していたので、根本からプロデュースということではありませんでしたが、自分たちらしいもので、クライアントさんの要望に応えられたのではないかと思います。
- ・受入先がコンペの企画をされていたのですが、デザイナーも色々なことをするんだな、と思いました。物だけでなく、環境というか、その周りの企画の大切さを学びました。
- ・自分のポートフォリオサイトを作りました。
- ・部品の特徴、サイズ、コストを考え、ひとつの自転車が作られていることを知り、それを自分の課題に反映させました。
- ・事務所の取引先の会議に出席させてもらったり、企画等が生まれる所を見せてもらい、又、参加させてもらいました。
- ・求められている中でいかに自分の個性を出し、仕事に対して、「楽しさ」を感じながらすることを教わりました。

- ・今までと違って、コストや手取りも計算に入れて考えさせられました。
- ・卒業制作と並行して行い、まず、自分のデザインをしたいターゲットの明確化。
- ・私自身の思いを尊重していただきました。私が日常で思う問題を何案か提案していきました。
- ・自分よがりの考え方では、プロデュースできないということ。ターゲットとなる人の生活スタイル、好むものに合わせてプロデュースすること。
- ・何をプロデュースするかによりますが、まず、現社会が何を求めているかを見極め、多種多様な意見に対応できる柔軟な発想力を持ち、デザイン案を切るときは切る勇気を得ました。
- ・ターゲットを決める時、20代とアバウトに決めても良いが、20代前半と後半でも好みや流行っているものが多少異なるので、自分の中でもう少しターゲットをしぼり、アイデアを出すと良い、と教えていただきました。
- ・市場にあるものを参考にして、そこから考える。(より使いやすい風はどう改善するか、ターゲットを広げデザインをどう変えるか、など。)
- ・相手のことを理解して、求めている物を理解して、先回りして提案することがネックになるのではないかと、思いました。全体を見渡せる力が大事だと思います。
- ・まず、ヒヤリング(聞く・調査)をし、ニーズを踏まえながら形づくり、ラフを起こしていく。いつも、押さえておく要素を振り返りながら、チェックなり、模型なり、図なり、パースなり踏まえて、プレゼン、という流れはどの仕事も重要である。
- ・図面、プランを考える際、どのように考えなければならないのか、大切な点は、どういう所なのか、等、身近なものを使って、よくお話して頂きました。
- ・プロデュースは所長がすべての製品のデザインをしているので、あまり関わることが出来なかったです。しかし、セミナーでどのように製品をデザインするか、を教えてもらいました。
- ・実際に行った仕事の事例を基に、制作のフローチャートを学びました。

② コンセプトの立案についてどのように学びましたか。

- ・市場調査、現地調査の結果から具体的な問題点を出し、それを改善する提案を考え、コンセプトの立案に繋げることを学びました。
- ・何時間に亘っての話し合いなど、他者との会話から生まれてくることを学びました。
- ・どういうポートフォリオサイトにするかと想像して、簡単に更新でき、なおかつ見易いものにしました。(このあたりに関しては、自分の好きなようにしているので、「学ぶ」とは違うかもしれません。)
- ・何案も考えること。常に思いついたらスケッチなどに書くことを教わりました。
- ・会社側から見たターゲットと商品との兼ね合い。
- ・明確となった5W2HをKJ法やマインドマップで整理を行う。
- ・こちらは、日常で思う問題点から、ディスカッションを通して立案していくとい

