

職務経歴書

2015年4月21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、制作に携わりました。その後、現職の株式会社〇〇〇〇へ転職し、ソーシャルゲーム、ブラウザゲーム、コンシューマゲームの企画、デザイン、レイアウトの考案、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	株式会社〇〇〇〇
20XX年XX月～20XX年XX月	株式会社△△△△

■職務経歴詳細

株式会社〇〇〇〇 [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、EC運営、インターネットソリューション

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】37名 【業務内容】 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。 【主な取り組み・成果・評価】 ・入社し会社に慣れることをメイン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%のコストカットを成功。	【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 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2名	【使用ソフト】 SAI, Excel, Word 【使用言語】 HTML, CSS, PHP, JavaScript 【使用OS】 Windows7, Mac OS
20XX年XX月 ～ 20XX年XX月	【タイトル】□□□□ 【メンバー数】30名 【業務内容】 新規開発の立ち上げから初期運用まで、制作進行管理として担当。 【取り組みと成果・評価】 ・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。 ・著名クリエイターを社内外を問わず人脈を駆使する事によりアサイン。	【役割(本人)】 制作進行管理 【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11名 デザイナー15名	【使用ソフト】 Excel, Word 【使用言語】 HTML, CSS, PHP, JavaScript 【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 【業務内容】 開発ディレクション、及びスケジュール、予算、工数管理。 【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。 ・イラスト側からイベントで起用するイラストを提案するという方法にて、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】 Illustrator, Photoshop, SAI 【使用言語】 HTML, CSS 【使用OS】 Mac OS
20XX年XX月 ～ 20XX年XX月	※部署外での業務 【プロジェクト】制作進行管理ツールの開発 【メンバー数】3名 【業務内容】 制作進行管理ツールの開発リーダーとして、管理ツールの制作、及び運用。 【主な取り組み・成果・評価】 「制作進行管理」という職種原価の年間3000万ダウンに成功。	【役割(本人)】 プロジェクトリーダー 【チーム体制】 進行管理1名 デザイナー1名	【使用ソフト】 Excel, Word 【使用OS】 Windows7
転職・退職理由	最新技術を駆使したユーザー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、出版物制作

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 【業務内容】 ソーシャルゲームの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 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、 SAI、Excel、Googleアナリ ティクス 【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 【業務内容】 デザイン制作全般を担当。 【取り組みと成果・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%)。	【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	
20XX年XX月 ～ 20XX年XX月	【プロジェクト】定期的なキャンペーン企画、制作、運用 【メンバー数】3名 【業務内容】 Webやモバイルなどの広告宣伝プロモーション企画、制作を担当。 【取り組みと成果・評価】 ・顧客管理(顧客リストの整理・周期チェック)。 ・広報(雑誌掲載時の添削や写真のデザイン、広報促進の企画や営業)。	【役割(本人)】 デザイナー 【チーム体制】 ディレクター1名 オペレーター1名	

転職・退職理由	デザインだけでなく、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ため。
---------	--

■自己PR

① 強み

ゲーム開発の企画、運用から、Web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)や設定部分を担保する人材として、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。ゲームのシステムやUI(操作性)も、もちろん大切ですが、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、その部分を補完できる人材として、今までの経験を活かしつつ、今後は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。

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おります。是非、面接の機会をいただければと思います。何卒よろしくお願ひ申し上げます。

以上