

# 職務経歴書

200X年X月XX日

氏名:

## 専門分野

- 業務用・家庭用など多様なプラットフォームによる開発
- オンラインゲームの制作
- ゲーム制作に関わる幅広い知識
- プランナー、デザイナー用作業支援ツールの提案・作成
- 3D描画に関する知識
- ゲーム制作における進行管理
- 関連部署との調整やコミュニケーション

### Point 1

業務用、家庭用ゲーム機、オンラインゲームと携わってきたゲーム機種の表記。その中でどの役割でマネジメントをしてきたか、PR表記は必須。

## 経験のある要素技術 (ソフトウェア関連)

- 言語: C言語、C++ (約11年)、Perl (約5年)
- OS: Windows (約12年)、UNIX (Solaris) (約0.5年)
- ツール: Visual C (約11年)、Visual Basic (約5年)、Excel VBA (約12年)
- DBMS: Oracle

## 保有資格

- 普通自動車免許第一種 (1991年7月取得)
- 第二種情報処理技術者 (1994年10月取得)
- 第4級アマチュア無線技士 (1994年11月取得)
- JAF国内競技運転者許可証Aクラス (2000年11月取得)

### Point 2

ゲーム機種、メーカー名、タイトル表記。人気、知名度のあるゲーム・タイトルであれば尚更のこと、知名度のないタイトルであればゲームの詳細説明が必要。

## 職務経歴

19XX年4月~20XX年X月 株式会社 総合研究所(現:株式会社 )

[アプリケーション開発部] 主要業務内容: 家庭用ゲーム機向けアプリケーション制作	
19XX年4月 ~19XX年3月	PC用「メーカー名: タイトル:」 ジャンル: (レース) 担当範囲: 主に2D描画、通信処理、サウンド処理のプログラミングを担当。 環境 / 言語: Windows, Visual C / C言語 役割 / 規模: プログラマー / 7名(プログラマー3名)
19XX年4月 ~19XX年5月	ゲーム機用「」 ジャンル: (レース) 担当範囲: 主に3D描画、コリジョン処理、サウンド処理のプログラミングを担当。 環境 / 言語: Windows, Visual C / C言語 役割 / 規模: プログラマー / 12名(プログラマー4名)
19XX年6月 ~19XX年11月	ゲーム機用「」 ジャンル: (アクション) 担当範囲: 主に3D描画、コリジョン処理、サウンド処理のプログラミングを担当。 環境 / 言語: Windows, Visual C / C言語 役割 / 規模: プログラマー / 12名(プログラマー4名)
19XX年12月 ~20XX年12月	ゲーム機用「」 ジャンル: (レース) 担当範囲: 主に3D描画、コリジョン処理、サウンド処理のプログラミングを担当。 環境 / 言語: Windows, Visual C / C言語 役割 / 規模: プログラマー / 12名(プログラマー5名)

**Point 3**

役割名の表現から、マネジメントへ成長した背景を伝える。  
 役職名が会社により付いていない場合は、管理工程の詳細明記が必要。

[第二AM研究開発部] 主要業務内容：業務用ゲーム機の制作	
200X年10月 ～200X年10月	アーケード「 」(協力アクションRPG) 担当範囲：主に敵挙動処理、コリジョン処理、サウンド処理のプログラミング、ゲームイベントの企画を担当。 Ver.2.0、Ver.3.0においては <u>リードプログラマーとして進捗管理や人員管理を担当</u> 。Ver.4.0では <u>後輩のリーダー育成を担当</u> 。  環境 / 言語：Windows、Visual C++、Visual Basic / C言語、C++、Perl <u>役割 / 規模：リードプログラマー / 40名(プログラマー12名)</u>
200X年11月 ～200X年3月	アーケード「 」 担当範囲：主に進捗管理、人員管理、部外交渉、企画立案を担当。 環境 / 言語：Windows、Word、Excel / Excel VBA、Perl <u>役割 / 規模：リードプランナー /</u>

**自己PR**

プログラマーとして7年間、3D描画処理、サウンド処理やゲームシステム、さらにはWeb上のシステム開発などさまざまな業務を経験してまいりました。

次の3年間では、リードプログラマーとして、プログラマーの取りまとめやプランナーやデザイナーとのスケジュールの折衝やメンバーとの調整などの経験を積むことができました。

プログラマー時代には“いかに低コストで良いものを作るか”ということを中心として作業を進め、関連するプランナーやデザイナーに使いやすいツール等の提供をすることで、円滑に業務を進めてまいりました。

リードプログラマー時代にライブラリ、ツールやミドルウェアの重要性を感じ、ライブラリの作成に興味を持つようになりました。

今後は、プログラマー時代の“いかに低コストで良いものを作るか”をライブラリやミドルウェアに应用することで、よりよい商品を素早く提供できるようなミドルウェアや製品開発をしていきたいと思います。

以上

**Point 4**

プログラマーとしての経験年数、リードプログラマー経験年数を再度表記し、転職へのキャリアアップ理由を表現。マネジメント力の向上、製品開発に関わるテクニカル面の向上が伺える。

**書類選考通過への 重要 Point !**

ゲーム会社では、作品集の提出をよく求められることがあります。開発職の場合は、ソースコードの課題提出を求める企業もあります。これまでに関わったゲーム制作・開発の経験を、再度、オリジナルでまとめておくことにより、有利に選考が進む場合があります。このような選考は、大手・有名企業で頻繁に行われておりますので、履歴書作成とともに、作成することをおすすめします。