

職務経歴書

2025/06/14 W.M

職務要約

専門学校在籍中に株式会社 M に入社してから、ゲームプログラマーを約 8 年従事致しました。

その間、何社か転職して行きながら、メインプログラミングやゲームプランニング、ゲームディレクション、プロジェクトマネジメント（PlayStation2 用ゲーム）も行い、ゲームの全行程と開発費管理（人件費や外注費管理など）も経験しました。

株式会社 I では、主にプロジェクトマネージャーとして、「ヒト・モノ・カネの管理」やスケジュールなどを行いつつ、社内の工程改善（Wiki の活用や運用、制作改善など）や、経験を生かしてツール開発や企画書作成など、臨機応変に対応していきました。

基本的には、プロジェクトマネージャーという役職でしたが、アシスタントプロデューサーとして、契約書のチェックやプランナーとして企画書や仕様書制作、プログラマーとしてツールを作成したりなど、様々な職種の仕事もこなして行きました。

株式会社 H ではスマートフォンネイティブゲームの制作・運用に携わり、KPI を元にしたイベント企画やガチャ施策、スケジュール、クライアント会社との折衝を行いながらチームのまとめを行い、制作の幅が広がり、経験が増えたと考えております。

平成 26 年からは業務委託で、Unity や UnrealEngine4 を使用したゲームの制作に携わっておりました。また、今年、日本で初の EpicGames 公認のモデレーターに就任しました。

現在の状況

平成 28 年、私自身が 1 月末に車にひかれたり、母親が「要介護 4」に認定されて介護することになり、業務委託期間がございます。

現在は、2022 年 11 月に在宅介護していた母が突然死した際に、従事している会社の対応で疑問を感じ転職を考えております。

自己 PR

プログラマー出身のため、ゲーム作成工程に関しては把握しており、Playstation2 では企画立ち上げから、ディレクションや外注会社との折衝、アシスタントプロデューサーやプロジェクトマネージャーとして、契約書や予算管理も行い、プランナーとしてもデータやパラメータ調整と幅広く経験をしています。

その中で、人と人が集まってゲームを作るため、その潤滑油になることを得意としております。

現在は、エンジニアから離れ、ディレクター、プロジェクトマネージャー、プロデューサーをメインとしており、コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・ハイパーカジュアルゲームなど、どの分野でも対応できると考えております。

直近では、ハイパーカジュアルゲームというジャンルも経験できたことにより、海外トレンドやプロモーションなどの様々な知見がたまったり、遺伝子解析の業界での営業・解析・出荷などの社内システム構築などを行い、更に様々なことで貢献できると考えております。

PC スキル

- ・オフィス系ソフト
 - ・ Word (書式設定、目次設定、ヘッダ・フッタ設定、グラフ挿入など)
 - ・ Excel (データ表作成、グラフ、各種関数、VBA 作成など)
 - ・ PowerPoint (スライド、プレゼン資料作成経験など)
- ・ゲームエンジン
 - ・ Unity 1 年以上
 - ・ UnrealEngine4 1 年以上
- ・プログラミングソフト
 - ・ Visual Studio 2013/2010/2008
 - ・ CodeWarrior
 - ・ PlayCanvas
 - ・ Eclipse
 - ・ XCode
 - ・ ScalaDesigner
- ・言語
 - ・ C (PS1 まで使用) 8 年
 - ・ C++ (STL、デザインパターン) 10 年
 - ・ C# (簡単な Windows 用 Tool 作成可能) 1 年
 - ・ VBA 2 年
 - ・ Google Apps Script 1 年
- ・グラフィック関連ソフト
 - ・ Adobe PhotoShop(簡単な画像加工可能、レイヤーマスクなど)
 - ・ Adobe Premiere(簡単な PV 作成可能)
 - ・ 株式会社ペガシス TMPGEnc Video Mastering Works 5(PS3/Xbox360 用の映像エンコード)
- ・サウンド関連ソフト
 - ・ Steinberg Cubase6 (趣味程度で操作している程度)
 - ・ Cakewalk Sonar X1 (趣味程度で操作している程度)
 - ・ VOCALOID Editor1/2 (趣味程度で操作している程度)

