職務経歴書

2023 年 10 月 13 日現在 氏名:ワーク太郎

■職務経歴概要

専門学校を卒業後、コンシューマー向けのゲームソフト開発に携わってまいりました。

WiiU、Nintendo Switch、PS4、PS5 等、様々なハードの経験があり、主にインターフェース周りを中心に、C、C++を用いたゲームプログラミングを行っております。また、Unreal Engine といったゲームエンジンを用いての開発経験もあります。

プログラミングスキル、ゲームエンジンの知識、UI 関連の実装、バグ修正やパフォーマンス最適化等の経験を生かしながら、多くのプロジェクトで経験を積んでまいりました。

■得意とする経験・分野・スキル

- ·C、C++を用いたプログラミング経験
- ・UI の実装や AI の実装や量産の経験
- ・Unreal Engine4、Unreal Engine5 等ゲームエンジンを用いた実装
- ・MySQL を使用したデータベースの管理の経験

■会社履歴

期間	会社名
20XX 年 XX 月~現在	株式会社 BBBBBBB
20XX 年 XX 月~20XX 年 XX 月	株式会社 AAAAAAA

■職務経歴詳細

株式会社 BBBBBBB 20XX 年 XX 月~現在

事業内容:家庭用ゲームの開発(企画、プログラム、デザイン)、販売

従業員数: ●名 資本金: ●万円

開発期間	プラットフォーム	プロジェクト	業務内容詳細・実績	使用言語
20XX年XX月	Nintendo Switch		・UI 実装	C++
~			・バグ修正	
20XX年XX月		■体制○○名	・最適化作業	
		・ディレクター:○名	・ローカライズ作業	
		・メインプログラマー:○名	・データベース管理	
		・プログラマー:○名(本人)		
		・企画:○名		
		・デザイナー:○名		

20XX 年 XX 月	Nintendo Switch		・UI 実装	C++
~	PS4		・ミニゲームの実装	Unreal Engine4
20XX年XX月		■体制○○名	・通信処理実装	
		・ディレクター:○名	・バグ修正	
		・メインプログラマー:○名	・最適化作業	
		・プログラマー:○名(本人)		
		・企画:○名		
		・デザイナー:○名		
20XX年XX月	PS5	「タイトル未発表」	・UI 実装	C++
~			・AI の基本実装	Unreal Engine5
現在		■体制○○名	・通信処理実装	
		・ディレクター:○名	・最適化作業	
		・メインプログラマー:○名		
		・プログラマー:○名(本人)		

株式会社 AAAAAAA 20XX 年 XX 月~20XX 年 XX 月

事業内容:コンシューマー向けゲームの企画・開発

従業員数: ●名 資本金: ●万円

開発期間	プラットフォーム	プロジェクト	業務内容詳細・実績	使用言語
20XX年XX月	Wii U		・UI 実装	С
~			・バグ修正	C++
20XX年XX月		■体制○○名	・最適化作業	
		・ディレクター:○名		
		・メインプログラマー:○名		
		(本人)		
		・プログラマー:○名		
		・企画:○名		
		・デザイナー:○名		

■PC スキル/テクニカルスキル

· C++, C, Java, Unreal Engine4, Unreal Engine5, MySQL

■自己 PR

ゲームプログラミング経験・知識

WiiU、任天堂 Switch、PS4、等、様々なハードでの経験があります。直近では、PS5のプロジェクトにて、ゲームエンジンの Unreal Engine5 を用いたプログラミングを行っております。インターフェース周りを中心に幅広い経験がございますので、様々なプロジェクトに対応が可能です。

コミュニケーション能力

様々な環境のプロジェクトに関わってきましたので、プロジェクト毎に変わる方針や、プロジェクトのメンバーに合わせた対応をしてまいりました。自ら積極的にコミュニケーション取ることによって、円滑にプロジェクトを進めることが出来ております。

何卒よろしくお願い申し上げます。

以上