

転職・仕事探しや資料作成等に自由にお使いください。

本テンプレートはSILオープンフォントライセンスに

基づいて公開されている商用利用可能なフリーフォント「**Noto Sans JP**」を使用しています。.DOCXや.ODT形式でダウンロードして利用する場合は事前に「**Noto Sans JP**」をインストールした上でご利用ください。

<https://fonts.google.com/noto/specimen/Noto+Sans+JP>

ファイルのダウンロード&アップロード

ニダンジャンプの会員登録および基本情報にアップロードする際は、画面左上のファイル→ダウンロード→PDFドキュメント(.pdf)でダウンロードしたものをお使いください。

PDF化の際にレイアウトやフォントが崩れてしまう場合は、画面左上のファイル→印刷から「PDFに保存」をすることで問題を解消できる場合があります。

作成にあたっての注意点

●本テンプレートを使用して資料を作成し、発生した問題やトラブルについて、当社に故意又は重過失がある場合を除き、一切の責任を負わないものとします。

●個人情報がかかるような情報や表現を含めると、当然のことながら個人を特定される可能性があることにご留意ください。

●職務経歴書では基本的に画像を使わず、テキストのみでご自身の経歴やスキルを記載することを推奨しています。画像を含めてグラフィカルにPRしたいものは、別途Webに用意されている「ポートフォリオテンプレート」にてご説明いただくとよいでしょう。

●職務経歴のない方（学生の方）は、別途Webに用意されている「ポートフォリオテンプレート」のみお使いください。

職務経歴書

2025年xx月yy日
氏名

【職歴要約】

例)『xxxx』『yyyy』『zzzz』など、3Dアクションゲームの開発でプログラマー、テクニカルアーティストとして8年間従事。主に.....、.....、.....、.....、.....などの業務に携わりました(※1)。特に『xxxx』では企画立案やコンセプト提案から仕様設計、レベルデザインやQAまで幅広い業務に関わりました(※2)。『yyyy』ではTAとしてプログラマーとデザイナーの橋渡し役としてグラフィック表現のクオリティアップに貢献しました。入社3年目からは若手社員の教育やチームマネジメントも経験。『xxxx』の開発では4名チームのリーダーとしてメンバーの制作物の監修や指示出しのほか、コロナ禍でもモチベーションを保ってチームワークを発揮できるようにオンラインの雑談会や1on1での評価面談を行いました(※3)。

『xxxx』ではザコ敵、ステージ1と2のボス敵のAI、『yyyy』ではCPUのAIアルゴリズムを担当しました(※4)。『zzzz』ではUIやモーショングラフィックを実装し、デザイナーと共に表現にこだわりました(※5)。xxxx株式会社ではUnityでのハイパーカジュアルゲームを2年間で12本開発。個人でもUnityでミニゲームを開発しています(※6)。

AAA級の3Dゲーム開発のエネミーの動作やアルゴリズム制作業務に携わり、プランナーやデザイナーとの連携も日常的に行ってきました。御社が開発する3Dゲームでもその経験を活かして貢献できればと考えています(※7)。

▲【職歴要約で書くべきこと】

この項目は本資料で第一印象を決定づけるものです。短い文章の中でのなるべく好印象を持たれることを重視しましょう。

【書き方の例】

- ・関わりの深かったゲームタイトルや担当した業務、経験年数を羅列する(※1)
- ・特に関与の深い/アピールしたいPJや業務について言及する(※2)
- ・マネジメントやメイン業務以外の要素に言及する(※3)

【自分から求人へ応募する場合】

自分の職歴・経験を羅列するだけでなく、求人内容にある「業務内容」や「必須/歓迎条件」等に応えられるような経験を必ず記載しましょう。多くのケースで採用側が最初に求めているのは「求人に応えられる能力・経験を持っているか」です。まずは応募する求人に対し、自分が応えられることを職歴要約の中で示しましょう。また、自身の経験の深い/得意な分野や、目指す方向性(が求人に対して合致していること)を示すのも大切です。

【職務経歴】

◆株式会社○○○○

20xx年x月～20xx年x月 | 正社員 | 従業員数: 約xx名

例) 有名タイトルの『xxxx』の開発に関われるということでプロジェクトに魅力を感じ参加しました。100名規模の大規模PJでは効率的な開発体制の提案やQA業務の管理を担当。10名程度の小規模PJではディレクターと共にゲームのコア部分に関与し、積極的にアイデアを出してチームに貢献しました。

▲この会社での職歴や業務の総括を書きましょう。冒頭の職歴要約と各社での経歴総括だけで、応募する求人に応えられる経歴を持っていることを示せるのが理想です。プロジェクトごとの経験詳細は細かい話になりがちなので、面接の場での会話のフックになる部分と考えてもいいかもしれません。

タイトル名 20xx年x月～現在 開発体制: 約100名 プラットフォーム: PS4/PS5, Nintendo Switch, PC(Steam) プログラマー/クライアントエンジニア 開発環境/使用言語: xxxx ◀プランナー等、開発ツールに直接関わらないのであれば割愛しましょう
■プログラマーのみならず、企画としてもコンセプト提案から仕様設計など幅広い業務に関わる ・担当業務と簡単な説明 ・担当業務と簡単な説明

■緻密なグラフィック表現を実現するため、プログラマーとデザイナーの橋渡し役としても関わる

- ・担当業務と簡単な説明
- ・担当業務と簡単な説明

■効率的なQA体制を構築し、QAスケジュールをおよそ2週間短縮

- ・担当業務と簡単な説明
- ・担当業務と簡単な説明

※見出しと本文でメリハリをつけて記述しましょう。箇条書きでもよいですが、特に関わりの深い・アピールしたい業務は補足説明を加えましょう。
※必ずしも担当した全ての業務を列挙・網羅する必要はありません。採用側に対してアピールにならない要素や、細かすぎる要素は割愛し、伝えたい情報を絞ります。