う手法で進めていきました。

- ・他社と比べて「ここが違う」という所をアピールできること。消費者に明確にイメージが伝わること。
- ・制作物の完成度を高めることも大事なことです、それに伴う訴求力を持ったコンセプトを立てることも同様に必要です。人を納得させられる確固たる自分の意見を持つことの重要性を感じました。
- ・コンセプトはしっかりとターゲットを見つめ、クライアントがどのようなものを求めているのか。そういうことをしっかり見つめつつ、自分の考えをおりませで行けば良い、と教えていただきました。
- ・デザインする上での土台、ここがしっかりしてないとよいデザインは生まれません。しっかりと固めていくことが大切。このコンセプトを立てる商品や企画に対して理解や狙いを明確にして、「更に、何かないか？」と深く考え、想像力がいると思います。
- ・簡潔に書く。わかりやすく、相手に「なるほど」と思わせるものが良い。
- ・シンプル、昼夜の演出、安全面、デザイン—設定が飛びぬけてるか、本当にいるものか、人の導線、景観、作り易いか、地域の素材—カタチを取り入れているか、話題性、きれいか。
- ・店舗設計になってくると、施主がどういった要望で、どのような感じにしたいなどと言ってくる形になるので、それに、どうやったら売り上げを上げられる店になるのかということを考える。
- ・この I T Mビルも 10F から下を見た時、どういう点を見なければならぬのか、気付かなければならぬのか。食事に隣のビルに行く時や E V 周辺の差し色の効果など、本当に具体的に色んなお話をさせていただきました。
- ・日常生活を過ごす上での問題点を考えることから、立案していた。
- ・まずは、クライアントの望んでいるもの・ことを引き出すこと。明確な目的が分かれば、コンセプトもはっきり分かると思います。
- ・デザインするものに対して、欲張りにならずにとまどめていくことを教わりました。時代や技術・ターゲットや場所等の使用上の環境なども考慮して考えていきました。
- ・元にあったものよりも、そのまま分かりやすく、伝えやすくするということがだったので、特に今回の実習では具体的なコンセプトは立てていません。
- ・コンペやインテリアの提案書で、シンプルに分かりやすく、伝わりやすいコンセプトの重要性を学びました。理屈っぽいコンセプトは伝わりにくく、長いより短くても伝わりやすい方が良いと思いました。

③ 企画構想に関わる情報収集についてどのように学びましたか。

- ・インターネット、カタログ、電話等で情報収集しました。I K E A のカタログの価格帯を家具別に分けて調べました。インテリアをデザインする時も、カタログを参考にして、サイズ、形、価格の情報を集めました。

- ・実際に普段の街並みの中で見つけて、自分たちの作業に役立てました。あとは、インターネットで似たような企画を見つけたので、それも活用したりしました。
- ・集めた情報や資料を常に整理して、目に見えるわかりやすい状態にしておくことが重要だと感じました。
- ・インターネットなどで調べるだけでなく、実際にデパートやアクセサリー売場に行って本物を見たり、パンフレットをもらったりすることで、もっと物がわかりました。
- ・どういう動きをするWebを作りたいのかをまず考え、それを実現させるために詳しい人に積極的に聞く、本やネットで調べるなど、とにかく積極的に探すことが大事だと思いました。
- ・インターネットを使い、さまざまな現状、問題点、カタチを調べるのも大切ですが、実際の市場、現地へ行き、人と自転車がどう関わっているかを目で確認することの大事さを学びました。
- ・見るもの全てに興味を示し、人に聞いたり、調べたりすることで情報収集ができる。
- ・普段から街並み、気になるお店、美術館、ショールームなどに足を運び、様々な知識や発想を身につけることを学びました。
- ・図書館や先生の携わってきた仕事の経験から、必要な情報をピックアップしていただきました。
- ・ターゲットの読む雑誌・本を読んで研究し、イメージしている店に近い店、市場に実際に足を運び調査すること。頭の中だけで、自分の中だけで理解・解決しないこと。
- ・ATC内やATC周辺の施設を散策し、実際に歩いて目で見て収集することをしました。
- ・雑誌やインターネットからの情報だけでなく、足を使い、市場調査をすることで、実際にどんなものが人々に受け入れられているかを体感でき、制作のヒントとなるものを得やすいです。
- ・毎日とまではいかないが、定期的にスーパーやコンビニなど様々なお店の商品やパッケージを見ること、箱は集めて、とりあえずまず広げて、どんな仕組みか見ること、情報は日々の積み重ねである、ということを教えて頂きました。
- ・雑誌・インターネット・市場を参考にする。
- ・多方面からの情報収集が必要だと思います。一つの所からの情報だけだとアイデアは多くは生まれません。情報が多すぎても逆に困惑してしまうのではと思います。多くの情報をどれだけしぼって提供するかもデザイナーの腕だと思います。
- ・歴史性、地域性（産業含む）、使う素材との関連性などから、調べていくとよい。ネットで単語（キーワード）を入力し、文をコピー&ペースト（画像も）して、カラーペンでチェック・ラインする。
- ・パソコンの画像を収集するだけでなく、歴史等の背景も知ることで、意味のあるデザインをし、デザインの幅を広げ、今までにないデザインを考えることを学び

