**職 務 経 歴 書**

20◯◯年◯◯月◯◯日現在

氏名　○○ ○○

**■職務経歴概要**

大学卒業後、◯◯株式会社へ入社。ゲームプランナーとして勤務。スマホゲームを買収して運営を行うリビルド事業を主に担当してまいりました。

具体的な業務としては、イベント企画やプランニング、KPI設定、分析業務、仕様書作成。そして開発におけるディレクション業務等です。

**年収を上げる職務経歴概要作成のポイント：経歴の要点のみを短く分かりやすくまとめる**

職務経歴概要は一読しただけで、これまでの経験が分かるようにまとめることがポイントです。何度も読み直して、余分な文章をそぎ落とした内容にしましょう。

職歴が複数ある場合も、長くなりすぎないように気をつけることも大切です。エントリーする企業が求職者に求めるスキルについても考慮しながら、最適な経験を選びましょう。

**20◯◯年◯◯月　○○株式会社入社　　　（在職期間：　◯年◯◯ヶ月）**

　事業内容：ゲームサービス事業

　従業員：◯◯名　　売上：◯◯◯◯円

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **勤務期間** | **業務内容** | **職場環境** | **役職** |
| 20◯◯年◯◯月　～　20◯◯年◯◯月 | ゲームプランナー  ・各種調整、ディレクション業務  ・ビジュアルデザインコンセプト立案  ・進捗管理  ・ゲーム内イベントプランニング企画、実行、運営、  ・KPI設定  ・企画会議運営等  【実績】  ○○年◯月から担当したゲームでは、3ヶ月間で◯◯万ダウンロード達成。◯◯社のキャラクター◯◯とのコラボ企画がヒットし短期間でダウンロード数を急増させることに成功した。 | ゲーム開発事業部：  10名 | 一般社員 |

**年収を上げる職務経歴作成のポイント：業務内容は箇条書きで見やすさを重視**

ゲームプランナーとしての職務経歴を書く場合、業務内容はアピールしたい内容から順番に、箇条書きにしていきましょう。

また実績を記載する際は、数字としてどのような成果をつくることができたのか、具体的に書くことも大切です。

複数のゲーム開発に携わった場合は、それぞれのゲーム開発でどのような経験や成果があるのか丁寧に書くと、経験を漏れなくアピールすることができます。

■**これまでの経験・技術・知識**

・提案書、プレゼン資料作成（Word、PowerPoint）

・進捗等の管理表作成（Excel/IF関数、ピボットテーブル）

・Illustrator、Photoshopの操作

・KPI設定等の分析力

・ゲーム開発に関する企画力

**■取得資格**

20◯◯年◯◯月　普通自動車免許

20◯◯年◯◯月　情報処理技術者第一種

**■自己PR**

私のゲームプランナーとしての強みはプレゼンテーションスキルと調整力です。

各分野のクリエイターにパフォーマンスを発揮してもらうためには、企画の意図を深く理解してもらうことが欠かせないと考えこれまで業務に取り組んできました。

そのため社内会議でのプレゼンテーションだけでなく個別にコミュニケーションを取ることにも注力してまいりました。

結果として「◯◯ゲーム」に関して企画意図についてチーム全体の理解度が深まり、同時に品質の向上へとつなげることができました。このような取組みの結果が3ヶ月でダウンロード数○○万という数字の達成に繋がったと考えております。

今後は新しい技術やツールへの理解を広げながら、ゲームプランナーとしてユニークな企画を作っていけるようにスキルアップに励み、御社の事業に貢献していきたい所存です。

**年収を上げる自己PR作成のポイント：一番の強み何なのか、経験をアピールする**

ゲームプランナーの自己PRでは、経験してきた業務が直接スキルの証明にもなります。自己PRを作成する際は、これまでの経験を棚卸して、エントリーする企業のニーズにあった経験をPRしていきましょう。

そして具体的に何をどのようにして強みを身につけることができたのか、を書くとより説得力がある自己PRにすることができます。

また将来の方向性やキャリアプランが明確にある場合は、その内容も加えておきましょう。

ゲームプランナーとして年収を上げるために役立つスキルとしては「プロジェクトの全体を見るスキル」があります。

仮に職務経歴がゲームプランナーであったとしても、ゲームディレクターに近い立場で、機能追加やイベントの実施について検討した経験があったとしましょう。

その場合は、そういった「プロジェクトの全体を見るスキル」はしっかりとアピールすることをおすすめします。

その理由は「プロジェクトの全体を見るスキル」がゲームプランナーやゲームディレクター、ゲームプロデューサーとキャリアアップしていく際にも評価されるスキルとなるからです。