

Company Information

会社案内

recruit

求人情報



最新の技術、最新のプロジェクトに関わること

エンジニアにとって一番怖い事は、自分の技術が慢性化することではないでしょうか。いくらモチベーションの高い人でも、同じ環境で同じ仕事をずっとしていると、人間関係も仕事関係も行き詰まるもの。

でも、もしプロジェクトごとに新しい出会いがあり、職場環境も新しくなり、自分らしい分野の仕事に出会えるとすれば話は別です。そこには慢性化なんて言葉はありません。

ソルトライブでは、エンジニアが数ヶ月～1年というプロジェクト単位でソフトハウスに特定派遣するというワークスタイル。最新の技術、最新のプロジェクトと常に関わりながら自分の技術を磨いてゆける。成長志向のエンジニアにとってまさに「理想郷」と言える環境がここにあります。

ソルトライブホールディングス株式会社
代表取締役社長
塩住 誠



Philosophy | 企業理念

弊社代表取締役社長、塩住 誠のモットーでもある
「自己成長」「自己管理」「生涯現役」
この3つが企業理念の基本です

■ 自己成長

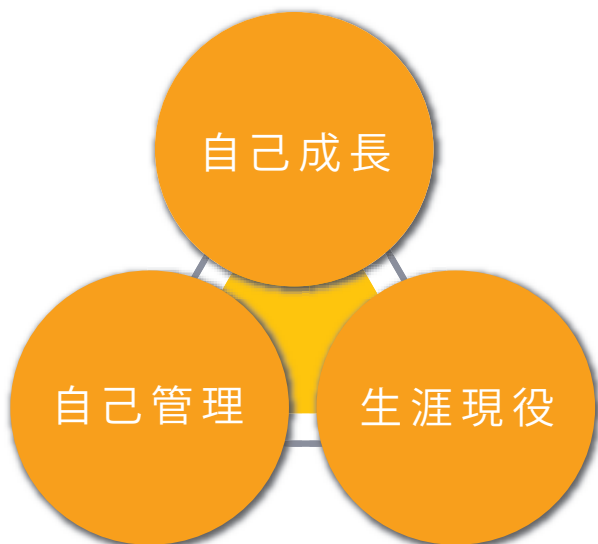
自分に不足だと感じた能力や足りないと思った知識は、自分自身での成長を促していかなければなりません。貪欲に吸収して、ひとつの技術だけに満足せず、応用の利くだけ技術や知識を研鑽し、「自己成長」を続けます。

■ 自己管理

己の背負った責任や、常識に照らし合わせて己がやらなければいけない事の順番を重視し、その責任や与えられた社会的責任を全うします。

■ 生涯現役

今の時代、信じられるモノは自分の実力だけと言っても過言ではありません。生涯現役でいる1番のキーは「好きでいつづける事」。プログラムやクリエートしていく事に対する情熱やマネジメントする喜び、武器は人それぞれです。



■ 無期雇用の人材派遣業

ソルトライブホールディングス株式会社は『労働者派遣業（人材派遣）』が業種となります。幅広い一般労働派遣のなかでも、弊社は「派遣元（ソルトライブホールディングス株式会社）に無期雇用（正社員・契約社員）される労働者（社員）を、他社に常駐派遣する業務形態」をとっていることとなります。

無期雇用労働者派遣

派遣元に無期雇用される労働者を他社のプロジェクトに常駐派遣する形態。社員は派遣が終了しても帰る会社があります。

一時期、「派遣切り」という現象が話題になりましたが、一般に「派遣切り」とは、「労働者派遣契約」の打ち切りと、それに伴う派遣業者による労働者解雇・雇い止めが発生した現象です。

ソルトライブホールディングス株式会社では、社員と「無期雇用」の社員契約を行っておりますので、仮に「労働者派遣契約」が打ち切られた場合には、派遣（出向）していた社員は「弊社に戻ってくる」事になります。また、派遣が終了し帰社した社員は、社内で自分に必要なスキルの勉強を行い、必要な最新のスキルを身につけて、新たな派遣に備えることとなります。