ました。

- ・ 施主との打ち合わせで施主宅に伺った際など、趣味や会話などから糸口をつかみ、情報を収集されていました。また、下記のコミュニケーションの重要性にも当たりますが、施主との距離をある一定の距離感を保ちながらも、施主が自分の考えや要望などを伝えやすいような関係性を作るといってお話を伺い、なるほど！！と勉強になりました。
- ・ 人の動きを見る。人間観察をすることで、人がどういった流れで動くのかわかり、店舗デザインを行う上で、最も重要な要素となる。
- ・ ひとつの視点からではなく、様々な視点から情報を収集することです。そうすれば、別の視点から分からなかったことが、意外なモノの組み合わせが企画に生かすことができます。

(3) コミュニケーション能力について《コミュニケーションの重要性をどのように学びましたか。》

- ・ 施主だけでなく、現場で作業されている方々とのコミュニケーションの大切さを現場で感じました。こちらの意見を伝えやすく、また、現場の方々が気持ちよく作業できるよう、日頃の心遣いも大切なんだと、所長の対応を見て学びました。
- ・ デザインの仕事はコミュニケーションがあってこそ成り立つ仕事だと教わりました。仕事を依頼されるのも、人がいてこそですから。
- ・ インターン生が、私以外は皆海外の方でしたので、とても勉強になりました。やはり、英語が話せることは、とても重要な点でした。しかし、それ以前に、伝えたい気持ちが一番大切だと思いました。相手のことを知りたいと思う気持ちが、相手の心を開き、会話を成り立たせてくれたと思います。これは、仕事の上でも重要なことで、相手に興味を持つことは仕事をスムーズにさせる一つの方法の内なのかと感じました。
- ・ やはりもっともっといろんな人と話し、コミュニケーション能力を高めていかなければならないと感じました。
- ・ 実際に会って、打ち合わせをしたり、電話だけでは足りないところもある。(電話でも、しっかり確認の言葉をとった上で進めていくことが大切。後での取り違えを防ぐ。)
- ・ 仕事を進めて行く上でも、それ以外の人付き合いでも、人と関わっていくことが大切。スムーズに早くデザインを形にするためにも、コミュニケーションをクライアントとよくとらないと、なかなか形にならなくて、仕事の量にも差が出ると思います。
- ・ 人と関わる仕事なので、人との繋がりは大切にしないといけない。
- ・ 「これが大切。」とダイレクトに言ってもらったわけではないですが、日常会話においてもお互いの情報を交換し、新しい知識を得たりすることが大切だと思いました。
- ・ 職場の方々との意思疎通だけでなく、クライアントの方々との意見のすれ違いや

