**職務経歴書（2025年ATS対応）**

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

【基本情報】

氏名：山田 太郎（Taro Yamada）

住所：東京都渋谷区〇〇〇

電話番号：090-1234-XXXX

メールアドレス：taro.yamada@example.com

生年月日：1988年1月1日（37歳）

希望職種：Unityエンジニア（ゲーム業界）

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

【職務要約（Professional Summary）】

Unityエンジニアとして8年間、主にモバイルゲームのクライアントサイド開発に従事。

プロジェクトリーダーとして3タイトルのリリース経験あり。URP・Addressables対応や、エフェクト最適化、UI再設計によるDAU改善など実績は多数。

2024年以降はリモート環境下でのスクラムチーム推進経験も有し、プロジェクト設計から実装・運用改善まで包括的に対応可能。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

【スキルセット（Skills）】

・言語　　　　：C#, JavaScript, Python

・エンジン　　：Unity（URP, HDRP, ECS）

・開発支援　　：GitHub, GitLab, Jenkins, Docker

・PM/設計管理 ：JIRA, Confluence, Slack

・その他　　　：PlayFab, Firebase, Figma, Trello

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

【職務経歴（Professional Experience）】

■ 株式会社メディアゲームズ（2021年4月 ～ 現在）

職種：Unityエンジニア／プロジェクトリーダー

【主なプロジェクト】

・『リアルバトルRPG（仮）』

　- 期間：2023年1月～2024年12月

　- チーム構成：25名（内エンジニア8名）

　- 使用技術：Unity URP、C#、PlayFab、Firebase

　- 担当：バトルパート設計／エフェクト最適化／イベント連動UIの構築

　- 成果：DAU平均2.2万人、CVR+28%、定着率35%。社内MVP受賞。

・『ファンタジーワールド（仮）』

　- 期間：2021年4月～2022年11月

　- 担当：演出制御（Timeline）／ローカライズ対応／外部アセット連携

　- 成果：ストア評価★4.3、累計DL数50万突破、バグ報告率3％未満

■ 株式会社システムウェア（2017年4月 ～ 2021年3月）

職種：ソフトウェアエンジニア（Webアプリ開発）

・ Java/Springによる業務系SaaS開発、保守運用

・ 社内会計システム刷新プロジェクトでUI再設計主導

・ 顧客ヒアリング、PoC開発、データ移行対応まで経験

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

【学歴（Education）】

・東京工業大学 工学部 情報工学科 卒業（2010年4月 ～ 2014年3月）

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

【資格・検定（Certifications）】

・情報処理安全確保支援士（2024年）

・Unity Certified Programmer（2023年）

・TOEICスコア：820点（2022年）

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

【自己PR（Personal Statement）】

ゲームエンジニアとしての実績と業務システム開発の基盤を活かし、プロジェクト全体を俯瞰しながら手を動かせる実装リーダーを目指しています。

特に2024年以降は、AI・UIUX・KPI分析を取り入れた“結果を出す開発”に注力してきました。

貴社のようなスピード感ある環境で、プロジェクトの根幹から貢献したいと考えています。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

【希望条件（Preferences）】

・希望勤務地：東京23区内またはリモート可

・希望年収　：600万円以上

・勤務形態　：正社員・週4勤務相談可

・入社希望　：2025年10月以降