Outline | 企業概要

企業名称 ソルトライブホールディングス株式会社【イースマイルグループ】
代表者 代表取締役社長 塩住 誠
資本金 2000万円（増資準備金も含む）
所在地 〒103-0016
東京都中央区日本橋小網町18-3 小網町ゼネラルビル1F
TEL 03-4500-6514
FAX 03-5465-1767
HP <http://www.sol-tribe.net/>
最寄駅 東京メトロ 日比谷線、浅草線「人形町」駅 徒歩5分
半蔵門線「三越前」駅 徒歩8分
従業員数 90人（男性71人／女性19人）※2024年度10月現在
業種 労働者派遣事業（派遣許可番号 派13-311274）
有料職業紹介事業（有料職業紹介許可番号 13-ユ-310950）
事業内容 ■派遣事業
コーンシューマーソフト（Switch／PS5／Unity）プログラマ、デザイナー、プランナーの客先への常駐派遣
スマートフォンアプリ（iPhone／Android／Unity）プログラマ、デザイナー、プランナーの客先への常駐派遣
PCゲーム、アーケードゲーム、VR、MRコンテンツへのプログラマ、デザイナー、プランナーの客先への常駐派遣
SNS・Web系アプリやネットワークゲームの開発、運営へのプログラマ、クリエイターの常駐派遣
■有料職業紹介事業
技術者、クリエイターと就職先のマッチング、各企業への紹介
■受託内制事業
スマートフォンアプリ（iPhone／Android／Unity）の受託開発、デザイン案件、テクニカル案件の部分受託
コーンシューマーソフトのデザイン案件の（部分）受託
SNS・Web系アプリやゲームの受託開発、及び運営、デザイン案件の（部分）受託
コンシューマーソフトのスマートフォンへの移植業務
■その他
オリジナルスマートフォンアプリの開発とリリース



Group | イースマイルグループ

イースマイルホールディングス株式会社
イースマイルエンジニアリング株式会社

Main customer | 主要取引先

株式会社バンダイナムコスタジオ、株式会社セガ、株式会社ゲームフリーク、株式会社ライノスタジオ、株式会社コナミデジタルエンタテインメント、株式会社ゲームスタジオ、株式会社マトリックス、株式会社B.B.スタジオ、株式会社モノリスソフト、ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社、株式会社サイクロンエンターテインメント、有限会社ランカース、株式会社シンソフィア、株式会社メテオライズ、メディア・ビジョン株式会社、株式会社バイキング、株式会社 f4samurai、株式会社クオリス、株式会社クリーク・アンド・リバー社、株式会社バンク・オブ・イノベーション、株式会社ドキドキグループワークス、株式会社CLARITY STUDIO、株式会社カミナリゲームス、株式会社WFS、株式会社ジェイ・ティ、Crico株式会社、あまた株式会社、ジェムドロップ株式会社、アプシイ株式会社、株式会社ラクジン、ARSTECH GUILD株式会社、他（順不同）

Notice | グループ企業統合のお知らせ

イースマイルグループでは、企業価値をさらに高めるために、グループの企業の統合を行うことを決定いたしました。現在の「ソルトライブホールディングス株式会社」と「イースマイルエンジニアリング株式会社」の機能は、2026年4月に弊社の前身の企業である「ソルトライブ株式会社」に継承し統合することとなります。それに伴い「ソルトライブホールディングス株式会社」の社員と「イースマイルエンジニアリング株式会社」の社員も、同年4月に「ソルトライブ株式会社」に転籍する形となります。

その前段といたしまして2024年に、「グループ採用部署」を再編成いたしました。従来、「ソルトライブホールディングス株式会社」と「イースマイルエンジニアリング株式会社」両社が「ゲーム系」の求人をしておりましたが、「ゲーム系」の求人採用を、「ソルトライブホールディングス株式会社」1社から求人することとなりました。また、26卒の採用選考で「内定承諾」を頂いた生徒様につきましては、2026年4月に、統合先の企業「ソルトライブ株式会社」へ入社していただくこととなりますので、ご了承ください。

