

# 職務経歴書

2023年9月1日現在

氏名 亀山 健志

## ■職務要約

2014 年から 2017 年:間航空自衛隊に所属。基地司令部監理部に配置され、恒常業務として来簡文書の処理と資料作成を実施しつつ手定期的に実施される文書監理を補佐。

2022年から2023年:fastDOCTOR株式会社に所属。内製のコールセンター業務で発生するデータをAWSから取得して社内フォーマットに適用した状態で出力するマクロを作成した後、現場で求められるツールの作成に勤める。

2023年:アイディアファクトリー株式会社に所属。新規プロジェクト用システムボイスの作成や依頼書の作成を実施しつつ、ワードチェックやワードカウントチェック等の手数がかかる作業を自動化し、効率化に貢献した。

## ■職務経歴

航空自衛隊(2014 年 4 月～2017 年 3 月)	
事業内容: 基地管理、運営	正社員 として勤務
	松島基地司令部監理部、文書管理担当
2014年4 月～2017 年 03 月	<p>宮城県の松島基地において監理部員として文書監理と来簡文書の管理を担当。</p> <p>実施業務: 文書監理 基地広報 基地警備要員</p> <p>【工夫した点】 業務そのものは複雑性のない単純なものでしたが、職業柄、常に一定以上の体力を求められる事が多かったため、平日課業外も休日でも体力を養うことを努力していました。また、文書監理でも来訪者対応でもスケジュール調整などを行う部署ではあったのですが業務外で他部署と関わることが少なかったため、剣道部やボランティア等の基地広報 活動に積極的に参加して交流の輪を広げました。</p>

fastDOCTOR(2022 年 4 月～2023 年 3 月)	
事業内容: プログラマーとしてツール作成、コールセンター業務 売上高 :943 百万円 従業員数:229 人 上場区分:非上場	契約社員 として勤務
	OC部 / プログラマー職
2022年4 月～2023 年3月	<p>部内のツール作成を担当。AWSとBigQueryを介した作成データを会社指定のフォーマットに整頓、出力するマクロを作成。</p> <p>【工夫した点】 入社した2022年4月はCOVIDに罹患した患者様から第7波のコロナ感染流行で急増したことから来訪ドクターの需要が比例して増え、それに対応して人員も取り扱うデータも第7波以降より急増したため、手数と集中力が求められる顧客データの管理とソートを自動化するのを感じていた上司から提案され、マクロ作成を担当しました。上司から完成形のイメージをヒアリングし、作成し、フィードバックをもらって加筆や修正を加えるサイクルを繰り返しました。 上司から言われたイメージに対して私が設計から開発と運用を担当し、相手が求めている仕様に対してクリティカルな回答を作れるようになりました。</p>

アイディアファクトリー(2023 年4 月～同年10月)	
事業内容: 開発企画 売上高: 20億円 従業員数: 150人 上場: 東証一部上場	契約社員 として勤務
2023年4月 ～11月	<p>開発企画部 / 企画職</p> <p>「超次元ゲーム ネプテューヌ GameMaker R:Evolution」のデバッグ作業を実施した他、東方スペルカーニバルのシステムボイスとイベントCGすべての発注依頼書作成を対応。他、マクロ作成により業務の効率改善を促進した。</p> <p>【業務範囲】超次元ゲーム ネプテューヌ GameMaker R:Evolution デバッグ、データベース整頓 未発表プロジェクト システムボイス3000個作成と管理、イベントCG依頼書作成</p> <p>【工夫した点】 デバッグについてはTRCリストを読むことと既存のバグチケットと仕様書とデータベースの確認から始めました。ゲームのデバッグ作業が初めてであったので、バグの疑いがある画面表示が仕様通りであるか、テキストが想定通りの形で出力されているかまで確認をしていました。 システムボイス作成については人気タイトルであったのでキャラのパーソナリティを理解するために過去作の発言や 設定を全て隅々まで読み込み、原作に忠実なパーソナリティの再現を試みました。また、私自身の文体が出ることを 防ぐために社内のシステムボイスを読み、そちらに寄せることに務めました。</p>

株式会社EX(2023 年11 月～)	
事業内容: 開発企画 売上高: 1億円 従業員数: 90人 上場: 東証一部上場	契約社員 として勤務
2023年11月 ～	<p>開発企画部 / 企画職</p> <p>天空のアムネジア運営業務。ゲーム内課金パック内容作成、問い合わせ対応、大会運営など。</p> <p>【工夫した点】 課金が前提のソーシャルゲームというゲームジャンルであるため、買い切りゲームとは異なる考えが求められた。特にゲームの維持を可能にする程の課金をしてくれるユーザーは全体の2,3%程度の少ない人数であったため、それほどにやりこんでいるユーザーが買ってくれるであろうパックの内容を、1000-20000円の各スケール内で考える必要があった。 非-微課金ユーザーが人口の最大ボリュームであることも事実で見捨てるにはもったいないと思い、そんなユーザーが課金をしてくれるきっかけとなる、対ユーザー大会が盛り上がるように実装当初から変更がなかった大会報酬の見直しや、話題性のあるパックの作成ができるように努めました。</p>

#### ■活かせる経験・知識・技術

GAS  
Unity  
HTML  
MySQL  
Live2D  
DirectX9,10,12  
Blender  
CLIP STUDIO

#### ■ 資格

2014年 3月 第1種普通自動車運転免許取得  
2018年12月 職業教育キャリア教育財団主催 情報検定 合格  
2021年 3月 基本情報処理技術者

#### ■ ポートフォリオ兼ホームページ

<https://madssiggy.github.io/portfolio/>

## ■ 自己PR

私はプログラマーとして勉強をし、企画職の仕事を現在務めているアイデアファクトリーで学び、実務として取り組みました。  
現在は株式会社EXにてゲーム運営の業務に取り組んでいます。  
私はゲームが好きです。アナログとデジタルを問わず、時に盤面上で友人と命のやり取りができ、勇者や蛮族や魔法使いになってモンスターと対峙できたり、一人の時間を満ち足りたものに変えてくれるゲームという文化そのものが好きです。  
私自身は昔からの癖で一つのゲームを数百時間やりこんでしまう癖があるのですが、ゲーム業界に入った今、より多くのゲームに触れることの喜びを知りました。現在は友人に少し力を借りながらではありますが、余暇にゲーム制作もしています。  
その中でゲームの核になるシステムを考えると、各オブジェクトのパラメーターの割り振りは特にゲームを作っている実感を感じ、この度ゲームデザインの仕事をさせていただきたく応募させていただきました。

以上