職務経歴書

2023 年 11 月 15 日現在
氏名：ワーク太郎

■職務経歴概要

主に C++を使用し、パチンコやスロットゲーム等の遊技機のプログラマーとして従事してきました。
また、ゲームの開発だけでなく、プログラムメンバーのスケジュール管理やタスク管理も経験し、スケジュール通りにプロジェクトを遂行できるよう心がけてきました。

■得意とする経験・分野・スキル

・Unity 認定開発者（Unity Certified Developer）取得
・プログラムメンバーのスケジュール管理やタスク管理
・C++での開発経験 5 年

■会社履歴

期間	会社名
20XX 年 XX 月～現在	株式会社 AAAAAAA

■職務経歴詳細

株式会社 AAAAAAA　　20XX 年 XX 月～現在

事業内容：●●
従業員数：●名
資本金：●万円　雇用形態：正社員

開発期間	業務内容	担当・役割
20XX 年 XX 月 ～ 20XX 年 XX 月	**遊技機（パチンコ）向けのゲームエンジン開発プロジェクトに従事** 【業務担当】 ・C++とアセンブリ言語を使用し、カジノゲームのリアルタイム制御を担当。ハードウェアとのインターフェースを設計。 ・ゲームテスターと連携し、バグの特定と修正を迅速に行い、プロジェクトをスケジュール通りに遂行。	プログラマー

20XX 年 XX 月 ～ 現在	**カジノスロットマシンの開発プロジェクトに従事** 【担当業務】 ・C++を使用し、リールスピン、ボーナスゲーム、ラインペイアウトのロジックを実装。 ・ランダムナンバージェネレータ（RNG）アルゴリズムのカスタマイズ。 ・グラフィックスおよびサウンドエンジンとの連携を確立し、プレイヤーエンターテイメントを向上。 ・ギャンブル規制機関の規制に従い、プレイアウト率や勝者の履歴を追跡する機能を実装。 ・プログラムメンバーのスケジュール管理やタスク管理。	プログラマー

■PC スキル/テクニカルスキル

・Word、Excel、PowerPoint

・言語：C++、アセンブリ言語

■自己 PR

コミュニケーション能力

プロジェクト内では、エンジニア、デザイナー、アーティストと協力し、効果的なコミュニケーションを通じてアイデアの共有と意見交換を行い、プロジェクトの成功に寄与してきました。また、業務をする上で、他メンバーとのコミュニケーションが最重要であると考えています。そのためチームメンバーや上司からのフィードバックを積極的に受け入れることや、問題が発生しないよう社内メンバーとの情報の共有や報告、相談する姿勢を常に持って業務に励むことを心がけています。

トレンド力

ゲームプログラマーである以上、トレンドに敏感でいることが必要だと考えています。そのため、最新のテクノロジー、ゲームデザイン、及び市場動向を継続的に追跡したり、プレイヤーからいただくフィードバックを重要視し、ゲーム改善に反映させたり等、ゲーム業界のトレンドやプレイヤーの嗜好の変化を敏感にキャッチし、プロジェクトに活かしてきました。また、新たなテクノロジーやツール、エンジン等も積極的に習得し、ゲームプレイ体験の向上と競争力の強化に貢献してきました。

今後は、これまでに培ってきました経験を活かし、新しいステージへキャリアアップしていきたいと考えております。

何卒よろしくお願い申し上げます。

以上