誤解を未然に防止するだけでなく、自分自身の気持ちを管理する上で必要であることは言うまでもありません。

- ・笑顔は大切！！良いイメージを持ってもらう、相手にマイナスイメージを持たせないように。また、あいさつも大切だと思った。相手の意見を頭から否定しないことも重要だ。
- ・考えていることは自分の中にあるもので、それを外にそのまま出すだけでは伝わらなく、“伝えようとする少しの工夫”が必要であると学びました。
- ・まず、思っていることを間違っていると思わずかきながら、話すように心掛けました。
- ・色々な人の話を聞いて、知識を身につけることで大きく成長できるということを学びました。
- ・取材をする際など、相手に心を開いてもらわなければ、良い答えを得ることができないので、笑わせたり、リラックスできる雰囲気を作ったり、という話術の必要性を学びました。
- ・とても優しく、色々な話をしていただきました。緊張のせいで、質問する機会が少なく、終わってから、もっと話をしていれば、と思いました。
- ・人数が多いため、朝礼でその日の仕事内容などを全員が理解することが大事だと思いました。コミュニケーションを取ることで、仕事の進み具合なども分かり、支えあうこともできると思います。
- ・デザイナーの仕事は本当にコミュニケーション、人と人との繋がりで成り立っているんだなあ、と思いました。
- ・コミュニケーションが取れないと、やはり自分の物事が進みにくいのでは、と感じた。人との関係を築いていくことで新しい所へ飛び込めるのでは、と感じた。
- ・違う事務所の方達とのコミュニケーションは、自分の専門分野だけに留まらずにいられるので重要だと思いました。なので、今回のインターンシップでは2つの事務所の方に入れさせていただいたので、本当にいい経験ができたと思いました。
- ・デザインが行き詰った時、話したり、相談にのってもらったりするうちに、アイデアが出てきた。デザイン業界について教えてもらったり、また、場が和やかになることもあり、自分から声をかけることは大切だと思いました。
- ・施主さんとの食事に連れていってもらって、どんな話をするのか、等聞かせていただきました。

(4) 提案力について《プレゼンテーション技法をどのように学びましたか。》

- ・資料づくりから、分かりやすい文章、統一感のある画面構成、文字、イラスト、イメージしやすい図での表現を使うことにより、人に伝わりやすくなる、と学びました。
- ・論理的に相手の求めるものは何かを知ることが大切だと学びました。
- ・プレゼンテーションで使う紙資料にわかりやすく注釈を入れたり、Webのデザインを画像として送るのではなく、仮サーバーにアップしてクライアントに確認し

- てもらったり、と、より理解してもらえそうな提案方法を知りました。
- ・実際には行っていないのですが、受け入れ先が取引先の会社と打ち合わせする際に準備されているものなどを見ることができました。
 - ・コンペやインテリアの提案書を作る際に、見る方の立場になって考えることを学びました。
 - ・スポンサーに納得してもらえよう、検証するための模型を作り、より相手に分かりやすく現実的に伝えることを学びました。
 - ・実際にお客さんにプレゼンテーションをしました。
 - ・ターゲットとしている相手がどのようなものを求めているのかを重点的に理解し、パネル制作によって、表現しました。
 - ・仕事で実際に使用されている資料を見せていただき、指導もしていただきました。
 - ・企業が求めているものと、逆のもの、中間のものを作っておいて、「こんなやり方もあるんだ」ということを提示してあげると良い。
 - ・特にプレゼンという形で行っておりませんが、自分の出したデザイン案について、職場の方とお話した際に、何故そのデザインになったかを説明できる材料を事前に自分の中で固めておく必要があると思いました。
 - ・客観的でないといけないと感じました。相手に伝わらないと意味がないので、相手に伝えるための材料を用意してないといけない。伝えるのもデザイナーの仕事です。
 - ・プレゼンは自分の考えを伝える場でもあるので、言いたいこと（コンセプトなど）をきっちり頭に入れ、筋の通るように伝える。時間が短か過ぎてはクライアントは納得しないし、伝えることが少ないということは、コンセプトが定まっていない、ということ、と教えていただきました。
 - ・わかりやすくまとめる。
 - ・調べたことをまとめて、マークなどビジュアルで、模型ならそれもビジュアル的にわかりやすく見せていく。
 - ・設計図書をどのように作っていて、マテリアルボードの表現の仕方など、学びました。
 - ・作品の写真や3D、イラストレーターで仕上げた物などを見せて頂きながら、私にわかりやすいよう説明していただきました。実際に展示するボード制作を体験させていただきました。
 - ・事務所から出た行為のデザインのプレゼンテーションの課題を通じて、他のインターン生のプレゼンを見たことで、プレゼン力の大切さを感じました。使用する画像に工夫すること、きれいな見せ方、話の仕方、ユーモアさ、等、他のインターン生から沢山学ぶことができました。
 - ・楽しむこと。発表する人が楽しんでいなければ、聞く人もまた楽しいと思えないから。