マネージメントスキル

- ・ チーム 30 名以上のチーム管理経験あり
- ・ 自社パブリッシングゲーム開発系経験あり
- ・ クライアント会社との開発経験あり
- ・ 海外開発会社使用経験あり
- ・ ガントチャートとチケットでのタスク管理
(Redmine や Backlog、Trac、Jira、Confluence、ノーション、GitHub)
- ・ スクラムやスモールリリースなどのアジャイル手法を用いた管理

・ Subversion、Git を使用したバージョン管理

私としては、「褒めて伸ばす」を考えてモチベーションをあげる手法を信条としています
また、クライアント会社との折衝は本音と建前をうまく使い分けて対応が出来ます。

制作ゲーム一覧

1. NFT ゲーム
 2. 魔法科高校の劣等生 リローデッドメモリ：iOS / Android
 3. ハイパーカジュアルゲーム (10 数本)
 4. モンスターストライク
 5. Switch 向け大規模コンシューマーゲームタイトル
 6. 新規スマートフォン向けソーシャルゲーム
 7. Facebook InstantGame：HTML5
 8. オブシディアンレガシー (プログラマー)：PC
 9. 拡散性ミリオンアーサー (開発・運営ディレクター)：iOS / Android
 10. 蒸気演算 (プランナー)：iOS/Android
 11. モンスターハンターフロンティアオンライン (プロジェクトマネージャー)：PC/Xbox360
 12. スーパーストリートファイターIV (プロジェクトマネージャー)：PlayStation 3/Xbox360
 13. イクシオンサーガ (ツールプログラマー)：PC
 14. 未発表タイトル (ディレクター)：PC
 15. 神業 - kamiwaza - (ディレクター)：PlayStation2
 16. サムライウエスタン〜活劇侍道〜 (メインプログラマー兼ディレクター)：PlayStation 2
 17. 侍道 2 (メインプログラマー)：PlayStation 2
 18. 侍 (サブプログラマー)：PlayStation 2
 19. それいけ！アンパンマン (サブプログラマー)：PlayStation 1
 20. ゲートキーパーズ (サブプログラマー)：PlayStation 1
 21. 青の六号 (サブプログラマー)：PlayStation 1
-

役職経験一覧

- | | |
|---------------------------------|--------|
| 1. アシスタントプロデューサー / プロジェクトマネージャー | (10 年) |
| 2. コンシューマーゲームプログラマー | (8 年) |
| 3. コンシューマーゲームディレクター | (3 年) |
| 4. ソーシャルゲームディレクター | (2 年) |
| 5. ハイパーカジュアルゲームディレクター | (1 年) |
-

※重複期間あり

職務経歴詳細

株式会社 A(2022 年 10 月～) : 正社員

役割：遺伝子解析のクラウドサービスのプロジェクトマネージャー

<管理系>

- 社内チームの進行管理
- スケジュール調整
- 仕様書作成
- 社内外部部署との折衝
- 面接対応（新卒など）

<企画系>

- 開発書類作成（スライド、企画書、仕様書）

<開発系>

- スプレッドシートを使用した社内商談管理システムの構築（Google Apps Script 使用）
- Salesforce と社内商談管理システムとの連携対応（Google Apps Script 使用）

※2022 年 11 月に介護していた母が突然死した際に、従事している会社の対応で疑問を感じ転職を考えております

株式会社 B(2021 年 9 月～2022 年 10 月) : 正社員

役割：スマートフォンゲームアプリ QA 管理、NFT ゲームのアシスタントディレクター

<管理系>

- 開発会社との進行管理
- 外部 QA 会社の管理
- 社内チームの進行管理
- スケジュール調整
- 社内外部部署との折衝
- 新人ディレクター育成のための補佐

