

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製作
- ゲーム製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
- ゲーム製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としてのPRの表記は必須。

■ 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製作	
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）

200X年X月～20XX年3月 株式会社●●●●●

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。
※役割名が会社により就いていない場合は、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：業務用ゲーム機の製作	
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。Ver. 4.0では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”ということをテーマとして作業を進め、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ることとしておりました。

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応用することで、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していきたいと思いません。

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改め表記し、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。

以上

★ 書類選考通過への重要Point! ★

ゲーム会社では、よく作品集の提出を求められることがあります。
開発の場合は、ソースコードの課題提出をもとめる企業もあります。

せっかく、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、有利に選考がすすむ場合があります。

結構、大手、有名どころで、頻繁に行われておりますので、職歴書作成とともに、作成することをおすすめします。