

Recruit

求人情報



Job title | 求人職種

当社は2012年3月にイスマイル株式会社より分社化しました。「スマートフォン/アプリ開発部門」に地盤を置きiOSアプリ、Androidアプリの開発に続き、いち早くUnityを導入するなど社員育成に力を入れています。今ではゲーム業界をはじめ、ソーシャル業界の多くのソーシャルアプリ開発現場の、様々なプロジェクトを担当させて頂いています。

■ アプリプログラマー (iPhone & Android/Consumer/Arcade/VR)



Copyright © google Inc. All Rights Reserved.

■ 業務内容

- ・派遣先企業に常駐して、スマートフォン用ソーシャルアプリの開発、運営
- ・コンシューマー、アーケード、VRなどのゲームソフトの開発
- ・社内での受託開発、オリジナルスマートフォンアプリの開発

■ 希望スキル

オブジェクト指向言語 (Java、Objective-C、C#、または、C++) の習熟。
スマートフォンアプリの開発経験 (特にJava、Objective-C等のネイティブでの個人制作経験) を重要視します。

【歓迎】 OpenGL、物理演算エンジン (Bulletなど)、Unity3D、PHP、MySQLなどDB構築の経験知識

■ サーバープログラマー (PHP/MySQL/Linux/Apache)

■ 業務内容

- ・派遣先企業に常駐してソーシャル系、Web系のゲームやツールの開発
- ・社内でのソーシャル系、Web系ゲームなどの受託開発、運営など

■ 希望スキル

Webプログラムの知識 (PHP、MySQLなど) の習熟。

【歓迎】 Java、HTML (CSS)の知識や、サーバーの知識 (Linux、Apacheなど)

シェルスクリプト、http/httpsに対する理解、WebAPI (RESTなど) に対する知識



■ CG デザイナー



■ 業務内容

- ・弊社内でアプリ開発に必要な画像データの作成
- ・派遣先企業に常駐してのソーシャルアプリなどの開発、運営でのデザイン業務
- ・コンシューマー、アーケードなどのゲーム開発でのデザイン業務

■ 希望スキル

2Dデザイン (キャラクター起案からアプリ中の画像全般、UIデータなど) をIllustrator、Photoshop を使用して作成。

特に、デッサン力、キャラクターの描き分け、バリエーションの制作など重要視します。

【歓迎】 3Dデザインの経験 (Mayaにてローポリ3Dキャラ、モーション、背景データ等の作成)

■ プランナー (スマートフォンアプリ企画 & スマホソーシャルアプリ企画)

■ 業務内容

- ・社内でのアプリ制作業務における、企画書、仕様書、指示書などの作成と、プロダクトの進行管理
- ・派遣先企業に常駐して、ソーシャルアプリの企画・運営や、コンシューマーゲームの企画・開発など

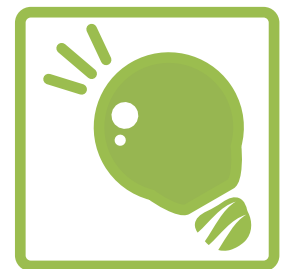
■ 希望スキル

- ・コミュニケーションスキルが高い事
- ・広い視野で進行管理の出来る事
- ・紙資料作成のためのソフトや、簡単な画像加工など画像編集ソフトなどの取り扱いに長けている事
- ・画面仕様やフローチャートの作成など、企画業務に付随する書類作成能力が高い事
- ・発案能力が高く、数多くの企画作成をこなしていける事

【歓迎】 ・サーバーの知識

・ソーシャルゲームの開発、運営の経験

・単なる評論家でなく色々な視点でモノを見て、膨らました発想を更に冷静に評価する事のできる人



■ 営業、プロダクトマネジメント (派遣の営業 & 社内案件のマネジメント)



■ 業務内容

- ・社員の派遣先でのコンディションや状態を把握管理
- ・派遣業務に関する営業やマネジメント業務全般
- ・社内外での弊社企画案件、若しくは受託案件のプロダクトマネジメント全般
- ・弊社リリース作品のプロモート立案、実行など

■ 希望スキル

- ・コミュニケーションスキル、管理スキル
- ・紙資料作成のためのオフィスなどのソフトの取り扱いに長けている事
- ・会社をいかなる段階を踏んで、発展させ目標に到達できるか？を考え、実行に移すことの出来る人間