<企画系>

- 開発書類作成（スライド、企画書、仕様書）

※要介護になった母を在宅介護するため柔軟な会社へ転職

株式会社 C(2020 年 9 月～2021 年 9 月) : 業務委託

役割：ハイパーカジュアルゲームの開発ディレクター兼任プロジェクトマネージャー

<管理系>

- 開発会社との進行管理
- 社内チームの進行管理
- スケジュール調整
- 社内外部部署との折衝

<企画系>

- 企画プレゼン書類作成
- 開発書類作成（スライド、企画書、仕様書）

※ハイパーカジュアル事業の撤退のため

株式会社 D(2019 年 08 月～2020 年 8 月) : 業務委託

役割：モンスターストライクのアート部門のプロジェクトマネジメント

<管理系>

- アート人員タスク管理
- アート制作の年間カレンダー作成
- 人員の相談対応
- JIRA、コンフルエンスでの情報管理
- スケジュール調整
- 社内外部部署との折衝

※スポット的に会社の組織づくりのために参画しました

株式会社 E(2018 年 07 月～07 月)：業務委託

役割：Switch 向け大規模コンシューマー向けプロジェクトマネージャー

<管理系>

- 人員のチケット、タスク管理
- 人員の相談対応
- JIRA、コンフルエンスでの情報管理
- スケジュール調整
- 外部会社との折衝

※プロジェクト終了時にチーム解散のため別会社へ移行しました

非公開会社(2018 年 01 月～05 月)：業務委託

役割：スマートフォンソーシャルゲームのディレクター兼プロジェクトマネージャー

<技術系>

- ソーシャルゲームのディレクション兼プロジェクトマネジメント
- 企画書、仕様書作成
- マスターデータ対応（ガチャ、キャラクターパラメータ）
- 社内の演出などの調整
- 社内の制作進行
- 外部会社と折衝
- 市場調査と動向をまとめ

<管理系>

- 社内改善（組織づくり）
- 社内の情報構築

<その他>

- 別タイトルのアニメ IP の俯瞰的アドバイス

※会社の資金繰りが難しく給与が出なくなったため、未払いもあり契約満了

非公開会社(2017 年 09 月～2017 年 11 月)：業務委託

役割：アイドル系ソーシャルゲームレベルデザイナー

<技術系>

- ソーシャルゲームのガチャやパラメータのレベルデザイン
- 外部会社と折衝

※知り合いの会社で一時的にヘルプとして対応させて頂きました

F 株式会社 (2017 年 06 月～2017 年 08 月)：アルバイト

役割：HTML5 エンジニア

<技術系>

- Facebook InstantGame エンジニア

- 新規プラットフォームの調査
- 新しいエンジンの調査 (PlayCanvas)

※親の介護をしながらのため短期契約にいただきました

非公開会社(2016 年 02 月～2016 年 08 月)：業務委託

役割：UnrealEngine4 エンジニア

<技術系>

- マチネでの映像出力
- UE4 のセーブデータ構造の解析
- UE4 イベントの手伝い

※車にひかれて怪我をしていたためヘルプ的な対応がメインとなります

株式会社 G (2015 年 01 月 ～2015 年 12 月)：業務委託

「オブシディアンレガシー」(PC)

役割：UnrealEngine4 エンジニア

<技術系>

- UnrealEngine4 にてハックアンドスラッシュゲームのフロントエンド制作
- キャラクター制御 (ブレンドスペースやモータージュを使用)
- キャラクターAI (ビヘイビアツリーを使用)
- 武器管理や衝突制御
- 当たり判定処理
- 簡易 UI 対応

※プロジェクト契約満了

非公開会社(2014 年 06 月 ～08 月)：業務委託

役割：Unity エンジニア

<技術系>

- Unity3D にて 3D アクションゲームのフロントエンド制作
- キャラクター制御
- キャラクターAI (移動 AI、戦闘 AI)
- 俯瞰カメラ
- 当たり判定処理

※プロトタイプで経営的に終了

株式会社 H(2013 年 01 月 ～2013 年 12 月)：正社員

「拡散性ミリオンアーサー」(iOS / Android)

役割：統括 (開発・運営) ディレクター

<管理系>

- 機能更新ディレクション (ゲーム性部分のユーザー不満解消)
前運営会社が出来なかった部分の対応など
具体例
 - 「騎士団」にてユーザー離れが起きてしまったため、DAU を維持させるためのコンテンツ提案と制作
 - 「騎士団」のマッチングがユーザーに不評だったため、仕様修正
 - 倉庫機能追加
 - 複数デッキ対応
- 運営ディレクション (KPI、イベント、課金施策など)
 - DAU が落ち込んでいたため、それにより PU をあげるためのカードレアリティの排出量調整
 - DAU をあげるために、イベント収集によるガチャ機能追加
 - ガチャのカードが目立つようにアニメーション機能追加

