**職　務　経　歴　書**

20XX年XX月XX日現在

氏名：○○　○○

**- 職務経歴　概略 –**

■20XX年4月～現在　株式会社●●●

事業内容：スマートフォン向けゲームアプリの企画・開発・運営

資本金：X百万円／／従業員：XX名／設立：19XX年X月

入社後、ゲームタイトル「〇〇〇〇」のIllustrator等によるテクスチャ制作、カードイラスト、背景、衣装、小物類などの調整業務からスタートしました。今では「△△△△」など、新規ゲーム開発の段階からイラストデザインを手掛け、これまでのべXタイトルに携わっています。

**- 職務経歴 –**

■20XX年4月～20XX年 X月　ゲームタイトル「〇〇〇〇」

<デザイン体制>ディレクター・デザイナー・イラストレーター職：XX名

<業務内容>

・テクスチャ制作

・カードイラスト、背景、衣装、小物類などの調整業務

<使用ソフト>

・Illustrator

・Photoshop

・CLIP STUDIO

■20XX年X月～20XX年 X月　ゲームタイトル「△△△△」

<デザイン体制>ディレクター・デザイナー・イラストレーター職：XX名

<業務内容>

・エフェクト制作

<使用ソフト>

・Illustrator

・Live2D

・Spine

・Sprite studio

【その他実績】

・のべXタイトルのゲームイラストに携わる。その他タイトル例：「□□□□」「××××」

・ゲーム告知用バナー制作XX本以上

【得たもの】

・イラストを期限内に量産するためには、ディレクターやデザイナーの発注内容をいかに理解できるかがカギになるため、細かいニュアンスも汲み取れるよう手ぶらで質問せず、素材を複数用意するように意識しています。「何の情報を必要としているか」を明確に共有でき、修正作業の負担軽減につながっています。

・ゲーム制作の原案立案、マーケティングの段階の会議でも自由に出席が許されているフラットな社風で、ビジネスとしての全体像を知ることができます。そのため、公開時期の前倒しやテスト版マーケティング結果で修正作業が膨らみ徹夜作業になっても、前向きに取り組めています。

**- PCスキル –**

・IllustratorX. X （習熟）

・PhotoshopX. X（習熟）

・InDesignX. X（習熟）

・CLIP STUDIO（習熟）

・Microsoft Word/ Excel/ PowerPoint（基本可）

**- 保有資格 -**

|  |  |
| --- | --- |
| 取得年月 | 資格・スキル名 |
| 20XX年XX月 | Illustrator®クリエイター能力認定試験エキスパート　合格 |
|  |  |

**- 自己PR -**

自己PRを記入してください。自己PRを記入してください。自己PRを記入してください。自己PRを記入してください。自己PRを記入してください。自己PRを記入してください。自己PRを記入してください。自己PRを記入してください。自己PRを記入してください。自己PRを記入してください。自己PRを記入してください。自己PRを記入してください。自己PRを記入してください。自己PRを記入してください。自己PRを記入してください。自己PRを記入してください。自己PRを記入してください。

以上