

職務経歴書

2024/01/30 山口 洋一

【職務経歴概要】

プランニング業務を中心として家庭用ゲーム、ソーシャルゲーム、ネイティブアプリゲーム、ブロックチェーンの企画立ち上げ～開発・仕様、データ作成、運用を行ってきました。フリーランスでは、主に家庭用ゲームのプロジェクトマネジメントを経験しておりました。

【得意とするもの】

- ・コミュニケーションを図りながらのディレクション業務や、マネジメント業務
- ・プロジェクトの立ち上げなど
- ・仕様書、Unity等を用いたデータ作成

【主な所有スキル、経歴内容】

ディレクション・マネジメント	プランニング、レベルデザイン	レベルデザイン設計、調整
マーケティング・分析	インターフェイス設計	スクリプト(主に C 言語)
スケジュール、進行管理	事業計画、戦略立案	人員計画、採用実務
企画立案、開発体制づくり	仕様作成、データ設計	ラフデザインの作成、発注管理

【挑戦していきたいこと】

マネジメント業務を行いながら若手社員の育成や教育などに関わっていければと思います。

また、将来的には培ってきたゲームのノウハウや、エンターテインメント性を生かして教育や医療・介護などにチャレンジし、社会に貢献できるような作品を提供していきたいと考えております。

【会社経歴】

2018 年 9 月 ～	フリーランスにて活動中	プロジェクトマネジメント
2015 年 11 月 ～ 2018 年 8 月	株式会社PONOS	プロデューサー兼ディレクター
2015 年 3 月 ～ 2015 年 9 月	株式会社モブキャスト	レベルデザイナー
2012 年 7 月 ～ 2015 年 3 月	株式会社バンダイナムコ スタジオ	メインプランナー
2010 年 3 月 ～ 2012 年 4 月	株式会社ドリコム	プロデューサー補佐、ディレクター

2009 年 3 月 ~ 2010 年 3 月	株式会社マーベラスエンターテインメント	運営ディレクター
2006 年 2 月 ~ 2009 年 5 月	株式会社TOSEソフトウェア	プランナー

【フリーランス】 2018 年 9 月 ~ 現在

お取引先: 株式会社 BurgerStudio、米国法人 Enhance 等

事業内容: 家庭用ゲームの企画、制作、販売

ブロックチェーンを用いたWeb3 ゲームの企画、制作、運営

【プラットフォーム】	【プロジェクト】	【主な業務内容】
PlayStation4/5 (VR/VR2 を含む) STEAM 等	【HUMANITY】 開発体制 およそ 30 人程度 (プロデューサー:4、ディレクター:2、PM:2、クライアント:5、サーバー:2、デザイナー:2、プロモ 8)	スケジュール、予算管理／プロデューサーとの折衝 ストア配信設定やパッケージ／ビルドの作成 仕様作成／データ作成、AWS設計 ユーザーコミュニティ仕様、データの作成 外部委託会社さんとの折衝 クオリティ管理、デバッグ対応 EFIGSローカライズデータ管理 動画の作成、編集 レベルデザイン、ステージデータの設計
Vision Pro(Apple VR)	※非公開	スケジュール管理 仕様作成、市場調査
Nintendo Switch	※非公開	企画立案 プロデューサー、委託会社へのプレゼンテーション
Web3 ゲーム	Graffiti Racer 開発体制 非公開	企画立案、スケジュールおよび予算管理 仕様作成、データ設計 外部委託会社さんとの折衝 クオリティ管理、デバッグ管理等
ネイティブアプリ	※非公開(音楽ゲーム)	企画立案、プロデューサーとの折衝 プレゼンテーション 仕様書および、データ設計資料の作成 プログラマーと 1 対 1 で作業 一部スクリプト作成

【株式会社PONOS】2015 年 11 月 ～ 2018 年 8 月

事業内容:ネイティブアプリの企画、制作、運営

雇用形態:正社員

【プラットフォーム】	【プロジェクト】	【主な業務内容】
モバイル向けアプリ	【はばたけ！ひよこ小競争】 社内体制 およそ 10 人程度 ※別途、委託開発会社 (プロデューサー兼ディレクター:1、プランナー:2、クライアント:2、デザイナー:1)	企画立案資料の作成、社内用モックアプリ作成 事業計画書、戦略調査 スケジュール、予算管理／仕様の作成 データ作成、レベルデザイン設計・調整 キャラデザイン資料、世界観資料、UI仕様作成 フレーバーテキスト、キャラクターメッセージの作成 外部開発会社さんとの折衝 監修作業 BGMの発注および、調整 ガチャデータの設計、作成、デザインデータ調整 ストア配信設定 社内・社外コラボ対応 クオリティ管理、デバッグ対応 人員計画作成、採用実務 ユーザーさんからのお問合せ対応など