【歓迎】 ・ソーシャルゲームの知識

・アプリ制作に関する知識

・プログラムに関する知識

・粘り強さ

ソルトライブでは研修期間が設けられており、スキルアップできるカリキュラムを用意。技術者の育成に力を入れています。



入社3年目
プログラマー/Kさん

私はゲーム系の専門学校卒業後、新卒で入社しました。学生時代の4年間プログラミングについて学んでいましたが、まだまだ技術力は高いとは言えず不安を抱えてのスタートでした。

入社後の研修では主に、ゲームアプリ開発を通して開発に必要な言語（JAVA、ObjectiveC、C#）について学びました。途中で自分のスキルだけでは解決が難しい部分などもありましたが、先輩方や同僚に助言をもらいながら解決することが出来、その後も研修を通じてスキルアップに努めました。

現在は、派遣先の会社でアプリ開発に携わっています。真面目に仕事に取り組む姿勢を評価して頂き、大きなプロジェクトに携わることができています。また、ゲーム内で重要な内容の実装を任せて頂けるようにもなりました。



入社2年目
デザイナー/Hさん

私はゲーム系の専門学校卒業後、新卒としてソルトライブに入社しました。学生時代は3Dデザインをメインに勉強してきた為、モデリングには自信があったものの未経験の分野もあり、ついていけるか不安を抱えながらのスタートでした。

入社後の研修ではゲーム制作を通してUIやMAYAでの3Dモデリングなどを学びました。私はUIに関してはほぼ未経験で、どちらかというと得意ではない分野でしたがとにかく調べる、同僚のデザイナーと情報交換をするなどで克服していきました。

現在は派遣先でアプリのグラフィックを担当しています。実務に携わって得た技術や知識により現在では自信がついてきて、不安も徐々になくなってきました。

今後も研修や実務での経験を活かし、精進していきたいと思います。

ソルトライブではこんな人を待っています！

■ 自己成長を目指す人

技術者として常に上を目指して主体性を持って成長をしていく人。待ちかまえていても何も生まれません。「自己解決」を目標に技術の向上を目指していく人間にこそ、おのずと「生涯現役」を通せる実力がついてきます。

■ 社会人としての自覚がある人

技術者である前に社会人としての自覚をもって生活できる人。人とコミュニケーションを取り合い、社会集団の中で協調性を持って生活ができ、儀礼を忘れずに他人と接することの出来る人。そういう人間こそ人の中心に立つようになり、面白さを追求するプロダクトや、効率を必要とする仕事に寄与することになります。

Recruitment | 募集要項

■ 採用情報

■ アプリプログラマー/サーバープログラマー

履歴書、卒業見込証明書と成績証明書（中途採用希望者は職務経歴書）、健康診断書、[※]作品を弊社人事担当宛てまで郵送してください。

■ CGデザイナー

履歴書、卒業見込証明書と成績証明書（中途採用希望者は職務経歴書）、健康診断書、作品（ポートフォリオ）を弊社人事担当宛てまで郵送してください。

■ プランナー

履歴書、成績証明書と卒業見込証明書（中途採用希望者は職務経歴書）、健康診断書、「スマートフォンアプリ企画案」または「スマホソーシャル企画案」2本（あれば、企画書、仕様書、指示書等を添付）を弊社に郵送して下さい。

■ 営業&プロダクトマネジメント

履歴書、成績証明書と卒業見込証明書（中途採用希望者は職務経歴書）、健康診断書、を弊社に郵送して下さい。

※アプリプログラマー/サーバープログラマーの作品に関して

作品はCD-RまたはDVD-Rにて郵送。スマートフォンアプリの場合、エミュレーター上で可動するデータ（プロジェクトファイル）とソースファイルをお送りください。開発OS、OSバージョン、また、実機で可動チェックを行った場合はメーカーと機種も明記してください。グループ制作の場合は担当箇所を明記してください。PCなどのゲーム等の場合、開発環境のないPCでも動くことを確認してください。

■ 選考の流れ



■ 企業説明会

参加は登録制です。弊社求人票、およびHPを参照にしてください。

弊社HP（採用）

<http://www.sol-tribe.net/recruit/>

