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

株式会社 AAAAAAA に入社後、ソーシャルゲームの 2D 制作に関わる業務に携わっております。
ほとんどの職場でタスクやリソースのマネジメントを任されてきました。
ゲーム業界に入ってからは赤入れや FB 対応、スケジュール、タスクの管理に従事しつつ、企画、シナリオ、3D と連携しながら 2D アートのディレクションを行っております。

■得意とする経験・分野・スキル

・デッサンが得意なので赤入れなど。
・ポーズラフや絵コンテ
・ファンタジー系のキャラクターデザイン

■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：自社パッケージ商品の開発・販売
従業員数：1,230 名
資本金：1 億 5,000 万円

開発期間	業務内容	プラットフォーム	使用ツール	体制
20XX 年 XX 月 ～ 20XX 年 XX 月	タイトル「〇〇」 【概要】 アートディレクターとして主に 2D のディレクションや品質管理、タスク、リソースマネジメントを担当。 新規立ち上げプロジェクトとして一からアートの方向性や、品質管理を担保しておりました。 開発期間が短い中で取捨選択しその中でリソースのバランスをみて、できる限り高いクオリティのイラスト製作ができるよう、指揮をとりました。	iOS Android	Illustrator Photoshop CLIP STUDIO	合計：〇名 プロデューサー〇名 ディレクター〇名 プログラマー〇名 プランナー〇名 デザイナー〇名

20XX 年 XX 月 ～ 現在	タイトル「〇〇」 【概要】 タスクやリソースマネジメントを主として、外注折衝業務なども担当。背景の進行管理の傍らポーズラフなどの業務を任せていただておりました。	iOS Android	Illustrator Photoshop CLIP STUDIO	

■PC スキル/テクニカルスキル

・Illustrator、Photoshop、CLIP STUDIO

■自己 PR

<u>責任感</u>

コンテンツとチームに対する責任感は人一倍あり、担当したコンテンツではどのコンテンツでも最終的にクリエイティブのリーダーを任せてもらっております。

限られた時間の中でありますがその中で最高のクオリティを出したく、終わらない時は土日も返上して作業するなど、目標を達成しようとする意欲が高いです。売り上げを伸ばすため企画から提案したり、制作フローやフォーマットを変えてみたりするなど、達成のための努力は惜しまないでやってきました。

何卒よろしくお願い申し上げます。

以上