【株式会社モブキャスト】2015 年 3 月 ～ 2015 年 9 月

事業内容:ネイティブアプリの企画、制作、運営

雇用形態:契約社員

【プラットフォーム】	【プロジェクト】	【主な業務内容】
モバイル向けアプリ	【18 キミツナガルパズル】 社内体制 およそ 25 人程度 (プロデューサー:1 ディレクター:1、メインプランナー:1、レベルデザイナー:3、プランナー:2、クライアント:6、デザイナー:6、サーバー:4)	ランキングシステムの実装 ステージデータの作成／レベルデザイン設計 イベントデータの作成／レベルデザイン設計 新エリア追加実装 スクリプトの作成 ユーザーさんからのお問合せ対応など

【株式会社バンダイナムコスタジオ】2012 年 7 月 ～ 2015 年 3 月

事業内容:家庭用ゲーム／ゲームセンター筐体／ネイティブアプリの企画、制作、運営

雇用形態:嘱託社員

【プラットフォーム】	【プロジェクト】	【主な業務内容】
Web 向けゲーム	※非公開	企画書の作成 システム仕様書(ゲームフロー、課金決済まわり) バトルシステムの仕様策定 分析ツールの策定 デザイン発注および、管理 レベルデザイン設計、調整
Web 向けゲーム	アイドルマスター ミリオンライブ ※詳細は非公開	システム仕様書(ゲームフロー) ラウンジ(ギルド)システムの仕様策定 UI 設計および、UI モックデザインの作成 イベント仕様・データ作成、運営 デザイン発注および、キャラクター管理 レベルデザイン設計、調整
モバイル向けアプリ	※非公開	企画書の作成 バトルシステムの仕様策定 デザイン発注および、管理
アーケード／家庭用ゲーム	※詳細は非公開	システム仕様書(ゲームフロー)の修正 キャッシュフローの全面見直し UI 設計および、UI モックデザインの作成 イベント仕様・データ作成、運営 デザイン発注および、キャラクター管理

【株式会社ドリコム】2010 年 3 月 ～ 2012 年 4 月

事業内容:ソーシャルゲームの企画、制作、運営

雇用形態:業務委託

【プラットフォーム】	【プロジェクト】	【主な業務内容】
Web 向けゲーム	ビックリマン	KPI 分析、分析ツールの仕様作成 売上の管理及び次期予算の作成 外部向けコラボレーション企画の作成 デザイン発注、キャラクター監修 イベント作成、レベルデザイン作成 レベルデザイン設計、調整

【株式会社マーベラスエンターテイメント】2009 年 3 月 ～ 2010 年 3 月

事業内容:ソーシャルゲームの企画、制作、運営

雇用形態:正社員

【プラットフォーム】	【プロジェクト】	【主な業務内容】
Web 向けゲーム	【牧場物語 for mixi 】 社内体制 およそ 10 人程度 (ディレクター:1、プランナー:4、デザイナー:2、クライアント 2)	ディレクション業務 新機能仕様の考案、資料作成補佐 イベント仕様の考案、資料作成補佐 スケジュール管理 KPI 分析および、分析ツールの発注 改修システム仕様の作成 デザイン発注 レベルデザインの調整

【株式会社 TOSE ソフトウェア】2006 年 2 月 ～ 2009 年 5 月

事業内容:家庭用ゲームの企画、制作、運営

雇用形態:契約社員

【プラットフォーム】	【プロジェクト】	【主な業務内容】
Nintendo DS	※詳細は非公開	C 言語やアセンブリを用いたスクリプト イベント、キャラ仕様の作成 他スクリプターの管理および、スケジュール調整 スクリプトを用いた演出作成 クオリティ管理、デバッグ作業
Nintendo DS	※詳細は非公開	システム仕様の作成(住民や動物の AI パターン) ミニゲーム仕様作成、スクリプターへの発注 イベント仕様作成 メッセージ、シナリオの作成 デバッグ管理
Xbox/PlayStation3	※詳細は非公開	メインストーリーシナリオの作成 イベントディレクション キャラクター仕様の作成 キャラクターAI 仕様の作成 データベース設計

以上