タイトル名

20xx年x月～20xx年x月 | 開発体制: 約50名 | プラットフォーム: iOS/Android

プログラマー/クライアントエンジニア

開発環境/使用言語: xxxx ◀プランナー等、開発ツールに直接関わらないのであれば割愛しましょう

■プログラマーのみならず、企画としてもコンセプト提案から仕様設計など幅広い業務に関わる

- ・担当業務と簡単な説明
- ・担当業務と簡単な説明

■緻密なグラフィック表現を実現するため、プログラマーとデザイナーの橋渡し役としても関わる

- ・担当業務と簡単な説明
- ・担当業務と簡単な説明

■効率的なQA体制を構築し、QAスケジュールをおよそ2週間短縮

- ・担当業務と簡単な説明
- ・担当業務と簡単な説明

※見出しと本文でメリハリをつけて記述しましょう。箇条書きでもよいですが、特に関わりの深い・アピールしたい業務は補足説明を加えましょう。
※必ずしも担当した全ての業務を列挙・網羅する必要はありません。採用側に対してアピールにならない要素や、細かすぎる要素は割愛し、伝えたい情報を絞ります。

◆株式会社△△△△

20xx年x月～20xx年x月 | 正社員 | 従業員数: 約xx名

※この会社での職歴総括を記入

タイトル名

20xx年x月～20xx年x月 | 開発体制: 約xxx名 | プラットフォーム: PS4/PS5, Nintendo Switch, PC(Steam)

プログラマー/クライアントエンジニア

開発環境/使用言語: xxxx ◀プランナー等、開発ツールに直接関わらないのであれば割愛しましょう

■プログラマーのみならず、企画としてもコンセプト提案から仕様設計など幅広い業務に関わる

- ・担当業務と簡単な説明
- ・担当業務と簡単な説明

■緻密なグラフィック表現を実現するため、プログラマーとデザイナーの橋渡し役としても関わる

- ・担当業務と簡単な説明
- ・担当業務と簡単な説明

■効率的なQA体制を構築し、QAスケジュールをおよそ2週間短縮

- ・担当業務と簡単な説明
- ・担当業務と簡単な説明

【テクニカルスキル】

※ゲームエンジン、プログラミング言語、ツール等の習熟度、業務利用期間等を記載

※プログラマやデザイナーの方はツール習熟度(使用した年数や業務例)について書きましょう。プランナーの方など、特筆すべき技術ツールではない情報(SlackやZoom等の利用経験)は割愛しましょう。ただ、通常の業務では使われないツール、技術、テクニック、個人開発経験などがあれば使用用途や事例を含めて書きましょう。

【個人活動】

※個人開発のゲームや創作物があればタイトル名とともにURLを記載しましょう。

※ゲーム以外でもブログやQiitaなどのWeb記事、GitHub、書籍、講演、イベント出展経験、YouTube動画など、関連するものはタイトル名とURLを積極的に記載しましょう。数が多い場合は特にアピールしたいもの、情報に絞りましょう。ゲームやアプリ等はストアURLやGitHub URLよりも、内容がすぐ伝わるYouTubeがあると効果的です。

以上

Tips

●自身が開発・制作に関与して、すでに公開・発売されているゲームやコンテンツのタイトル名は、契約上問題にならない限りなるべく正式な名称を記載しましょう。どんなタイトルの開発に関わってきたかは多くの採用現場で気にされる情報です。

●個人活動でも、自分の創作実績に関わるものが公開されていれば具体的なタイトル名やURLを記載しましょう。例えば出展したイベント名、ゲーム制作サークルの名前、学生時代に受賞したゲームやコンテンツのタイトル名などです。詳しい活動内容を書かなくても、気になる要素は採用関係者が自分で探して情報を確認することができます。

●できれば2〜3P、最大でも4P程度にまとめましょう。長くなりすぎてしまう場合は、重要ではない経歴を省略・割愛する、文字数や行数（改行）を減らす、フォントサイズを小さくする、ファイル¥ページ設定から余白を調整する……といったことも試してみましょう。

例) 同じようなジャンル、業務だった複数のタイトルを1つにまとめる

○○○○ガンアクション ○○○○ガンアクションⅡ △△△△コンバット 20xx年x月～20xx年x月 開発体制: 約xxx名 プラットフォーム: PS4/PS5, Nintendo Switch, PC(Steam) プログラマー/クライアントエンジニア 開発環境/使用言語: xxxx
■プログラマーのみならず、企画としてもコンセプト提案から仕様設計など幅広い業務に関わる ・担当業務と簡単な説明 ・担当業務と簡単な説明 ・

例) 昔(5年以上前など)に関わったタイトルを1つにまとめる

ファンタジー系RPG モンスターパズルゲーム スマートフォン用クイズゲーム 3Dロボットバトルゲーム 20xx年x月～20xx年x月 開発体制: 約xxx名 プラットフォーム: iOS/Android プログラマー/クライアントエンジニア 開発環境/使用言語: xxxx
■プログラマーのみならず、企画としてもコンセプト提案から仕様設計など幅広い業務に関わる ・担当業務と簡単な説明 ・担当業務と簡単な説明 ・

例) 自分の職歴で重要ではない（短期間関わっただけの）タイトルを割愛する