

【(株)Aiming】インターンシップ募集要項

会社情報	会社名	フリガナ:カブシキガイシャ エイミング 株式会社Aiming		代表者	フリガナ: シイバ タダシ 氏名 代表取締役社長 椎葉 忠志	
	人事担当者	フリガナ:ケイエイカンリグループ モリ 部署 経営管理グループ 森		役職	人事マネージャー	
	電話番号	03-5333-8424(東京本社) 06-6578-6334(採用担当)	FAX番号	03-5333-8459(東京本社)	HP	http://www.aiming-inc.com/ja
	所在地 (東京本社)	〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-1-1 新宿マインズタワー 9階 JR・小田急・京王線 新宿駅南口 徒歩5分 都営大江戸線/ 都営新宿線A1出口直結		設立日	平成23年5月12日	
	(大阪)	〒550-0005 大阪府大阪市西区西本町2-3-10 西本町インテス8F ・大阪市営地下鉄中央線「阿波座駅1番出口」東へ徒歩約4分 ・大阪市営地下鉄四ツ橋線「本町駅24番出口」西へ徒歩約7分		資本金	14億円	
事業内容	オンラインゲーム/ソーシャルアプリ企画制作/開発/プロデュース 実績: 剣と魔法のログレス いにしへの女神、Blade Chronicle、 ヴァリアントレギオン、Lord of Knights 幻塔戦記グリフォン		社員数	335名(2014年4月30日現在)		
求人内容	募集職種	職務内容		募集人数	勤務地	
	① プランナー ② グラフィックデザイナー ③ エンジニア	オンラインゲームの企画・開発及び運営 に関連した業務。		10名	東京/大阪 (応相談)	
求める人物像	<p>◆ プランナー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 誰にも負けないゲームのプレイ経験をお持ちの方、誰にも負けないくらいゲームが好きな方 <p>◆ グラフィックデザイナー、エンジニア</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ オンラインゲーム開発に興味がある方 					
選考方法	書類選考 ⇒ 面接(1回)	応募資格	<p>◆2016、2015年3月卒業生(学部・学科不問)</p> <p>◆既卒生・留学生・身体障がい者(介助不要者)・中途</p> <p>◆ゲームが好きな方</p>			
期間	年間を通して受け入れております、期間等はお気軽にご相談ください。					
勤務条件	勤務時間	10:00 ~ 19:00(休憩60分)※勤務時間は相談可		応募形式	当社のコーポレートサイトよりご応募下さい。 (学校経由・郵送可)	
	休日	毎週土日祝日 年間休日合計120日(2015年度予定) ※インターン中は学業の為のお休み・勤務時間など ご相談に応じます。		応募方法	<p>弊社HPよりエントリーを受け付けております。 応募書類をデータにてご提出ください。 その他、郵送でも受け付けております。</p> <p>※郵送でご送付いただける場合は応募書類を ご希望の勤務地へご送付ください。</p> <p>recruit@aiming-inc.com(採用問い合わせ) 求人内容のお問い合わせは大阪スタジオ、 森までお願い致します。(06-6578-6334)</p>	
交通費	1日につき上限3,000円まで支給いたします。					
社員寮	なし					
福利厚生等	その他	エンジニア職のみ日当として1万円をお支払いします。 (報酬の制限がある場合、 貴校の様式に沿わせていただきます)				
提出書類	<p>■全職種共通書類: 履歴書・自己PR・ゲームプレイヒアリングシート(弊社コーポレートサイトよりダウンロードできます)</p> <p>▼職種別書類</p> <p>1、プランナー /共通書類のみ</p> <p>2、エンジニア /①今までに個人的に作成したアプリケーションやサービスの紹介(ある場合は URL を明記) ②個人のホームページやブログ等(ある場合は URL を明記)</p> <p>3、グラフィックデザイナー /ポートフォリオ</p>					



すべての端末がネットに繋がる時代の ゲームコンテンツ開発のプロフェッショナル集団

—この時代に世界的成功を成し遂げることがAimingの目標です—



代表取締役社長 椎葉忠志

私たちAimingは、オンラインゲームの企画からプロデュース・開発・運営までを行っています。ゲームがインターネットにつながった時代から、オンラインゲームで成功を挙げているメンバーが集まり2011年に設立。現在は、これまで蓄積してきたノウハウを活かして、スマートフォン向けのオンラインゲームを開発しています。特に、日本でMMORPG（大規模複数同時参加型オンラインRPG）を開発できる会社は非常に少なく、そのノウハウを活かした本格的なゲームを作れることが当社の強みとなっています。ほぼ全てのゲームがオンライン化した今の状況は、私たちにとっては巨大な市場が目の前に広がっている大きなチャンスと言えるでしょう。しかし、こうした現状は決して偶然ではなく、私たちの予想した通りに時代が迫ってきてきたものだと考えています。

