

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制作
- ゲーム制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
- ゲーム制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をしてきたか、PR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制作	
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)

