

職務経歴書

20XX 年 XX 月 XX 日現在
氏名：ワーク太郎

職務経歴概要

主に、Xbox360、PS3 のマルチプラットフォーム環境でキャラクターの動きなどの 3D 処理の計算を中心に担当。また、シェーダーを用いた 3D グラフィック描画も一部担当いたしました。その他、ツール開発等も行ってきました。

得意とする経験・分野・スキル

- ・ Xbox、PS3 のマルチプラットフォーム環境での C、C++を用いたプログラミング経験があります。
- ・ ツール開発等の経験や、一部シェーダー言語を扱ったプログラミング経験があります。

会社履歴

期間	会社名
20XX 年 XX 月 ~ 20XX 年 XX 月	株式会社 AAAAAAA

職務経歴詳細

株式会社 AAAAAAA 20XX 年 XX 月 ~ 20XX 年 XX 月

事業内容：家庭用ゲームの開発（企画、プログラム、デザイン） 販売

従業員数：100 名

資本金：5,000 万円

開発期間	プラットフォーム	プロジェクト	業務内容詳細・実績	使用言語
20XX 年 XX 月 ~ 20XX 年 XX 月	PS3	「逆転転職 3」 体制 15 名 ・ディレクター：1 名 ・メインプログラマー：1 名 ・プログラマー：4 名（本人） ・企画：6 名 ・デザイナー：3 名	・通信データ圧縮機能作成 ・通信制御ライブラリの作成 ・レベルデザイン設計 ・文字描画システムの作成	C++
20XX 年 XX 月 ~ 20XX 年 XX 月	PS3 Xbox360	「ワークファンタジーRPG」 体制 21 名 ・ディレクター：2 名 ・メインプログラマー：1 名（本人） ・プログラマー：5 名 ・企画：8 名 ・デザイナー：5 名	・通信データ圧縮機能作成 ・通信制御ライブラリの作成 ・レベルデザイン設計 ・文字描画システムの作成 ・シェーダーの作成 ・各種 MAYA プラグインの作成	C++ C C# シェーダー言語

PC スキル/テクニカルスキル

C++、C、C#、シェーダー言語、Excel、Word

自己 PR

プログラミング経験・知識

次世代機では Wii、Xbox360、PS3 と 3 つの環境で C、C++を用いたゲームプログラミングを行ってきました。シェーダー言語や、ツール制作では C#の習得にも力を入れてきました。

コミュニケーション・提案力

「ワークファンタジーRPG」では CG デザイナーが気持ちよく働けるように新しい描画技法の提案とその環境構築に努め、コミュニケーションをしっかりと行いました。今後もこのような経験を活かして、自ら提案できる人材として、プロジェクトを引っ張っていける人材として、お客様に喜ばれる商品の開発をしていきたいと考えています

以上