今回のグループ統合につきましては、事前に、各取引先様、また各学校様にも別途書面でご案内いたしますが、併せて、企業説明会でも生徒様に、誤解のないように生徒様にお伝えいたしますので、何卒よろしくお願い申し上げます。

Job title | 求人職種

弊社はスマートフォン黎明期からUnityを研究し新人育成のカリキュラムに導入するなど、イースマイルグループでもスマートフォンをターゲットとした派遣会社として設立されましたが、現在ではソーシャル業界だけではなくコンシューマーゲーム、アーケードゲームなどゲーム業界の数多くのプロジェクトに、弊社のプログラマー、デザイナー、プランナーが参加させていただいております。

2026年の4月にグループ会社「イースマイルエンジニアリング株式会社」と共に、「ソルトライブホールディングス株式会社」の前身の会社である「ソルトライブ株式会社」への吸収合併が決まっております。「ソルトライブホールディングス株式会社」のUnityを中心とした技術と「イースマイルエンジニアリング株式会社」のUnreal Engineの技術を合わせ、よりゲーム業界に求められる人材育成を進めていきます。

■ プログラマー (Consumer/Smartphone/Arcade/VR)



Copyright © google Inc. All Rights Reserved.

■ 業務内容

- ・派遣先企業に常駐して、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
- ・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
- ・弊社社内での受託開発業務、オリジナルアプリの開発

■ 必須スキル

- ・C++、C#、または類似の「オブジェクト指向言語」の習熟
 - ・ゲームの開発経験（特にネイティブ開発での開発経験と知識を重要視します）
- 【歓迎】・ゲームエンジン(Unity、UnrealEngine)でのゲーム開発経験と知識
- ※ UnrealEngineについてはBlueprintだけでなく、C++での開発経験があると尚可
 - ・シェーダーに関する知識、プログラミング経験 (HLSL等)
 - ・ネットワークに関する知識、プログラミングの経験(HTTPクライアント実装など)
 - ・バージョン管理システム(Git、Subversion)の使用経験

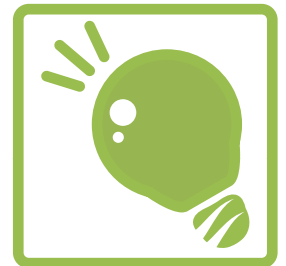
■ プランナー (ソーシャル企画&コンシューマー向けゲーム企画)

■ 業務内容

- ・社内でのアプリ開発業務における、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
 - ・ゲームのチーム開発経験があり、企画書、仕様書、指示書などを作成した経験があること
 - ・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こと
 - ・オフィス関連のソフトの習熟、画像編集ソフト、3D関連ソフト、ゲームエンジンなどの取り扱い経験
 - ・発案能力が高く、積極的に行動が出来て、広い視野を持って進行管理の出来ること
 - ・根性がある、自己の体調管理をしっかりと出来て、健康でありストレスで体調を崩さないこと
- 【歓迎】・プログラマ的な知識や経験、ゲームエンジンに関しての習熟や精通していること



■ CGデザイナー(3DCG)



■ 業務内容

- ・コンシューマー、アーケードゲームなどのゲーム開発・運営でのデザイン業務
- ・派遣先企業に常駐してのスマホソーシャルなどの開発・運営でのデザイン業務
- ・弊社社内での受託開発でのデザイン業務

■ 必須スキル

- 3D：・Mayaなどを使用した3Dデザインの経験（3Dキャラ、モーション、3D背景、エフェクト等の作成）
- ※モデルの造形力、テクスチャーの知識、テクスチャーを手描きで出来るかどうかを重要視
 - ・Substance Painter等でのマテリアル設定経験、マップ関連の知識と経験
- 【歓迎】・ゲームエンジン（Unity、UnrealEngine）への組み込みや経験、知識
- ・モデリングだけではなく、リギング、モーション、エフェクトなどの経験、興味、知識

