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。
その後、現職の株式会社 CCCCCCC へ転職。主にオンラインゲームの統括責任者として開発、運営に携わり、プロジェクトの管理はもちろんのこと事業計画、収益管理、サービス方針改善、プロジェクト環境改善まで携わっております。

■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 CCCCCCC
20XX 年 XX 月～20XX 年 XX 月	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 CCCCCCC　　20XX 年 XX 月～現在

事業内容：オンラインゲーム企画・運営
従業員数：100 名
資本金：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 ～ 現在	PC オンラインゲーム「XXXXXXX」 【ゲーム概要】 ・XXXXX シリーズの MMORPG。 ・年間売上　20 億円（20XX 年実績） ・会員数　60 万人（20XX 年 XX 月現在） ・http:// 【担当業務】 ・開発ディレクター（20XX 年 XX 月～20XX 年 XX 月） 　・開発方針・ロードマップ策定 　・企画のチェック 　・開発スタッフ管理 　・他チームとのディレクション 　・スケジュール管理 ・プランナー・ディレクター（20XX 年 XX 月～20XX 年 XX 月） 　・ゲーム企画、仕様作成 　・ディレクション（社内・社外） 　・ティーザーサイト企画 　・運営イベント企画、ムービー作成 ・統括マネージャー（20XX 年 XX 月～現在） 　・サービス方針策定（決裁権あり） 　・収益管理 　・P/L 作成・管理 　・プロジェクト環境改善 　・海外ローカライズ企画、実施（アメリカ、カナダ、中国、韓国）	【部署名】 ポータル事業本部 【人数／役割】 計 50 名 ・統括マネージャー1 名 ・開発ディレクター2 名 ・制作ディレクター2 名 ・運営ディレクター2 名 ・プランナー8 名 ・プログラマー15 名 ・デザイナー20 名	【主な実績】 ・シリーズ化されていた家庭用ゲームの MMORPG を新規で立上げ。 ・リリース後 3 年間で、年間売上 20 億円規模まで育て上げ、統括責任者としての役割を果たす。 ・日本国内だけでなく、4 カ国への海外ローカライズ実施の成功。 ・多数のアライアンス締結に成功。タイトルのプロモーションだけでなく、会社を代表するサービスとしてブランディング向上に成功。

株式会社 BBBBBBB　　20XX 年 XX 月～20XX 年 XX 月

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　Ⅷ」 PS4「XXXXXXXXXXXXXX　Ⅸ」 【担当業務】 ・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）	【部署名】 CS ゲーム部 【人数／役割】 計 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「X XXXXXXXXXXXXX　Ⅶ」 【担当業務】 ・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	【部署名】 CS ゲーム部 【人数／役割】 計 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 ～ 20XX 年 XX 月	PS3、Xbox360「XXXXXXXXXXXXXX」 【担当業務】 ・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 **【環境】** ・OS　　Windows XP ・言語　C++	【部署名】 CS ゲーム部 【人数／役割】 計 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】 ・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する。

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 【環境】 ・OS　Windows XP ・言語　C++	【人数／役割】 計 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）
・言語：C、C++、アセンブラ、HTML、JavaScript（独学で習得）
・ツール：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。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