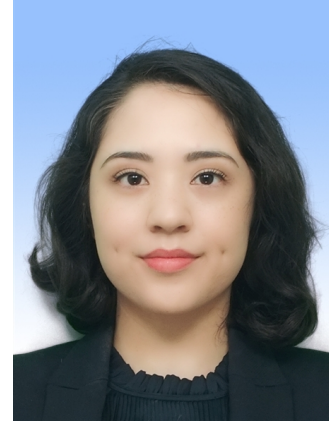


履 歴 書

氏名 ザモラ・ジェシカ
生年月日 1991年8月18日 (満29歳)
住所 〒160-0002 東京都新宿区四谷坂町4-12
携帯電話 070-4123-0499
E-mail jzgamedev@gmail.com



【学歴】

2009.6 アメリカカリフォルニア州ノースサリナス高等学校 卒業
2009.9 カリフォルニア大学サンタクルーズ校 入学
2013.6 カリフォルニア大学サンタクルーズ校 卒業
2018.8 アメリカ・カナダ大学連合日本研究センター 入学
2019.6 アメリカ・カナダ大学連合日本研究センター 卒業

【職歴】

<アメリカ>

2013.6~2014.5 プレイネクスト (スマートホンゲームプランナー)
2014.6~2015.6 ストーム8 (ゲームプランナー)
2013.12~2018.12 ミアウパッフゲームス (共同 - 設立者)
2015.7~2018.7 任天堂ソフトテクノロジー (ゲームプランナー)

<日本>

2019.9~現在 ソフトギア (ゲームプランナー)

【職業訓練・研究等】

2010.9~2013.6 カリフォルニア大学サンタクルーズ校工学科
学生のアドバイザーとピアメンター
2012.6~2012.8 ディズニーインタラクティブプレイドーム

アシスタントプロデューサー (インターン)
2017.11 ヤマサ言語文化学院「SILAC 2週間」 修了
2018.6 カリフォルニア大学サンタクルーズ校MESAショーケース
基調講演者「モチベーションを持ち続けること」

【免許・資格】

2007 普通自動車一種免許 取得 アメリカ カリフォルニア州
2011 マイクロソフトイマジンカップ 取得
2015 普通自動車一種免許 取得 アメリカ ウワーシントン州
2018 日本と米国友情委員会奨学金
2018 渡邊奨学金

外国語

英語 (母国語) , 日本語 (ビジネスレベル)

職務経歴書

2020年 9月 1日現在
ザモラ・ジェシカ

■職務要約

通算6年6ヶ月ゲーム業界で経験が御座います。

内訳としては、アメリカで3ヶ月間Facebook向けのゲーム開発、2年1ヶ月間モバイル・ゲーム開発に従事。その後、3年2ヶ月間コンシューマー・ゲーム開発にも関わる事が出来ました。その後、来日してから1年間程モバイルゲーム開発をして、現在に至ります。

■職務経歴

□2012年6月～2012年8月（3ヶ月）

ディズニーインターアクティブ・プレイドム（Disney Interactive/Playdom）

◆事業内容：フリーミアムモデルの採用

フェイスブック、マッチスリー、デコレーション、ソーシャルゲームの企画制作

□2013年6月～2014年5月（1年間）

プレイネクスト（PlayNext）

◆事業内容：フリーミアムモデルの採用

iOs・アンドロイドモバイルゲーム、カードバトルゲーム、西洋向けの企画制作

□2013年12月～2018年12月（5年1ヶ月）

Meow Puff Games LLC

◆事業内容：フリーミアムモデル、クラウドファンディングの採用

iOs・アンドロイドモバイルゲームの企画制作

□2014年6月～2015年6月（1年1ヶ月）

ストーム8（Storm8）

◆事業内容：フリーミアムモデルの採用

iOs・アンドロイドモバイルゲーム、マッチスリー、デコレーションの企画制作

□2015年7月～2018年7月（3年2ヶ月）

任天堂ソフトテクノロジー（NST）

◆事業内容：WiiU、3DS、スイッチ、パズルゲーム、amiiboの企画制作

□2019年9月～現在（1年間）

ソフトギア（Soft Gear）

◆事業内容：3Dスマートフォンゲーム、応援アプリ

期間	担当製品	業務タイトル	規模・担当業務	メンバー数/役割
2012年6月 ～ 2012年8月	フルブルーム	アシスタント プロデューサ	<ul style="list-style-type: none"> ・ スタンドアップミーティングをリード ・ スケジュール立案 ・ ゲームデータ分析、報告書の作成 ・ テストレポート作成 	メンバー数：8名 役割：インターン
2013年6月 ～ 2014年1月	Immortalis	モバイルゲーム プランナー	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1,000以上のカードシステムの調整 ・ 期間限定のレイドイベントの企画 ・ 旧システムの改善策検討 	メンバー数：15名 役割：ゲーム内イベント企画、システムプランニング
2014年2月 ～ 2014年5月	X-Men: Battle of the Atom	モバイルゲーム プランナー	<ul style="list-style-type: none"> ・ 300以上のカードシステムの調整 ・ 進行システムの改善 ・ X-Men漫画を翻訳 ・ フレンド招待用のギフトカードシステムの企画 ・ ユーザーインターフェースのモックアップ制作 	メンバー数：20名 役割：システム・プランナー

