【株式会社アトラス】中途採用：テクニカルアーティスト応募者アンケート ver1.4

|  |  |
| --- | --- |
| かな |  |
| 氏名 |  |

※(任意)と表記がある設問は必須ではありません。

|  |
| --- |
| 【１】あなたが弊社で関わりたいタイトルやシリーズをお聞かせください。(複数選択可)  ※適性により、ご希望とは異なるタイトルをお任せする場合もございます |
| ・真・女神転生シリーズ　　・世界樹の迷宮シリーズ　　・ペルソナシリーズ　　・新規IPタイトル(スタジオ・ゼロ)  ・他(　　　　　　　　　　　　　　　　） |

|  |
| --- |
| 【2】これまでにご経験された職種をお聞かせください。(複数選択可)  ※適性により、ご経験とは異なる職種をお任せする場合もございます |
| ＜デザイナー＞  ・コンセプトアート制作(２Ｄ）　　・３ＤＣＧデザイナー　　・モーションデザイナー　　・エフェクトデザイナー  ・イベントシーン（映像演出）制作　　・インターフェイスデザイナー　　・テクニカルデザイナー　　・リガー  ・プログラマー  ・テクニカルアーティスト  他(　　　　　　　　　　　　　　　　） |

|  |
| --- |
| 【3】このたび転職を考えられた理由と、そこから弊社に関心を持たれた理由、なにを軸に転職先業界・企業を選定されているかについてお聞かせください。 |
|  |

|  |
| --- |
| 【4】あなたの入社後の目標や理想、今後のキャリア想定をお聞かせください。 |
|  |

|  |
| --- |
| 【5】あなたがこれまでに在籍した会社・携わった仕事において、あなただからこそ成し得たことをお聞かせください。また、それらを踏まえ、弊社でテクニカルアーティストとして具体的にどういった業務に力を発揮できるのかをお聞かせください。 |
|  |

|  |
| --- |
| 【6】面接時にお聞きになりたいことや、伝えておきたいことなどがあれば、お書きください。（任意） |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| 転職可能時期(予定) |  |
| 現年収 |  |
| 希望年収 |  |

※転職可能時期…○年○月以降、もしくは、内定から○日後以降など、分かる範囲でお聞かせください。

※プログラマーのご経験をお持ちで、「コンシューマーゲーム開発業務未経験」の方は、以下【７-13】設問にもご回答ください。

|  |
| --- |
| 【７】ゲームプログラミングの経験はありますか？（ある、と答えた方は具体的にお答えください） |
|  |

|  |
| --- |
| 【８】使用できる言語は何ですか？また、その言語をどの程度使えるのか(使用年数、使用内容等)もお書きください。 |
|  |

|  |
| --- |
| 【９】プログラム以外のツール(PhotoshopやMAYAなど)の使用経験はありますか？（ある、と答えた方は具体的にお答えください） |
|  |

|  |
| --- |
| 【10】３Ｄプログラミングの経験はありますか？（ある、と答えた方は具体的にお答えください） |
|  |

|  |
| --- |
| 【11】ネットワークのプログラミングの経験はありますか？（ある、と答えた方は具体的にお答えください） |
|  |

|  |
| --- |
| 【12】シェーダープログラミングの経験はありますか？（ある、と答えた方は具体的にお答えください） |
|  |

|  |
| --- |
| 【13】ゲームエンジンやミドルウェアを使用した事はありますか？（ある、と答えた方は具体的にお答えください） |
|  |