- お知らせをこまめに出すように方針変更
- 不正ユーザーの BAN 対応を行うように方針変更
- 開発と運営のスケジュール管理
 - 一週間から二週間のイベントの制作スケジュール
 - クライアントのアップデート制作スケジュール
- アップデートマイルストーン作成（新規コンテンツのディレクション）
 - 年間スケジュールを制作
- 運営会社引き継ぎの対応（会社の移管による、プログラムなどの引き継ぎ対応）
 - ソースコードレベルでの引き継ぎを2ヶ月で行う
- 通信障害対応のメンテナンス対応
 - MySQL のロック部分や DB サーバーのハード改善などの対応
- クライアント会社との折衝
- 外注管理

「蒸気演算」(iOS / Android)

役割：プランナー

<企画系>

- データ設定 & バランス調整対応
- Wiki による情報
- ※ リリース直前のためヘルプとして対応

※経営難で契約終了となり離職しました

株式会社 I(2007 年 01 月 ~ 2012 年 6 月)：正社員

「イクシオンサーガ」(PC)

役割：ツールプログラマー

<技術系>

- MySQL のデータベース API 確認ツール（使用言語：C#）
- XSI のモデル整形用スクリプト修正
- デバッグ

「モンスターハンターフロンティアオンライン」(PC/Xbox360)

役割：プロジェクトマネージャー

<管理系>

- スケジュール制作と管理
- プロデューサーとの交渉
- 実装項目決定までの管理
- 運営チームと開発チームとの調整
- Xbox360 版ではマイクロソフトとの交渉
- 攻略本やプレスリリースなどのチェック

<企画系>

- Xbox360 版への移植の際の企画書制作
- 企画書作成

<技術系>

- マスターデータ管理
- マイクロソフト側の不備の対応

※「モンスターハンターフロンティアオンライン」と「スーパーストリートファイターIV」は同じ時期で対応

「スーパーストリートファイターIV」(PS3/Xbox360)

役割：プロジェクトマネージャー

<管理系>

- スケジュール制作と管理
- プロデューサーとの交渉
- 実装状況確認対応
- 外注会社との折衝
- 外注会社が作成する企画書確認

<技術系>

- マスターデータ管理
- プロモーションビデオ素材作成
- DLC 対応
- 品質管理部への ROM 対応

「未発表タイトル」(PC)

役割：ディレクター

<管理系>

- スケジュール管理
- 実装状況確認対応
- マスターデータ管理
- 外注会社との折衝（海外開発会社）
- 外注会社へ出張して（海外）へ実装状況確認対応

<企画系>

- 企画書作成
- 役員用プレゼン資料作成

「その他」

<技術系>

- 部全体の Wiki 作成と運用
- 部の人員配置
- 機材管理アシスタント
- ML 管理・運用

※親の介護の期間が必要になり退職しました

株式会社 J (2001 年 3 月 ～ 2006 年 9 月)：正社員

プレイステーション 2 用ソフト 4 本 (3D アクションアドベンチャー)

「神業-kamiwaza-」(2005 年 7 月～2006 年 9 月)

役割：ディレクター、プロジェクトマネージャー

<管理系>

- ディレクターとしてのゲームディレクション
- プロジェクトマネジメント（予算、人員管理）
 - ・ 全体スケジュールリングや外注との折衝
 - ・ オープニングムービーのチェックと対応
 - ・ マニュアル作成対応とチェック
 - ・ パッケージ作成対応とチェック
 - ・ 攻略本作成対応とチェック

<企画系>

- ・ 各種企画書、仕様書作成
- ・ シナリオプロット作成
- ・ データ作成と調整（難易度用パラメータや NPC 所持品データなど）

<技術系>

- ・ SE としての仕様設計
- ・ 全体の処理高速化（プログラマーヘルプ作業として）

「サムライウエスタン～活劇侍道～」(2004 年 1 月～2005 年 7 月)