(5) 実習態度について

- ① 礼儀、マナーの必要性をどのように感じましたか。

- ・事務所の方々はやはり目上の人ですので、敬語が使えなければならぬと思いました。
- ・事務所では毎日朝、掃除をします。その日一日を気持ちよく仕事するために、掃除をすることはとても大事なことだと感じました。
- ・挨拶と笑顔には注意していましたが、もっと自ら各事務所にご挨拶に行けばよかったと、反省しています。
- ・日々の電話対応や来客の方にコーヒーを出すなど、基本的なことはできて当たり前であって、もっと言葉遣いに気をつけなければならぬな、と思いました。
- ・仕事は責任・信頼のもと、成り立っているということ、要望がきたら断らず、受けることで次への信用に繋がる。
- ・コミュニケーションをとる上で、礼儀やマナーがないと信頼されない。仕事にも大きく影響がでてきます。礼儀があるとないのでは相手に与える印象も大きく変わります。人あつてのデザイン、礼儀やマナーがなっていないとそれがデザインにも出てくると思います。
- ・信頼が大切なので、絶対必要で、にこやかな方が良い。
- ・自分はまだまだ礼儀、マナーという知識がなく、インターンシップを経験し、改めて、これらも勉強しなければ、と思いました。一人称であったり、しゃべっているとついつい普段の口調になってしまったり、などを気をつけなければ、無意識に失礼なことをしてしまっている気がします。これから気をつけたいと思います。
- ・実際に完璧に自分が出来ていたとは思えませんが、今はまだ社会人でなくとも、礼儀やマナーは最低限以上身に付けていきたいです。
- ・たとえば、分からないことがあった時、すぐに聞くのではなく、自分で調べてみて、どうしても分からないことだけを聞く。すぐに聞いてしまえば、相手の時間まで奪ってしまうし、自分の頭にも入りづらい。そこまで考えるのも、マナーのひとつだと思った。
- ・私は話を聞く時の態度についてご指導いただきました。（話に集中すると、つい気が抜けてしまい相槌を簡単にしてしまう箇所。）礼儀、マナーはとても重要で基本的なことであって、それが無ければ何も進まない、何も始まらないと感じました。
- ・あいさつをハッキリし、受け答えをしっかりとすることを心掛けました。
- ・礼儀を知った上でのコミュニケーションが必要だと思いました。
- ・礼儀、マナーは社会人として基本的な要素だと思いました。
- ・あたり前のこと（あいさつをする、時間に遅刻しない、期限を守る。）が大切であるということを感じました。
- ・初対面の人と会う時、その人に話をしてもらえる価値が自分にあるかどうかを判断してもらうための、大切なアピールだと感じました。
- ・毎日のあいさつ、言葉遣いには気をつけました。あと、何度か遅刻をしてしまい、迷惑をかけてしまいました。
- ・挨拶や連絡などの基本的なことはできていたと思いますが、社会人としての礼儀、

マナーについては至らないところもあり、気付かされる場面も多くありました。

- 毎日、キッチンとした服装で行くこと、早くなく遅くない、同じ時間で行くことなど、そのような基本的なことをキッチンと行うことで、相手の方から信頼してもらえるのだということがわかりました。
- ODCのような多くの人々が一つの場所に集まっている所だと必要不可欠なものだし、気持ちよく過ごすためには、必要だと思いました。
- いつものことなのですが、よく遅刻をしてしまったりするんですが、社会に出ると1分、1秒でも早く連絡を入れなければいけなし、迷惑をかけてしまうので、何の時でも早い目に出て、待つ時間を活用することも自分にとっていいし、大切なことなのではないか、と思いました。
- 受入先が工作中だったり、忙しい時があるので、出来る時は自分でするようにしました。例えば、コップを洗ったり、インターネットで調べられることは調べたりしました。受入先の負担も少し減って良かったかな？と思いました。

