

## スキルシート

氏名	T.I		年齢	32	歳	性別	男性
最終学歴	昭和第一高等学校卒業				業界経験年数	5年4ヶ月	
携わった タイトル	No.	企業名	サービス内容/タイトル名	URL			
	1	株式会社ウインライト	社内アプリデバッグ業務	<a href="#">企業URL</a> <a href="#">サービスURL</a>			
	2	株式会社ウインライト	ジャンナビ麻雀オンライン	<a href="#">企業URL</a> <a href="#">サービスURL</a>			
	3	グリーエンターテインメント株式会社	LINE: ガンダム ウォーズ	<a href="#">企業URL</a> <a href="#">サービスURL</a>			
	4	株式会社ナウプロダクション	プレイブリーデフォルトプリリアントライツ	<a href="#">企業URL</a> <a href="#">サービスURL</a>			
	5	株式会社ナウプロダクション	ゴジラバトルライン	<a href="#">企業URL</a> <a href="#">サービスURL</a>			
	6						
	7						
	8						
	9						
業務経験	No.	期間	業務内容 (企業名・成果物)	担当 職種	使用ソフト・ 言語・OS 等	チーム 人数	契約・ 雇用形態
	1	2017年11月 - 2018年12月	デバッグ業務 «社名» 株式会社ウインライト «担当業務・役割» 社内の新規開発及び運営中タイトルのデバッグやテストケース作成 «習得スキル» デバッグ及びQA観点での検証 テストケース作成 «コメント» 下記の複数タイトル&プラットフォームでの業務 ジャンナビ麻雀オンライン (ジャンル: 麻雀 プラットフォーム: PCブラウザ、スマホ、任天堂スイッチ) セフィロト 時の世界樹 (ジャンル: 女性向けカードゲーム プラットフォーム: スマホ) エレメンタルナイトオンライン (ジャンル: MMORPG プラットフォーム: スマホ、任天堂スイッチ) ゴッタマゼイヤー (ジャンル: MOBA プラットフォーム: スマホ)	プランナー	エクセル	10名	アルバイト
	2	2019年1月 - 2019年6月	ジャンナビ麻雀オンライン «社名» 株式会社ウインライト «担当業務・役割» マスタ作成、企画 «習得スキル» マスタ作成 お知らせ作成 «コメント» 主にマスター作成を行い週替わりのイベント運用を担当 また2018年11月~2019年末まで同社内でデバッガーを経験 ↳主にネイティブやブラウザのアプリ及びコンシューマータイトルのデバッグ	プランナー	エクセル	10名	アルバイト
	3	2019年7月 - 2021年9月	LINE: ガンダム ウォーズ «社名» グリーエンターテインメント株式会社 «担当業務・役割» キャンペーン設計 ユニット設計 ユニットバランス調整 «習得スキル» ログインボーナスやランキングイベントなどの報酬設計 ユニットバランスの調整 ユニットステータス設計 «コメント» 当初はキャンペーン担当として主に報酬設計やマスタ作成を行っており、後にユニットのバランス調整と設計を担当しておりました。	プランナー	スプレッドシート Unity	30名	派遣社員
			プレイブリーデフォルトプリリアントライツ				

4	2022年2月	2023年2月	«社名» 株式会社ナウプロダクション «担当業務・役割» ユニット設計 (キャラ、イベントエネミー、ハイエンドコンテンツエネミー) イベント設計 (通常イベント、ダメージコンテスト) メインクエスト設計 (エネミー、報酬設計) キャラクエスト設計 (エネミー、報酬設計) キャンペーン施策改善 (KPI集計、画面UI仕様、報酬設計) ガチャ設計  «習得スキル» エネミー側のバトル設計 イベント設計 画面仕様設計 ガチャ設計 SQL (ちょっとだけ)  «コメント» 当初バトルプランナーとして参加しましたが、次第にイベント設計なども担当させて頂くようになり、パブリッシャーのスクエアエニックス様とも都度ご相談しながら各種企画の設計に関わらせて頂きました。				プランナー	スプレッドシート エクセル SQL コンフルエンス ソースツリー	30名	フリー/個人事業主
	5	2023年2月	2023年5月	ゴジラバトルライン  «社名» 株式会社ナウプロダクション «担当業務・役割» ユニット設計 (新ユニット、既存ユニットの上方修正) お知らせ作成 CS対応 (アカウント調査)  «習得スキル» CS対応 (アカウント調査)  «コメント» ユニットの設計~バランス調整と、ユニットに関連したお知らせ作成をメインとして担当しつつ、CS対応としてアカウント紛失ユーザーの照会調査と引き継ぎコード発行を行なっておりました。				プランナー	Unity スプレッドシート エクセル コンフルエンス gitlab ソースツリー	17名
担当領域	システム動作確認	UI/グラフィック確認	テスト報告書作成	チェックリスト作成	コンシューマゲームデバッグ	Webアプリデバッグ	ネイティブアプリデバッグ	進行管理	外注管理	予算管理
	● (経験あり)	● (経験あり)	● (経験あり)	● (経験あり)	● (経験あり)	● (経験あり)	● (経験あり)	× (経験なし)	● (経験あり)	× (経験なし)
ソフトウェア	レベルデザイン	パラメーター設定	KPI分析	企画	マスターデータ作成	スクリプト作成	シナリオ作成	プレーバートキスト作成	仕様書作成	
	● (経験あり)	★ (得意)	● (経験あり)	● (経験あり)	● (経験あり)	× (経験なし)	▲ (独学)	× (経験なし)	● (経験あり)	
自己PR	Excel	PowerPoint	Word	Flash	Dreamweaver	Flex				
	● (経験あり)	▲ (独学)	▲ (独学)	× (経験なし)	× (経験なし)	× (経験なし)				
保有資格	特に無し									
良くプレイするゲーム もしくは 良く見るサイト・アプリ	マジック・ザ・ギャザリング アリーナ スプラトゥーン3 FF14 ストリートファイターシリーズ モンスターハンターシリーズ ソウルシリーズ Twitter YouTube									