職務経歴書

2020年8月4日現在
氏名:　ワーク太郎

■職務経歴概要

主に、Wii、PS3等コンシューマ機向けのゲームソフト開発を行ってきました。担当は2D描画3D描画などの描画システムを主に担当し、描画に関連するツールの作成も行いました。データベース運営の経験もあります。

■得意とする経験・分野・スキル

・C、C++、C#、VBAを用いたプログラミング経験
・ツール開発等の経験や、一部シェーダー言語を扱ったプログラミング経験
・MySQLを使用したデータベースの管理の経験

■会社履歴

期間	会社名
20XX年XX月～現在	株式会社AAAAAAA
20XX年XX月～20XX年XX月	株式会社BBBBBBB

■職務経歴詳細

株式会社AAAAAAA　　20XX年XX月～現在

事業内容：家庭用ゲームの開発(企画、プログラム、デザイン)、販売
従業員数：〇〇〇名
資本金：〇〇〇万円

開発期間	プラットフォーム	プロジェクト	環境・言語等	使用言語
20XX　年 XX 月 ～ 現在	Wii U	「タイトル未発表」 ■体制〇〇名 ・ディレクター：〇名 ・メインプログラマー：〇名(本人) ・プログラマー：〇名 ・企画：〇名 ・デザイナー：〇名	・描画システムの作成 ・データベース運営 ・データ出力ツール作成 ・プログラムリーダー	C++ C# MySQL VBA

株式会社BBBBBBB　　20XX年XX月～20XX年XX月

事業内容：家庭用ゲームの開発(企画、プログラム、デザイン)、販売
従業員数：〇〇〇名
資本金：〇〇〇万円

開発期間	プラットフォーム	プロジェクト	環境・言語等	使用言語
20XX　年 XX 月 ～ 20XX　年 XX 月	Wii PS3	「●●●●●」 ■体制〇〇名 ・ディレクター：〇名 ・メインプログラマー：〇名 ・プログラマー：〇名(本人) ・企画：〇名 ・デザイナー：〇名	・インターフェース作成ツールの作成 ・メニューシステム作成 ・ライブラリ作成	C++
20XX　年 XX 月 ～ 20XX　年 XX 月	Wii	「●●●●●」 ■体制〇〇名 ・ディレクター：〇名 ・メインプログラマー：〇名 ・プログラマー：〇名(本人) ・企画：〇名 ・デザイナー：〇名	・描画システム作成 ・描画ライブラリ作成 ・描画ツール作成	C++ シェーダー言語
20XX　年 XX 月 ～ 20XX　年 XX 月 ～	PS2	「●●●●●」 ■体制〇〇名 ・ディレクター：〇名 ・メインプログラマー：〇名 ・プログラマー：〇名(本人)	・戦闘システム開発	C++

■PCスキル/テクニカルスキル

C++、C、C#、VBA、MySQL、Excel、Word

■自己PR

プログラミング経験・知識

Wii、PS2、 PS3と3つの環境でC、C++、C#、VBAを使用してのアプリーケション開発、ツール開発の経験があります。その他に2D描画、3D描画のシステム開発経験があります。ゲーム上のユーザーインターフェースをWindows上で作成するためのツールを作成したり、データベースやエクセルのデータを出力するツールの作成も行いました。

コミュニケーション・提案力

開発環境の充実のため、環境の作成、ツールの作成にも力をいれてきました。プログラマーの開発環境だけではなく、企画、デザイナーの環境も考えて環境を構築しました。そのためデザイン、企画との打ち合わせは細かく行い、作業の見落としや問題がなく現場の作業が進むようコミュニケーションをたくさんとっています。

何卒よろしくお願い申し上げます。

以上