**【就業経験の有無】** 必須  
正社員や契約社員などの、企業への勤務経験の有無をご回答ください。  
※インターン、アルバイトは含みません。

・就務経験あり　・なし

**【反社会的勢力との関わり】** 必須  
反社会的勢力及び団体との関わりについて、以下のいずれかからお選びください。

・一度も関わりを持ったことがない

・過去に関わりを持ったことがある、もしくは現在関わりを持っている

**【犯罪歴の有無】** 必須  
過去の犯罪歴（前科・前歴）の有無について、以下のいずれかからお選びください。

**【学歴】** 必須  
※高校入学から最終学歴の卒業（予定）年までをご記入ください。  
下記の例を参考に、1項目ごとに改行してください。  
  
（例）  
2017年04月 私立コナミ高等学校 入学  
2020年03月 私立コナミ高等学校 卒業  
2020年04月 コナミ大学 ○○学部 ○○学科 入学  
2024年03月 コナミ大学 ○○学部 ○○学科 卒業  
2024年04月 コナミ大学大学院 ○○研究科 ○○専攻 入学  
2026年03月 コナミ大学大学院 ○○研究科 ○○専攻 修了見込み

**【免許･検定･資格】  
※これまで取得したものがあればご記入ください。（TOEIC等、語学系の資格含む）  
  
（例）  
2021年8月 普通自動車運転免許 取得  
2022年6月 TOEIC 600  
  
200文字以下**

**【趣味・特技】**  
ご自由にご記入ください。  
※羅列する場合は「/」やスペースなどで区切っていただき、改行は使用しないでください。  
100文字以下

**【喫煙の有無】** 必須  
コナミグループでは、健康で長く働いていただけるよう、社員の禁煙活動に取り組んでおります。  
現在の喫煙状況について、以下のいずれかからお選びください。

喫煙していない（または、禁煙済み）

喫煙しているが、入社までに禁煙する意思がある

喫煙している(禁煙の予定無し)

**【制作に携わりたいカテゴリについて】** 必須  
下記の中で制作に携わりたいと考えているカテゴリを、上位のものから順番に選択してください。  
書類選考で合格となった事業のうち、希望いただいた中で最も志望度の高い事業の面談に進んでいただきます。  
  
**＜選考に進んでいただく事業（会社）につきまして＞**  
**モバイルゲーム**…株式会社コナミデジタルエンタテインメント  
**家庭用ゲーム**…株式会社コナミデジタルエンタテインメント  
**アーケードゲーム**…株式会社コナミアミューズメント  
**遊技機（パチンコ・パチスロ）**…株式会社コナミアミューズメント  
**カジノ関連（カジノ向けビデオスロットマシン）**…Konami Gaming, Inc.

第1位

第2位

第3位

上記で選択した以外にも制作に携わりたいカテゴリがあれば、チェックを入れてください。

**【担当したい技術分野】** 必須  
下記の中で制作で担当したい技術分野について、上位のものから順番に選択してください。  
  
**●インゲーム**  
ゲームのコア部分の設計とプログラミングを担当します。ゲームの遊び、面白さを表現します。  
**●アウトゲーム**  
画面に表示されるボタンやスイッチ、切り替えのエフェクトなどのユーザーインターフェイス表現や、ユーザー起点の操作に対する振る舞い、伴うアニメーション等のプログラミングを担当します。  
**●グラフィクス**  
描画表現を行うハードウェア寄りのプログラミングを行います。  
デザイナの表現をゲーム上でうまく再現する方法を開発します。  
DirectX、OpenGL、Valkan、MetalといったローレベルAPIを駆使し表現の限界を追求します。  
**●ゲームシステム**  
ゲームの画面遷移やリソース管理、デバイスコントロールなどのゲーム内の共通システムのプログラミングを行います。  
**●ネットワーク/サーバー**  
ネットワークを利用した通信や同期、サーバーサイドのプログラミングを担当します。  
ゲームデザインに合わせた、プロトコル仕様の設計、エラー処理、クラッキング対策も重要な役割になります。  
また、サーバーサイドのWebAPI、データベース設計や、高負荷対応もこちらの技術領域です。  
**●制作ワークフロー/ツール**  
デザイン、サウンド、企画などから上がってくるアセットを、効率よくバイナリデータまでもっていく環境のデザインをします。  
市販ツールのプラグインや、自作でレベルエディタツールやコンバーターなどを作成します。  
**●共通システム**  
課金処理、バグトラックシステム、統計分析など、ゲーム制作を側方で支援するシステムやツールを作成、運用するプログラマーです。  
**●サウンド**  
ゲーム内における音声データを効率よくコントロールするプログラミングを行います。  
**●基礎研究**  
まだゲームに応用されていないような新しい基礎技術の研究/開発をします。  
**●分析基盤技術者**  
ゲームの販売や運営で得られる情報を、様々な角度から分析し、より良いゲーム体験につなげる統計分析環境の構築と運用をします。

