## 職務経歴書

2024年10月 1日 現在 亀山 健志

応募職種: ゲームプランナー

職務経歴要約

<応募職種に関連する職務経歴を中心に記載>

2022.4月から2023.3月までfastD0CTOR株式会社でプログラマーとして勤務。マクロ作成など社内用ツールの作成を通じて業務効率の改善を実施した。

2023.4月からアイディアファクトリー株式会社に在籍。システムボイス作成やボイスリスト、依頼書の作成を実施した。ボイスリストの作成に際し、前職の経験を活かして作業に3日かかっていた内容を5分で出力するマクロを付与したシートを作成し、こちらでも業務改善に貢献した。

2023.11月から株式会社EXにて、天空のアムネジア運営として在籍。htmlを直接編集、マクロを使用しつつ1000人以上の規模の大会の運営や販売パックの企画、イベントの報酬アイテムの提案を行い、運営業務と売り上げに貢献した。

## 職務経歴詳細

株式会社EX 2023.11 ~ 2024.9 事業内容: ゲームパブリッシャー

資本金: 10,000万円 従業員数: XXXX名

期間	タイトル/プロジェクト内容	役割・規模	使用ツール
2023. 11 -	天空のアムネジア	担当役割	使用ツール
2024. 9		チーム構成	
			Unity
		運営、プランナー	Excel
		として参加	Word
		内製開発部員総員	サクラエディ
			タ
			html

株式会社アイディアファクトリー 2023.4 ~ 2023.10

事業内容: ゲームパブリッシャー

資本金: 9.400万円 従業員数: XXXX名

又个业 . 0,	000万门		
期間	タイトル/プロジェクト内容	役割・規模	使用ツール
2023.4 -	超次元ゲイムネプテューヌ	デバッガー、プラ	Unity
2023. 10	GameMaker R:Evolution	ンナーとして参加	Excel
		内製開発部員総員	Word
			サクラエディ
			タ
2023.6 -	東方スペルカーニバル	プランナーとして	Unity
2023. 10		参加	Excel
			Word
			サクラエディ
			タ

株式会社 fastDOCTOR 2022.04 ~2023.3

事業内容: リモート問診、往診

資本金: 10,000万円 従業員数: 200名 <企業規模を示す上で従業員数は可能な限り記載>

		142 C22410 0 124 2 HD-	154.
期間	タイトル/プロジェクト内容	役割・規模	使用ツール
2022. 4 -	地方の医療格差の解決についての企画立案	リーダー1名	SpreadSheet
2022. 8		以下新入社員8名	
		プランナーとして	
2022. 7 -	業務効率改善のためのツール作成、恒常業務	プログラマーとし	SpreadSheet
2023. 3		て	

航空自衛隊 2014.04 ~2017.3

事業内容: 文書監理、基地警備、基地広報

期間	タイトル/プロジェクト内容	役割・規模	使用ツール
2014. 7 -	宮城県松島基地復興作業	司令部監理部10名	excel
2017. 3		文書監理員として	
2014. 12 -	基地広報活動	広報班4名	
2017. 12		有志8名	
		有志として	

## ITスキル

ツール		使用期間	レベル
Excel	Word	10年	マクロや関数の自作が可能
Unity		5年	単独でハイパーカジュアルゲームの作成が可能
DirectX10		3年	専門学校の授業範囲内
Live2D		6ヵ月	自作の絵から動かすところまで実装
CLIP STUDIO		6ヵ月	本ソフトのみで企画書を作成できる程度の理解

## 自己PR

<応募職種に関連してアピールできる経験やスキル、実績にフォーカスして記載>

株式会社EXでhtmlを直接編集してゲーム内情報の更新と大会運営、パック企画を実施しました。基本的なプログラミング能力とプランナーとしての能力を証明できたと思います。

アイディアファクトリーでシステムボイス3000個を10営業日でチェック込みで作成することが出来ました。この際は合計30キャラのパーソナリティやロ調などからよりキャラクターが発言しそうなものを作ることを意識して作成しました。

また、台本などからキャラごとのボイスリストを作成した際に作業工数が数日かかったものを5分で完了させるマクロを作成し、業務効率の改善に貢献いたしました。

スキルとしては基本情報技術者資格を所有しており、IT知識に対する基本的な知識を持っているといって良いと思います。また、ゲーム制作においては学生時代に学内コンテストで複数個賞を受賞した事、インターンでハイパーカジュアルゲームを企画から実装まで単独で実施したことがあります。

社会人としては18歳から21歳まで航空自衛隊で働いていたこともあり、チームワークが重要になる仕事に対して得意意識があります。ゲーム制作は所属する部署、関連する部署と多くの人間が携わる仕事です。自衛官として過ごしたこの経験は集団活動において良い働きをすることを約束します。

以上