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

これまで約●年間、ゲーム業界にて就業してまいりました。大学在学中よりゲーム制作会社である株式会社 AAAAAAA にてゲームプログラマーとしてアルバイト勤務。卒業後、ゲームパブリッシャーである株式会社 BBBBBBB へ新卒入社。ゲームプログラマーとして家庭用ゲームの開発に携わり、ゲームディレクター・プロデューサーを担当するようになりました。

■得意とする経験・分野・スキル

・家庭用ゲームにおけるプロデュース・ディレクション経験
・オンラインゲームの企画開発・運営の統括経験（立上げから統括までをトータルで管理）
・事業計画、収益管理、プロジェクトマネジメント経験

■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　（アルバイト勤務）

■職務経歴詳細

株式会社 BBBBBBB　　20XX 年 XX 月～現在

事業内容：家庭用ゲームの企画・開発・プロデュース
従業員数：1,230 名
資本金：35 億 5,000 万円
雇用形態：正社員

開発期間	業務内容	配属／規模／役割	成果・実績
20XX 年 XX 月 ～ 20XX 年 XX 月	PS4「XXXXXXXXXXXXXX」 【担当業務】CS ゲーム部 プロデューサー ・外部制作会社との企画詰め ・外部制作会社の管理 ・予算管理（約 1,000 万） ・スケジュール管理 ・社内プレゼン、月次報告 ・契約書締結 ・企画内容確認 ・クオリティコントロール ・進捗管理 ・プロモーションプラン企画 ・海外ローカライズ企画、実施 （アメリカ、カナダ、フランス、中国） ・各関係部署との調整（営業部、販促部）	メンバー3 名 ・プロデューサー1 名 ・アシスタントプロデューサー1 名 ・統括ディレクター1 名 ※企画、制作、開発は外部制作会社	【主な実績】 ・大学時代のアルバイト経験を活かして、新人研修後すぐにプロジェクトへ配属。 ・さらに同期入社であるプログラマーに対する教育も一部担当。
20XX 年 XX 月 ～ 20XX 年 XX 月	PS4「XXXXXXXXXXXXXX　Ⅷ」 PS4「XXXXXXXXXXXXXX　Ⅸ」 【担当業務】CS ゲーム部 プロデューサー ・外部制作会社との企画詰め ・外部制作会社の管理 ・予算管理（約 3,000 万） ・スケジュール管理 ・社内プレゼン、月次報告 ・契約書締結 ・企画内容確認 ・クオリティコントロール ・進捗管理 ・各関係部署との調整（営業部、販促部）	メンバー2 名 ・プロデューサー1 名 ・アシスタントプロデューサー1 名 ※企画、制作、開発は外部制作会社	【主な実績】 ・前作、前々作に引き続きプロジェクトを担当。 ・今回よりプロデューサー（責任者）としてプロジェクトマネジメントを担当し、Ⅸに関しては 20XX 年度 XXXXXX 社発表ヒットタイトル 1 位ランクイン。

20XX年XX月 ～ 20XX年XX月	PS4「XXXXXXXXXXXXXX　Ⅶ」 【担当業務】CSゲーム部 ディレクター・プランナー ・企画、企画書作成 ・仕様書作成 ・ゲームシステムの追加、変更仕様作成 ・バランス調整 ・スケジュール管理 ・外注管理（サウンド） ・クオリティコントロール ・進捗管理 ・スタッフ管理	メンバー35名 ・プロデューサー1名 ・ディレクター2名 ・プランナー6名 ・プログラマー12名 ・デザイナー14名	【主な実績】 ・前プロジェクトまでのプログラマー経験を活かして、プランニング・ディレクション業務を担当。 ・会社を代表するシリーズタイトルだったため、クオリティ維持に注力。前作を上回る初回出荷に成功。
20XX年XX月 ～ 現在	PS3「XXXXXXXXXXXXXX」 【担当業務】CSゲーム部 プログラマー・カメラプログラム ・IKプログラム ・ゆれものプログラム ・物理挙動プログラム ・エクスプレッションプログラム 【OS】Windows 【言語】C++	メンバー30名 ・プロデューサー1名 ・ディレクター3名 ・プランナー4名 ・プログラマー9名 ・デザイナー13名	【主な実績】 ・20XX年:手がけたタイトルが、初回出荷本数XXXX万本を記録する大ヒットタイトルとなった。

株式会社AAAAAAA　　20XX年XX月～20XX年XX月

事業内容：コンシューマーゲーム受託開発、ネットワークコンテンツ受託開発
従業員数：60名
資本金：5,000万円
雇用形態：アルバイト

開発期間	業務内容	配属／規模／役割	成果・実績
20XX年XX月 ～ 20XX年XX月	PS3、Xbox360「XXXXXXXXXXXXXX」 【担当業務】 プログラマー ・IKプログラム ・ゆれものプログラム ・デバッグ 【OS】Windows 【言語】C++	メンバー12名 ・ディレクター1名 ・プランナー2名 ・プログラマー3名 ・デザイナー6名	【主な実績】 ・アルバイトとして勤務していたものの、正社員とほぼ変わらない条件で業務を担当し、スケジュール通りに開発・デバッグ業務を遂行。

■PCスキル/テクニカルスキル/資格

・サーティファイ C言語プログラミング能力認定試験 2級（20XX年XX月取得）
・文部科学省認定 情報処理活用能力検定J検 3級（独学で取得）

・普通自動車免許 第一種免許（20XX 年 XX 月取得）
・開発言語：C、C++、アセンブラ、HTML、JavaScript（独学で習得）
・Word、Excel、PowerPoint、Photoshop、Illustrator

■自己 PR

プログラマー経験をベースとしたディレクション・プロデュース経験

学生の頃よりゲーム開発に携わり、新卒で入社した会社では同期入社メンバーの中でもいち早くプロジェクトに貢献することができました。プログラマー経験を通して、現場感覚を身につけることができ、その後のディレクター、プロデューサー業務ではメンバー個々を意識したプロジェクトマネジメントをすることができました。

家庭用ゲーム、オンラインゲームでのプロデューサー・統括経験

家庭用ゲーム、オンラインゲームの両業界で責任者としてプロジェクトを遂行してまいりました。家庭用ゲームからオンラインゲームへ転身した際には、同じゲーム業界でもこんなに違うのかと思うことが多々あり、ゲームの仕組み自体も全く異なるため試行錯誤の連続でした。積極的なコミュニケーションを図り、業界知識も独自で習得し、業界人脈を活かした貢献ができていると考えております。
また、私には、家庭用ゲームとオンラインゲームの両方の経験がありますが、決して私一人の力ではなく、有能なメンバーがいるからこそ実績を残せたと思っています。プログラマーの経験はあるものの、奇抜なゲームプランや目を見張るグラフィックができるわけではありません。しかし、メンバーの力を最大限に引き出し、プロジェクトをまとめる力については誰にも負けない自信があります。

上記の経験を活かしながら、貴社にてさらなる貢献をし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