

# 職務経歴書

2015年7月28日  
氏名: 鈴木 太郎

## ■職務経歴概要

□□□□美術大学を卒業後、株式会社△△△△に入社し、主に、キャンペーンサイトやLP、バナー等のグラフィックデザイン、及び制作進行管理を行いながら、フラッシュゲームの企画、制作(UIデザインの設計など)に携わりました。その後、現職の株式会社○○○○へ転職し、ソーシャルゲーム、ブラウザゲーム、コンシューマーゲームの開発予算、スケジュール管理、企画、仕様作成等のディレクター業務全般に携わりました。今後も、ゲーム業界にて、今まで培ってきたスキルを十分に活かしながら、より魅力ある作品を作り続けたいと考えています。

## ■経験・スキル・得意分野

- ① ゲーム企画、設計、開発、運営ディレクション、及びスケジュール、予算、工数管理
- ② プロジェクトのリソース管理と対外折衝、及び内部調整
- ③ IllustratorやPhotoshopを使用したグラフィックデザイン経験
- ④ デスクリサーチ(競合分析・他社比較)

## ■会社履歴

期間	会社名
20XX年XX月～現在	株式会社○○○○
20XX年XX月～20XX年XX月	株式会社△△△△

## ■職務経歴詳細

### 株式会社○○○○ [在籍期間: 20XX年XX月～現在]

事業内容: ゲーム開発、インターネットメディア企画

従業員数: 400名

資本金: 2億5665万円

雇用形態: 正社員

プロジェクト期間	プロジェクト詳細・業務内容	役割・チーム体制	環境・使用言語
20XX年XX月 ～ 20XX年XX月	【タイトル】□□□□ 【メンバー数】39名 【担当】 ゲーム企画、設計、開発ディレクション、及びスケジュール、予算、工数管理を担当 【主な業務・取り組み・成果】 ・入社後初、プロデューサーとしての立場で当プロジェクトにアサイン ・外注費用を前職の経験を活かし、コスト見直しから交渉まで行い、生産数を3%以内減少で20%のコストカットに成功	[役割(本人)] プロデューサー  [チーム体制] ディレクター1名 アシスタント2名 プランナー3名 プログラマー12名 デザイナー16名 イラストレーター4名	[使用ソフト] Excel Word PowerPoint  [使用OS] Windows7 Mac OS
20XX年XX月 ～ 20XX年XX月	【タイトル】□□□□ 【メンバー数】36名 【担当】 新規開発の立ち上げから初期運用まで、スケジュール、予算、工数管理を担当 【主な業務・取り組み・成果】 ・全20社の外注を取りまとめ、およそ300点のリソースを1.5ヶ月で用意 ・人脈を駆使する事により著名クリエイターを社内外問わずアサイン	[役割(本人)] プロデューサー兼ディレクター  [チーム体制] アシスタントディレクター3名 プランナー3名 シナリオライター3名 プログラマー11名 デザイナー15名	[使用ソフト] Excel Word PowerPoint  [使用OS] Windows7 Mac OS
20XX年XX月 ～ 20XX年XX月	【タイトル】□□□□ 【メンバー数】18名 【担当】 開発ディレクション、及びスケジュール、予算、工数管理を担当 【主な取り組み・成果・評価】 ・タイトル「□□□□」の制作管理者の昇進に伴い、引継ぎのためアサイン ・イベントで起用するイラストを提案し、ガチャの課金率を0.6%向上させ制作コスト15%ダウンに成功	[役割(本人)] ゲームディレクター  [チーム体制] プロデューサー1名 シナリオライター1名 プログラマー7名 デザイナー8名	[使用ソフト] Excel Word PowerPoint Illustrator Photoshop SAI  [使用OS] Mac OS

転職・退職理由	最新技術を駆使したユーザ数の多いヒットタイトルを、企画から携わりたいため
---------	--------------------------------------

**株式会社△△△△ [在籍期間: 20XX年XX月～20XX年XX月]**

事業内容: ゲーム開発、及びイベント運用、デザイン制作

従業員数: 78名

資本金: 5000万円

雇用形態: 契約社員

プロジェクト期間	プロジェクト詳細・業務内容	役割・チーム体制	環境・使用言語
20XX年XX月 ～ 20XX年XX月	【プロジェクト】リリース中タイトル「□□□□」のイベント運用 【メンバー数】10名 【担当】 ソーシャルゲームの開発ディレクション、及びスケジュール、UIデザイン、クリエイティブ制作を担当 【主な取り組み・成果・評価】 ・一部のキャラ制作を除くデザイン制作全般を管理し、予算の削減に成功 ・上記の成果により、新規事業開発室からクリエイティブデザイン部に事業昇格	[役割(本人)] ディレクター兼UIデザイナー  [チーム体制] プロデューサー1名 ディレクター1名 プランナー1名 プログラマー3名 デザイナー3名	[使用ソフト] Illustrator Photoshop Excel SAI  [使用言語] HTML CSS  [使用OS] Windows7 Mac OS
20XX年XX月 ～ 20XX年XX月	【プロジェクト】リリース中タイトル「□□□□」のイベント運用 【メンバー数】8名 【担当】 ソーシャルゲームの開発ディレクションを担当 【主な取り組み・成果・評価】 ・第一制作として携われるクライアント様が3社から7社に増加 ・自己営業売上2000万円記録(利益率18%増)	[役割(本人)] デザイナー  [チーム体制] プロデューサー1名 ディレクター1名 プランナー1名 プログラマー2名 デザイナー2名	
転職・退職理由	制作ディレクションだけでなく、プロデューサーとして上流工程のプランニングから経験し、ゲーム開発全体のスキル向上を目指したかったため		

**■自己PR****① 強み**

ゲーム開発の企画・運用から、Web系広告のクリエイティブ制作、運用までの幅広い経験が私の強みです。それぞれのジャンルやスタイルに順応し、結果にコミットする貪欲さも、体育会系で鍛えた負けじ魂が役に立っています。

**② 今後のビジョン**

今後は、イラスト(ビジュアル面)や設定部分等をトータルで担保する人材として、企画から開発現場まで、積極的にゲーム開発に携わりたいと考えています。ゲームのKPI等は、ランキングや売上から算出することが可能ですが、人の感情に直接訴えかけるイラスト部分は、センスやひらめき部分という抽象的な要素を大きく含みます。また、システムやUI(操作性)など、ゲームのパッケージ(イラスト)を小窓でいかに伝えるか、ゲーム性にブレは無いのか、それらを両立できなければ、ゲームとしてヒットはできないとソーシャルゲームをプレイしつつ常に感じています。私は、そのクリエイティブ部分も理解できるゲームプロデューサー、ゲームディレクターとして、さらなるキャリアを積み重ねていきたいと決意しています。

ゲームプロデューサーとして、より大きな規模でのゲーム企画、設計、開発、運用に携わりたいと考えていますので、是非、面接の機会をいただければと思います。何卒よろしくお願い申し上げます。

以上