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

2D、3D デザイナーとしてスマホゲームを中心に、ジャンルを問わずゲーム制作に携わってきました。
UI 設計、デザインにも従事しておりました。キャラクターやモンスターのイラスト制作や 2D 背景のイラスト制作などを経験しております。また、アニメーションの制作にも関わることもあり、デザインだけでなく、演出などの視野を広げることが出来ました。

■得意とする経験・分野・スキル

・UI 設計、デザイン経験
・2D、3D のモーション、モデリング経験

■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

■職務経歴詳細

株式会社 BBBBBBB　　20XX 年 XX 月～現在

事業内容：スマートフォンゲームの企画・開発
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	タイトル「●●●●」 【担当業務】 ・2D キャラクターイラスト制作 ・2D 背景イラスト制作 ・UI バナー作成 ・UI 素材組み込み	職位：UI デザイナー メンバー数：計●名 ・プロデューサー●名 ・ディレクター●名 ・プランナー●名 ・プログラマー●名 ・デザイナー●名
20XX 年 XX 月 ～ 20XX 年 XX 月	タイトル「●●●●」 【担当業務】 ・UI 設計、UI デザイン（画面構成、素材制作） ・UI エフェクト ・2D モーション	職位：UI デザイナー メンバー数：計●名 ・プロデューサー●名 ・ディレクター●名 ・プランナー●名 ・プログラマー●名 ・デザイナー●名

20XX 年 XX 月 ～ 現在	タイトル「●●●●」 【担当業務】 ・UI デザイン全般 ・3D マップ作成 ・3D キャラクターモデル制作	職位：UI デザイナー メンバー数：計●名 ・プロデューサー●名 ・ディレクター●名 ・プランナー●名 ・プログラマー●名 ・デザイナー●名

株式会社 AAAAAAA　　20XX 年 XX 月～20XX 年 XX 月

事業内容：家庭用ゲームソフトウェア開発

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	任天堂 Switch「●●●●」 【担当業務】 ・アイテム用の 2D 素材作成 ・ミニゲームの UI レイアウト、演出、素材作成	職位：UI デザイナー メンバー数：計●名 ・ディレクター●名 ・プログラマー●名 ・デザイナー●名

■PC スキル/テクニカルスキル

・Unity、Cocos2d

・Maya、SpriteStudio、Spine、Clip studio、AdobeFlash、Photoshop、Illustrator

■自己 PR

様々なタイトルでの UI デザイン経験

現職で様々なジャンルのゲームの UI デザインに携わってきました。自社のオリジナルタイトルや、IP タイトルの制作にも関わってきております。常に納期を意識しながらクオリティの高いデザインを納品することを心がけてきました。

コミュニケーション力

自分に何を求められているかを考えながら仕事に取り組んでおります。依頼者の意図を汲み取るために、積極的にコミュニケーションを取り、意図を理解した上で制作を行ってまいりました。直近では、一部外注のイラストレーターの方への折衝を任されております。

何卒よろしくお願い申し上げます。

以上