■ 社内での開発研修の先には……

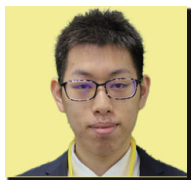
昨今のゲーム業界では「ゲームエンジンでの開発」が主流の時代を迎えています。弊社は2011年より新人研修カリキュラムに「Unity」を導入してまいりましたが、2020年より新たに「Unreal Engine (UE5)」を利用した、新人のゲーム開発研修も開始いたしました。

研修での作品は期間の関係上“超大作”とはいきませんが、プランナーもプログラマーもデザイナーもゲームを面白くするために意見を出し合っ、コミュニケーションを取り合いながら制作を進めています。ソルトライブでは、これらすべてがゲーム業界の「未来につながる」一歩だと考え、新人のスキルアップが将来の「業界の発展」につながることを確信し「育成して共に歩む」姿勢で取り組んでいます。



☆2020年度 新人研修課題(3D/UE4)作品 『看護師二十(かんごしはたち)』

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
デザイナー / Aさん

私はゲーム系の専門学校を卒業後、新卒でデザイナーとして入社しました。

ゲーム開発の経験はありましたが、技術力には不安を感じていました。入社後の2Dおよび3Dの研修を通じて、UIデザインの考え方、ゲームに適したモデルの制作、バージョン管理やゲームエンジンの使い方について学びました。また、社会人としてのマナーや機密情報の管理、グループディスカッションなどを通し、働く上で大切な知識とコミュニケーションスキルも学ぶことが出来ました。

現在、私はゲームの背景モデリングやライブ演出に携わっており、お客様からのリアルタイムの反応を感じながら、業務に取り組んでいます。派遣先ごとに異なるツールや開発エンジンを活用する環境で働く事で、幅広い知識と経験を積むことが出来ます。

これらの経験を通じて、今後も更なるスキルの向上を目指していきたいと思えます。



入社 2 年目
プログラマー / Mさん

私はゲーム系の専門学校を卒業後に新卒として入社いたしました。学生時代はC++やUnrealEngine、DirectXを用いて主に2Dゲームの制作をしていました。

入社後の研修では、スマートフォンのゲーム開発を通してゲームエンジンや言語への理解を深めました。他業種の方とチーム開発をしたことが無かったのですが、研修は実際のプロジェクトのように進めていくので他業種とのコミュニケーションに慣れることが出来ました。

現在は派遣先でエンジニアとしてゲームの開発に携わっています。開発用や他業種向けの機能の実装などで現場の方から感謝の言葉をいただくことがあり、喜びを感じると共に自信に繋がっています。今後も多くの人に楽しんでいただけるゲームを開発できるよう、技術とコミュニケーションを磨いていきたいと思えます。

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にお送りください。
※デジタルの応募書類、webストレージでの作品提出を推奨しております。

■ 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※pdf可）を弊社人事担当宛てにお送りください。※デジタルの応募書類、webストレージでの作品提出を推奨しております。

■ 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、「企画案」または「企画書」2本以上（推奨：うち「スマホアプリ企画案」1本以上）自身で作成したものがあれば、企画仕様書、仕様書、指示書等を併せてお送りください。
※デジタルの応募書類、webストレージでの作品提出を推奨しております。

■ 作品送付に関して

2020年より、開封無効の証明書類以外はデジタルデータでの応募も可能となりました。作品はオンラインストレージを利用したデジタルデータでお送りいただく事も可能です。デジタルでの応募に関する概要などを記載した資料は弊社ホームページの「recruit」ページからダウンロードできるようになっております。ご確認の上、概要に沿ってご応募をお願い致します。

■ 選考の流れ



■ 企業説明会

定例でのオンライン説明会も開催しております。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/>

