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

プラットフォームを問わず、ゲーム開発に携わってまいりました。最近では、スマートフォンゲームに携わることが多く、特に Unity エンジンと C＃の環境での開発経験を多く持っております。また、リリース後のアップデートや修正にも関与し、ユーザーフィードバックに基づいた改善を行いました。

■得意とする経験・分野・スキル

・Unity 、C＃を用いたプログラミング経験
・UI の実装や AI の実装の経験
・バグの特定および修正

■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：スマートフォン端末向けゲームの企画・開発
従業員数：●名
資本金：●万円

開発期間	業務内容詳細・実績	使用言語	職位
20XX 年 XX 月 ～ 現在	プロジェクト名：●●●● 【業務内容】 ・AI の基本実装 ・UI 実装 ・バグ修正	Android iOS C＃ JavaScript	プログラマー 体制●名 ・ディレクター：●名 ・メインプログラマー：●名 ・プログラマー：●名 ・企画：●名 ・デザイナー：●名

株式会社 AAAAAAA　　20XX 年 XX 月～20XX 年 XX 月

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	業務内容詳細・実績	使用言語	職位
20XX 年 XX 月 ～ 20XX 年 XX 月	プロジェクト名：●●●● 【業務内容】 ・AI の基本実装 ・バグ修正	PS4 C C++	プログラマー 体制●名 ・ディレクター：●名 ・メインプログラマー：●名 ・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

・言語：C++、C、C＃、JavaScript

■自己 PR

ゲームプログラミング経験・知識

家庭用ゲームのプログラミングから始まり、現在ではスマートフォン向けゲーム（Android、iOS）のプログラミング経験があります。直近では、Unity エンジンと C＃で開発の初期段階からリリース、リリース後のアップデートやバグ修正等も行っております。

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を取ることによって、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