② 社会人として出発するに際し、どのように勉強になりましたか。

- 自分は、社会人は目上の方とのコミュニケーションが重要と考えていますので、今回のインターンでは、その面でも学ぶことができました。
- 理想と現実は違うと思いました。自分が思っている以上に、仕事はとても理不尽なことが多くて、不満な点が多くて、ストレスがたまるものなんだ、と感じました。だからこそ、一緒に働いている同僚との人間関係はとても大切で、そこに支えられているから、仕事は頑張れるものなのか、と感じました。私は、ハーズに行ったことで、社会の厳しさを知っただけでなく、仲間の存在の大きさにも気づかせてもらいました。
- 自分の積極性のなさを痛感しました。また、所長やチーフとお話していて、自分の知識の少なさも非常に感じました。今後、社会人になった際、人とのコミュニケーションで一番欠くことができない点が自分には足りていないので、もっと吸収していかなければならないと思いました。
- この経験すべてが、現場に近く、先生が施主と施工とで集まり、見積もりの話などを横で見学し、社会に出ると、こんなことが当たり前になってくるということがわかりました。
- 仕事との関わりや進め方など、一日のうちで細かい作業は午前中に大半すませる、など。
- 普段、学生ではできないことをやらせていただいたり、考えないようなことを考えるようになったりしました。やらなきゃいけないことも、勉強にしなければいけないことも、まだまだ大量にある、と感じました。まだまだ未熟でしたが、自分が気づかなかつた未熟の部分が気づけてそれを改善していく、向上していく、デザイン以外で学んだことは本当に大きかったです。
- 実際の仕事の現場でできたので、現場の雰囲気が分かって良かったです。
- 学校と会社でのスキル、やり方、レベルの違いを学ぶことができました。学校の

授業の勉強だけではなく、自分自身でもフォトショップなどの練習、勉強をしなければならぬと実感しました。他に、一般常識や敬語も勉強していかなければならぬと、自覚させていただきました。

- 自分の意識だけでなく、体調管理も含めて計画的にならなければならぬと感じました。自分だけでなく、周りにも迷惑をかけることのないよう常に責任感を持ちます。
- どの作業においても、自分よがりではいけないということ。相手のことを第一に考えて行動すること。自分の行動に責任を持ち、意志を通しながら、相手の意見も取り入れる能力を持つこと。「決断力」も大切。学生にあまり関係のない「責任」というものが、一番重要になってくることを学んだ。
- 社会に出て、仕事をやり、荒波にもまれることは、ニュースや今の世間を見てもわかります。無視せざるを得ない状況に思います。けれど、仕事をする上で、忘れてはいけない重要なこと『楽しむこと』。これが何より必要なことであると教わりました。
- 仕事は正確にするのが当たり前だが、組織として成り立っている以上、周りをしっかり把握し、相手の気持ちを考え勤めることが大切だと感じました。
- とてもリアルな経験ができました。就職や進路を考える上で、参考になりました。
- 今、学校で学んでいることは、すべて基本的なこととして必ず必要で、それプラス社会での経験なので、学校生活をしっかりと過ごしたいと思いました。
- 社会の厳しさ、仕事の難しさ、楽しさ、仕事をして生活していくという重要性。これから社会人になる心構えができました。
- どんなに状況がたらくなくても「やる」といったことは最後までやること。状況の変化に柔軟に対応すること。
- 知識、スピード、責任感などは社会に出て人と関わっていく上で必要だと感じました。学校では学べない、実際の現場を経験できて、とても良かったと思いました。
- 今回のインターンでは、技術的なことを置くと、やはり学生とは違い、社会人の礼儀やマナーの点で勉強になることが多かったと思います。
- 学校ではあまり知ることができない“現実味”のあるデザインを学ぶことができ、デザイナーとして、社会に出るための大きな一歩になったと思います。
- デザイナーよりもまず、社会人として出来て当然のことをしっかり出来る人になりたいと思いました。
- 一番必要なことは礼儀のきちんとした、色んな方々とのコミュニケーションから何でも発展するのではないかと思います。社会の中では、几帳面にまじめにするという方向にいくのではないかと思います。
- デザイン業界のことをまったく知らなかったのが、毎日の会話やお客さんとのやりとりを見ることで、少し業界のことがわかった気がします。デザイナーとは、どういう職業なのか、仕事の流れやデザイン方法など、非常に多くのことが勉強になりました。