

エントリーシート 2022

プランナー就職希望者用

記入日: 年 月 日

フリガナ	
氏 名	
生年月日(年齢)	年 月 日 (歳)

写真貼付

フリガナ			
現住所	〒 -		
Eメール	(PC) (携帯)		
電話番号	(自宅) (携帯)	ご自宅の場合、ご家族への伝言 可 ・ 否	
上記以外に 連絡希望先があれば	〒 -	電話番号	

※ご記載された住所、Eメール、電話番号に連絡します。必ず連絡可能なものをご記載ください。

※迷惑メールフィルタリングをご利用の方は、当社からのメール recruit@dimps.co.jp が受信できるように設定をお願い致します。

履 歴	年	月	学歴・職歴等※	

※職歴があれば合わせて記載してください(アルバイトの記入は不要)。

語 学	英 語	文章やマニュアルの読解	できない ・ 多少はできる ・ 自信がある	
		英文メールの作成、読解	できない ・ 多少はできる ・ 自信がある	
		対面や電話での会話	できない ・ 多少はできる ・ 自信がある	
		TOEIC	点	年 月取得
	その他語学	海外滞在経験	なし ・ あり (に、 年ほど)	
		英語以外の語学スキル		
資 格			年 月取得	
			年 月取得	
			年 月取得	
			年 月取得	

■ このエントリーシートで集めた情報は、当社の採用活動にのみ使用し、それ以外の目的では使用しないことをお約束致します。

氏名

使用可能機種	☐ Windows	☐ Unix / Linux系
	☐ MacOS	☐ その他()
使用可能なプログラミング言語、 スクリプト言語など		
使用可能な開発環境、 ゲームエンジン、ミドルウェアなど		
使用可能なグラフィック系ソフトなど		

1 専攻と研究 あなたの専攻・研究テーマ(未定の場合は、予定または希望テーマ)について教えてください。

学校名		専攻・ゼミ コース名	
研究テーマ 制作テーマ			
上記の研究・制作内容を具体的に教えてください。			
上記の研究・制作内容を選んだ理由と、その魅力は何でしょうか。			
上記の研究・制作内容は当社でどのように活かせると思いますか。			

2 志望動機 当社を志望された理由について教えてください。

志望動機をお書きください。

氏名

入社後の業務として、興味がある、または希望する業務を選んで、その理由を教えてください。※複数選択可

- | | |
|--|---|
| ☐ ゲームの仕組みやルールの考案、設計(ゲームデザイン) | ☐ キャラクターのアクションや挙動の考案、設計(アクションデザイン) |
| ☐ ゲームのルールに準拠した、ステージ構造の設計(ステージデザイン) | ☐ ユーザー目線で楽しめるように、ゲームの展開や演出を設計(レベルデザイン) |
| ☐ オンラインを介した各種サービス、コミュニティの設計(ネットワーク) | ☐ 各種パラメーターやルールなど、バランスの調整(バランシング) |
| ☐ スクリプト言語を利用してアクションやイベントを制作(スクリプト) | ☐ シナリオに準拠した、絵コンテやデモシーンの考案、設計(デモデザイン) |
| ☐ メニュー画面など、ユーザーの目に触れる部分の設計(UI) | ☐ ゲーム全般を通じて得られる印象、体験、経験の設計(UX) |
| ☐ 世界観、キャラクター設定、シナリオなどの創作活動(ライティング) | ☐ ゲーム中のテキスト全般の制作(テキスト) |
| ☐ スマートフォンタイトルでの運営業務や分析業務 | ☐ バナー制作や販促系2Dアセットの制作(クリエイティブ) |
| ☐ 海外言語の組み込みに伴うゲーム全般の最適化(ローカライズ) | ☐ その他() |

理由を教えてください。

自己アピール

当社に入社したとして、制作したいゲームとその理由を教えてください。

当社に入社したとして、どのようなプランナーになりたいのかイメージを教えてください。

3 7つの質問

以下の各質問にお答えください。

Q1

☐ 対戦格闘ゲーム
 ☐ ロールプレイングゲーム
 ☐ アドベンチャーゲーム
☐ スポーツゲーム
 ☐ アクションゲーム
 ☐ サウンドゲーム
☐ レースゲーム
 ☐ シミュレーションゲーム
 ☐ シューティングゲーム
☐ ファーストパーソン・シューティングゲーム
 ☐ サードパーソン・シューティングゲーム
☐ パズルゲーム
 ☐ その他()

Q2

好きなゲームタイトル	その理由
------------	------

Q3

「素晴らしいアイデアだ!」と感じたゲーム アイデアの良さ

Q4

ゲームを遊ぶときに重要視するもの	その理由
1. 友達と一緒に遊べる	友達と一緒に遊ぶことで、コミュニケーション能力が向上する。
2. 自分が好きなゲーム	自分が好きなゲームを遊ぶことで、集中力ややる気が上がる。
3. 手軽に遊べる	手軽に遊べることで、いつでもどこでも遊ぶことができる。
4. 成長につながる	成長につながるゲームを遊ぶことで、自己肯定感が上がる。
5. 知識やスキルが身につく	知識やスキルが身につくことで、将来の進路に役立つ。

Q5

一時間でも語れるもの その魅力

Q6

Q7