<p>2013年12月 ～ 2018年12月</p>	<p>アルパカ パーティー</p>	<p>共同経営者</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・会社設立の登記申請書の準備 ・チームメンバー採用 ・ゲームスケジュール立案 ・ゲームアイディア、ワークフローの企画 ・Facebook向けマーケティング立案 ・アート・アセットの承認・フェードバック作業 ・音楽のディレクションと承認作業 ・テストレポートの作成 ・アルパカ・クラウドファンディングサイトの立ち上げ準備 ・ゲーム・トレーラー制作 ・グッズのモックアップ作成 (Tシャツ等) ・グッズ制作企画、世界発送の手配等 	<p>メンバー数：4名 役割：リードゲームプランナー、プロデューサー、テスター、マーケティング</p>
<p>2014年6月 ～ 2015年1月</p>	<p>キャンディー ブラストマニア</p>	<p>パズルプランナー</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・240以上のコース制作 ・登場キャラクター企画 ・プッシュ通知のメッセージ・絵文字の作成と実装 ・クエスト企画 (ゴール、賞等) 	<p>メンバー数：6名 役割：コース・プランナー</p>
<p>2014年12月 ～ 2015年6月</p>	<p>ファッション ストーリー</p>	<p>パズルプランナー</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ファッションアイテムの企画 ・コレクションテーマの選択 ・中国のアーティストへの業務委託・フィードバック作業 ・クエスト企画 (ゴール、賞等) 	<p>メンバー数：5名 役割：コンテンツ・プランナー</p>

2015年1月 ～ 2015年6月	ハングリー ベイビーマニア	パズルプランナー	<ul style="list-style-type: none"> ・チュートリアルフローチャートの作成 ・チュートリアル用スケッチ制作 ・70以上コース制作 ・クエストの企画（ゴール、賞等） 	メンバー数：10名 役割：リーダー
2015年6月 ～ 2016年3月	ミニマリオ& フレンズamiibo チャレンジ	プランナー	<ul style="list-style-type: none"> ・コース制作 ・ユーザーインターフェース企画 ・ゲーム分析と改善 ・テストレポート作成 	メンバー数：30名 役割：コース・プランナー
2016年4月 ～ 2017年9月	プロジェクト 中止	プランナー	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームアイデア企画 ・コースを制作 ・フローチャットを描く ・Balsamiqによるユーザーインターフェースをモックアップ制作 	メンバー数：7名 役割：システム・プランナー、コース・プランナー、ユーザーインターフェース・プランナー
2017年10月 ～ 2018年5月	進め！ キノピオ隊長	プランナー	<ul style="list-style-type: none"> ・ローカライズ・コーディネーション ・チュートリアルメッセージ内システム向けボタンアイコン実装 ・CPU・GPUコースの最適化 ・子供向けのユーザーテスト管理 ・3Dスクリーンショット撮影 ・進行ボードのアップデート ・テストレポートの作成 ・「キノピオ隊長を描く」の歌詞制作 	メンバー数：35名 役割：コース・プランナー、ローカライズ・コーディネーター、アシスタントプロデューサー、テスター

2017年5月 ～ 2018年6月	ダウンロードデ モ：進め！キノ ピオ隊長	プランナー	<ul style="list-style-type: none"> ・ ローカライズ コーディネーション ・ ゲーム内メッセージ チェック ・ デモ版のテスト レポート作成 	メンバー数：5名 役割：ローカライ ズ・コーディネー ター、テスター
2019年9月 ～ 2020年8月	3Dスマート フォンゲーム	プランナー	<ul style="list-style-type: none"> ・ 操作感、コントロール 調整 ・ ミッション仕様書作成 ・ AdobexDによるゲーム フロー作成 ・ パラメーター調整 ・ インゲーム・ルール 仕様書作成 ・ 翻訳（英→日） ・ アウトソース・ コンテンツ記載の作成 ・ 経験値の作成 	メンバー数：10名 役割：プランナー （ゲームルール、 ゲームフロー、遷移 図、西洋視点監 修）、翻訳者・通訳
2020年9月 ～ 現在	応援アプリ	UXデザイナー	<ul style="list-style-type: none"> ・ AdobexDによる様々な レイアウトを作成 ・ UIデザイナーとの連携 ・ 演出とマネタイズ提案 の作成 	メンバー数：4名 役割：U X デザイ ナー 西洋視点監修、翻訳

■活かせる経験と知識

- ・ 家庭用ゲームの企画立案～仕様書と企画書作成
- ・ レベルコース・プランニング
- ・ システム・デザイン・経験値バランス・データ調整
- ・ ゲーム・フロー作成・ユーザー・インターフェース作成
- ・ コンテンツ・クエスト仕様書作成
- ・ イベント企画
- ・ チュートリアル作成
- ・ 基本無料モバイル・ゲーム企画立案
- ・ 翻訳・通訳（英⇔日）
- ・ ユーザー・テストのコーディネーション、管理、報告
- ・ ローカライズ・コーディネーター
- ・ ゲーム市場分析・研究
- ・ クラウドファンディングのコーディネーション業務

■活かせるスキル

- ・ レベルエディター(Unity ・ Map Unit)
- ・ ゲームエンジン(Unity ・ GameMaker ・ GameSalad)
- ・ Adobe(XD ・ Photoshop ・ Indesign ・ Illustrator)
- ・ リポジトリ(GIT ・ SVN ・ Perforce ・ SourceTree)
- ・ ローカライズソフト (MessageStudio)
- ・ プロジェクト追跡ソフト (JIRA ・ Confluence ・ Redmine ・ Backlog)
- ・ その他PCソフト (Excel, Word, PowerPoint, Outlook)

以上