役割：メインプログラマー (C++)、途中からディレクター兼任

<技術系>

- ・ プログラマー統括と新人プログラマー教育
- ・ 仕様設計
- ・ ゲームシステム作成 (キャラクター、マップモデル管理など含む)
- ・ ゲームフロー制御作成
- ・ ビューワー作成 (キャラクター、マップなどのモデル描画用や各種確認用)
- ・ キャラクターAI 処理作成
- ・ キャラクター配置処理
- ・ データ読み込みの高速化
- ・ 全体の処理高速化

<管理系>

- ・ 海外版 (北米、欧州) 移植作業と移植チームのとりまとめ
- ・ 海外版でのディレクション
- ・ 海外版での仕様書作成
- ・ 海外パブリッシャーとのやりとりなど

「侍道 2」(2002 年 8 ~ 2004 年 1 月)

役割：メインプログラマー (C++)

<技術系>

- ・ 仕様設計
- ・ ゲームシステム作成 (キャラクター、マップモデル管理など含む)
- ・ ゲームフロー制御作成
- ・ ビューワー作成 (キャラクター、マップなどのモデル描画用や各種確認用)
- ・ キャラクター配置処理
- ・ キャラクターAI 処理 (パス移動データ管理、制御作成)
- ・ キャラクター状態遷移処理作成 (Excel VBA を使用)
- ・ マップコリジョンシステム作成
- ・ データ読み込みの高速化
- ・ 全体の処理高速化
- ・ 海外版 (北米、欧州) 移植作業

<管理系>

- ・ プログラマー統括と新人プログラマー教育
- ・ 海外パブリッシャーとのやりとりなど

「侍」(2001 年 ~ 2002 年 8 月)

役割：サブプログラマー (C++)

<技術系>

- ・ スクリプトコマンド作成
- ・ スクリプトでゲーム進行をまかなっていたため、下記も平行作業
- ・ キャラクターAI 制御や吹き出し会話制御、ゲーム進行処理作成
- ・ 100 人斬り用、湧いてくる雑魚キャラクター処理作成
- ・ 湧く条件処理、湧く位置など
- ・ データ読み込みの高速化 (圧縮、最適化など)
- ・ 全体の処理高速化 (処理の最適化など)
- ・ 海外版 (北米、欧州、韓国) 移植作業

※30 代手前でキャリアアップを考えて退社

株式会社 K (2000 年 10 月 ~ 2001 年 3 月) : 業務委託

プレイステーション用ソフト 1 本 (幼児用エデュケーションソフト)

「それいけ! アンパンマン」

役割：サブプログラマー (C 言語)

<技術系>

- ・ ミニゲームコンテンツ 14 本担当

※フリーランスとして活動

株式会社 L (2000 年 6 月 ～ 2000 年 9 月) : 業務委託

Windows 用アドベンチャーゲームシステムを制作

「未発売タイトル」

役割：メインプログラマー (C++)

<技術系>

- ・ ゲームシステム作成
- ・ 画像圧縮展開ルーチン
- ・ 画像処理 (画面エフェクト)
- ・ 独自スクリプトコンバーター、スクリプトプレイヤー

※フリーランスとして活動

株式会社 M (1998 年 7 月 ～ 2000 年 5 月) : 正社員

プレイステーション用ソフト 2 本制作 (シミュレーションアドベンチャー)

「ゲートキーパーズ」

役割：サブプログラマー (C 言語)

<技術系>

- ・ メモリーカードルーチン (画面込み)
- ・ DISC チェンジルーチン (画面込み)
- ・ ムービー、XA 再生ルーチン
- ・ オプション画面 (おまけモード付き)
- ・ 1 枚絵表示作成
- ・ カラオケ表示作成
- ・ Windows ツール作成
 - ・ 画像圧縮展開ツール
 - ・ ファイルパックツール (CD-ROM アクセスに特化した)
 - ・ スプライトアニメーション管理ツール

「青の六号」

役割：サブプログラマー (C 言語)

<技術系>

- ・ アドベンチャー部分システム作成 (スクリプト機能作成)
- ・ メモリーカード セーブロード画面

※ゲーム事業解散のため退社

以上