

2-1. 新卒プログラマ向けスキル表

(1) 重要度について

スキル重要度は1～5までの5段階で構成され、数字が大きいスキルほど入社時に重視されることとなります。重要度の各段階は以下のように分けられます。

重要度1：参考として知っているといよいスキル

重要度2：将来的に身に付けていくべきスキル

重要度3：習得しておくことが望ましいスキル

重要度4：優先的に習得すべきスキル

重要度5：すべての基礎となる最重要スキル

また、表の一番左に位置する項目が大項目となり、その中での具体的な能力が中項目やスキル項目になります。さらにプログラミング言語に関して、小項目という形で言語ごとにその重要性をまとめてあるので参考にしてください。

(2) スキル表に関する注意点

スキル表に関する注意として、ゲーム企業へのアンケート結果を集計し、その分析をもとに作成している点です。メーカーによっては重視する点に差異がある可能性もあります。さらに注意すべきは、重要度が低いからといって全くその項目に関して知識・技術が必要ないということではない点です。表の重要度は新卒採用時点での重要度であり、いずれのスキルも入社後には必須となる項目や、入社後の職務の幅を広げるための重要なスキルになります。

最後になりますが、入社後は各々の得意な分野を確立しエキスパートとして成長していくことがゲーム企業のキャリアパスとして含まれています。このため重要度の高低に関わらず自己の得意分野を伸ばしていくことも忘れてはなりません。

(3) 新卒ゲームプログラマ向けスキル表

重要度は5段階評価で、5が最も重要なスキルです。

大項目	中項目	小項目	重要度
個人のセンス	プログラムセンス	読みやすいコード、ソフトウェアアーキテクチャ	5
	解析能力	他者制作のプログラムを解析できるか?	3
	アイデア面のセンス	ゲームの状態遷移、ゲームバランス設計	3
	画面設計のセンス	グラフィックス、UIデザイン	1
全般	グループワーク	集団への適応、経験の有無	5
	ゲーム制作	ゲーム制作の経験と総合力と得意分野	3
基礎技術面	計算	数学要素(ベクトル、行列など)、物理要素(速度、加速度、力学)	5
		C	5
	言語理解	C++	5
		JAVA	3
		アセンブラ	2
	データ管理とアルゴリズム	データ構造、基本アルゴリズム、オブジェクト指向	4
オプション技術面	システム	メモリ管理、ファイル、プロセス管理、割り込み、スレッド	3
	AI	経路探索、戦闘アルゴリズム、群集アルゴリズム	2
	ネットワーク	クライアント、サーバ、データベース	2
	グラフィックス	2D(スプライト、画像フォーマット、エフェクト)	2
		3D表示(ライティング、シェーダ)	2
		3Dアニメーション(キーフレーム、モーショントレンディング)	2
	ハードウェア技術	デジタル電子回路や機械工学	1

※オプション技術面は新卒採用後、担当業務に応じて必要になる重要なスキルです。