第一位

第1位を選んだ理由を簡単にご記入ください。 必須  
50文字以下

第2位

第2位を選んだ理由を簡単にご記入ください。  
50文字以下

第3位

第3位を選んだ理由を簡単にご記入ください。  
50文字以下

**【学業について】** 必須  
学校での専攻･研究内容など、主に学んでいることについてご記入ください。

400文字以下

**【志望理由・入社後に実現したいこと】** 必須  
コナミグループを志望した理由及び入社後に実現したいことについてご記入ください。

400文字以下

**【プログラミング経験について】**  
ご自身のプログラミング経験について例に沿って使用期間が長い順に上から回答してください。(複数記入可)  
※ゲーム制作に限らず、プログラミング経験であれば何でも構いません。  
(例)使用言語/月数/用途  
Python/2年/大学の授業で使用のため。  
C++/6ヶ月/個人のゲーム制作において使用しました。  
Java/1ヶ月/独学で勉強のため。  
  
400文字以下

**【好きなゲーム(コナミ製品)】**  
コナミ製品で好きなゲームタイトルをご記入ください。いくつかある場合は、タイトルを羅列いただいても結構です。  
※羅列する場合は「/」やスペースなどで区切っていただき、改行は使用しないでください。  
200文字以下

**【好きなゲーム(コナミ製品以外)】**  
コナミ以外の製品で好きなゲームタイトルをご記入ください。いくつかある場合は、タイトルを羅列いただいても結構です。  
※羅列する場合は「/」やスペースなどで区切っていただき、改行は使用しないでください。  
200文字以下

**【アピールポイント】** 必須  
アピールポイントをご自由にご記入ください。  
  
400文字以下

**【参考資料提出有無】**  
参考資料・アピールできる資料やデータがある場合は「あり」を選択ください。

・あり

**【参考資料提出】**  
アピール資料の提出は以下リンク、あるいは回答欄にURLを添付してください。  
  
**■提出方法について**  
※Googleフォームを用います。Googleアカウントが必要となります（提出時ログイン必須）  
※Google chromeでのアップロードを推奨いたします。  
（ファイルサイズによって時間がかかりますが、Google chrome以外のブラウザの場合アップロードにかなりの時間を要する場合がございます。）  
  
★提出方法の詳細につきましては、以下リンク先の内容を確認のうえご対応をお願いいたします。  
提出先：**[＞＞リンク＜＜](https://forms.gle/JK6gKLG8JpxTqGwYA" \t "_blank)**  
100文字以下

**【履歴書用顔写真アップロード】** 必須  
  
※ 下記注意事項をご確認の上、画像ファイルをアップロードください。  
  
・ファイル形式は、.jpg、.jpeg、.pngのみで、2MBまでです。  
・一部スマートフォンからはアップロードできない場合があります。  
・うまくアップロードできない場合は、「firefox」や「google chrome」等、他のブラウザでお試しください。

**【提出内容確定】** 必須  
WEB選考シートの記入が完了し提出内容を確定される方は、「確定」を選択したうえで「確認画面へ進む」へとお進みください。  
  
※「確定」とした方から内容の確認および選考を進めさせていただきます。  
※確定後の内容変更はできませんので、ご注意ください。また、回答内容の確認もできなくなりますので、コピーをとっておくことをお勧めいたします。

・確定