当社が求める人材の条件は二つ。一つは「ゲームをすることを愛せる人」。当社は「Love to Play」の情熱を大切に考え、採用時に「ゲームプレイヒアリングシート」を全ての方に提出していただいております。どれほどゲームを愛しているかを知りたいからであり、私たちほどゲームに対する情熱を採用時に徹底して見ている会社はないと自負しています。そして、もう一つは「人間力」。ゲームというのは一人でつくるものではなく、チームでつくるものであり、チームワークが非常に重要です。良好なチームワークを保つためには人間力は欠かせないものだと考えています。当社は役職がほとんどなく、部や課も存在しません。全てがプロジェクト制になっており、開発するゲーム単位でチームのメンバーが集められます。

年齢などに関係なく活躍できる場が与えられ、チャンスも次から次へと訪れるのです。そこで力を発揮できれば、早くからプロジェクトの中心的な立場で活躍できることも夢ではありません。また、オンラインゲームというのは世界のユーザーからリアルタイムで次々と反応が返ってきます。そこにやりがいを感じる事ができれば、他では考えられないようなスピードで自らを成長させていくことができるでしょう。今の時代は、「自分が、その会社で何をもらえるのか?」「自分が、どういうポジションで仕事をしていくのか?」

ということをもっと考えていくべきです。早くから活躍したい、成長したいと考えている方は、ぜひAimingに来てください。

会社概要

■会社名	株式会社Aiming（エイミング）
■代表取締役社長	椎葉忠志
■資本金	14億
■事業内容	オンラインゲームの企画/開発/プロデュース/運営
■本社所在地	東京都渋谷区代々木2-1-1新宿メインスタワー9F
■大阪スタジオ	大阪市西区西本町2-3-10西本町インデス8F
■海外拠点	台湾スタジオ
■関連会社	A-KONG（韓国） Aiming Global Service, Inc.（フィリピン）
■設立	2011年5月
■社員数	335名
■平均年齢	30才
■HP	http://aiming-inc.com/

問い合わせ先
recruit@aiming-inc.com



仕事内容

プランナー

ゲームプランニングから運営業務まで幅広く担当します。プランニングではゲームサイクルの考案、世界観の構築、キャラクター設定、仕様書の作成など、チームを円滑に動かす役割を務めます。運営業務では、マーケティングリサーチ、ユーザーサポート、KPI分析など、よりユーザーに近い視点で情報を集め、開発と連携してサービス向上に努めています。また、ゲームという商材を通じたグローバルな活動もあり、世界をみながら働く機会も多いです。プログラムやPCの知識も必要ありませんが、とにかくゲームが大好きでゲームをやり尽くした方、「これだけゲームをやっている人はそうはいないだろう」そう思える方に、是非ご応募いただきたいです。ゲームへの情熱があれば、どこよりも活躍できる場がココにはあります。

インフラエンジニア

大規模サーバやネットワーク、データベースの構築・管理など、幅広い仕事に携わりますが、メインとなるのはサーバの構築業務になります。最初は、社内インフラの構築・運用に携わって頂き、その中で技術力を培い、最終的には運用するゲームのインフラをサポートする業務に携わって頂きます。当社はMMORPG（大規模複数同時参加型オンラインRPG）を開発する日本でも数少ない会社ということもあり、サーバを構築する上でも、非常に大きなやりがいを感じられます。

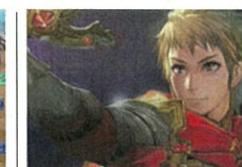
エンジニア

オンラインゲームのソフトウェア開発及び、必要なツールやサイト群の開発を行います。オンラインゲームを作るには、ゲーム技術はもとより、web系の技術やリアルタイム通信技術など、多くの技術が必要になってきます。このような技術の多様性を持つフィールドで働くということは、あなたの技術者としてのキャリア形成に大きな糧となるでしょう。言語やフレームワークやOSに拘らず、色々なことにチャレンジしたいという方をお待ちしています。

グラフィックデザイナー

キャラクターや背景のデザインにとどまらず、UI（ユーザー・インターフェース）やエフェクトなど、ゲームにおけるグラフィックデザインを総合的に考えることが求められます。入社後はその中の一部分を担当して頂きますが、ゲームの全体像やお客様の視点を考えながらデザインするのとは違うのでは、結果に大きな違いが出てきます。よりよいゲームをつくるため、皆さんの表現力を十分に発揮して頂きたいと考えています。

代表的な作品



『ソード オブ ナイツ』



『剣と魔法のログレス』



『Lord of Knights』



『スマホでゴルフ！ぐるぐるイーグル』



『剣と魔法のログレス いにしへの女神』



『幻塔戦記 グリフォン』