

職務経歴書

20XX年XX月XX日現在
氏名：ワーク太郎

職務経歴概要

20XX年に株式会社AAAAAAAへスク립ターとして入社し、小さなきっかけからプランナーとしてキャリアを積む事になりました。美術の経験や写真の趣味を活かしたスク립トイベント演出や企画立案、プログラム知識を活かしたワークフロー管理などを担当し、その後、株式会社BBBBBBBに転職。ここではプランナーとしてコンシューマゲームの企画を経験しました。これまで4本のタイトルをプランニングから演出、制作まで幅広く経験しております。

得意とする経験・分野・スキル

- ・約 年間のスク립ターからゲームプランナーまでの幅広い経験
- ・Wii、DS、PS2、PS3、Xbox360など複数のプラットフォームでのゲーム企画経験
- ・新規タイトルの企画からディレクション、リリースまで一貫した業務経験

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：家庭用ゲームの企画・開発

従業員数：1,230名

資本金：1億5,000万円 雇用形態：正社員

開発期間	タイトル	業務内容	役割/規模
20XX年XX月～ 現在	Xbox360、PS3 RPG 「XXXXXXXXXX」	【担当業務】 <ul style="list-style-type: none">・企画書の作成・クオリティコントロール・外注管理管理（サウンド）・スケジュール作成、管理・ステージ設定・追加ステージ配置調整・ゲームシステムの追加、変更仕様作成・アイテムデータリスト作成・GUIの追加、変更仕様作成・複数モード仕様作成・エンディングゲーム追加仕様作成・隠しアイテム要素仕様作成・ゲームマスターテーブル追加作成	【役割】 <ul style="list-style-type: none">・ディレクター・プランナー 【規模】 計30名 <ul style="list-style-type: none">・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
20XX年XX月～ 20XX年XX月	PS2、DS MMO 「XXXXXXXXXX」	【担当業務】 <ul style="list-style-type: none">・麻雀問題仕様作成・麻雀問題作成・ネットワーク接続仕様作成・接続後のゲームシステム仕様作成・ネットワーク対局（シングル、コンピ）モード仕様作成・ダウンロード仕様作成・チャット仕様作成	【役割】 <ul style="list-style-type: none">・プランナー 【規模】 計32名 <ul style="list-style-type: none">・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10名・デザイナー13名

20XX年XX月 ~ 20XX年XX月	Wii ADV 「XXXXXXXXXX」	【担当業務】 <ul style="list-style-type: none"> ・企画、企画書の作成 ・データリスト作成 ・ゲームシステム仕様作成 ・GUI仕様作成 ・ゲームの流れ仕様作成 ・複数モード仕様作成 ・キャラクター仕様作成、調整（50体） ・ステージ設定 ・ゲームマスターテーブル作成 ・BGMリスト作成 ・デバッグ管理 	【役割】 ・プランナー 【規模】 計12名 <ul style="list-style-type: none"> ・ディレクター1名 ・プランナー2名 ・プログラマー8名 ・デザイナー4名
20XX年XX月 ~ 20XX年XX月	PS2、DS MMORPG 「XXXXXXXXXX」	【担当業務】 <ul style="list-style-type: none"> ・企画、企画書の作成 ・データリスト作成 ・ゲームシステム仕様作成 ・GUI仕様作成 ・ゲームの流れ仕様作成 ・複数モード仕様作成 ・キャラクター仕様作成、調整（50体） ・ステージ設定 ・ゲームマスターテーブル作成 ・BGMリスト作成 ・デバッグ管理 	【役割】 ・プランナー 【規模】 計10名 <ul style="list-style-type: none"> ・ディレクター1名 ・プランナー2名 ・プログラマー6名 ・デザイナー4名

株式会社 AAAAAA 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：100名

資本金：5,000万円 雇用形態：正社員

開発期間	タイトル	業務内容	担当・役割
20XX年XX月 ~ 20XX年XX月	PS2、DS RPG 「XXXXXXXXXX」	【担当業務】 <ul style="list-style-type: none"> ・ローカライズデバッグ ・DSへの移植（補助） 	【役割】 デバッグ 【規模】 計10名 <ul style="list-style-type: none"> ・ディレクター1名 ・スクリプター2名
20XX年XX月 ~ 20XX年XX月	PS2 RPG 「XXXXXXXXXX」	【担当業務】 <ul style="list-style-type: none"> ・ギミック、イベント組込み ・カメラ演出の追加 ・マップの拡張、デザイン ・アイテムの追加 ・チャットルームの増設 ・データの調整・管理 補足 スクリプターとして業務評価をいただき、プランナーとして3マップのレベルデザインも担当。	【役割】 スクリプター 【規模】 計5名 プロデューサー1名 ディレクター1名 プランナー2名 スクリプター1名

PCスキル/テクニカルスキル

<開発> ・C、C++、HTML（独学で習得）、JavaScript（独学で習得）

<ツール> ・Word、Excel、PowerPoint、Photoshop、Illustrator

自己 PR

企画とスクリプトの経験・知識

企画とスクリプトを兼ねる業務は自身の知識や趣味で磨いた感性を活かす事が出来る天職と思っています。しかし、企画者としてワンランク上の業務に就くためスキルを磨く時期にいると自覚しています。さらに量産期だけでなく、プロダクションを取りまとめられるような実務を経験していきたいと考えております。

新しい知識を吸収する能力

幼少の頃よりゲームをプレイしており、ゲーム業界の知識や情報は常にいち早く収集するように心掛けております。競合にあたるゲームはもちろんのこと、プラットフォームに垣根を設けず常に幅広いゲームを経験するようにしております。

また最近ではソーシャルゲームが盛り上がっておりますが、研究の一環として Android でのスマートフォンアプリ開発を自宅で行なっております。常に新しい技術を勉強し、取り入れることによって自身の価値を上げていけるように心掛けております。

今後のビジョン

デバッグ・スクリプターからスタートし、現在ではゲームプランナー・ディレクターとして業務に携わってまいりました。今後はより大規模なタイトルを手がけるとともにディレクターとしてスキルアップを図っていききたいと考えております。

何卒よろしくごお願い申し上げます。

以上