

# タイムスケジュール(1部)

# Time Schedule

出展企業	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30
株式会社 アトラス	11:00~11:30 企業説明会	11:30~12:00 企業説明会	12:00~12:30 企業説明会	12:30~13:00 企業説明会	13:00~13:30 企業説明会	
株式会社 Aiming	11:00~11:30 【全職種向け】 会社案内&質疑応答 (20卒新卒登壇)	11:30~12:00 【プランナー志望者】 会社案内&Aiming がプランナーに求めること	12:00~12:30 【デザイナー志望者】 会社案内&Aiming が求めるPFとは	12:30~13:00 【エンジニア志望者】 会社案内&Aiming が求めるソースコード	13:00~13:30 【全職種向け】 会社案内&質疑応答 (20卒新卒登壇)	
株式会社 カプコン	11:00~11:30 【総合職向け】 会社紹介&質疑応答	11:30~12:00 【企画職向け】 会社紹介&質疑応答	12:00~12:30 【プログラマー職向け】 会社紹介&質疑応答	12:30~13:00 【デザイナー職向け】 会社紹介&質疑応答	13:00~13:30 【サウンド職向け】 会社紹介&質疑応答	
株式会社 コーエーテクモ ゲームス	11:00~11:30 会社説明& インターンシップ 紹介	11:30~12:00 会社説明& インターンシップ 紹介	12:00~12:30 会社説明& インターンシップ 紹介	12:30~13:00 会社説明& インターンシップ 紹介	13:00~13:30 会社説明& インターンシップ 紹介	
コナミグループ 株式会社	11:00~11:30 ゲームクリエイター の仕事・役割全般を 解説!	11:30~12:00 ゲーム業界を支える ビジネス職(総合職) を解説!	12:00~12:30 ゲームクリエイター の仕事・役割全般を 解説!	12:30~13:00 ゲーム業界を支える ビジネス職(総合職) を解説!	13:00~13:30 ゲームクリエイター の仕事・役割全般を 解説!	
株式会社 セガ	11:00~11:30 【全職種向け】 会社&職種説明会	11:30~12:00 【全職種向け】 会社&職種説明会	12:00~12:30 【全職種向け】 会社&職種説明会	12:30~13:00 【全職種向け】 会社&職種説明会	13:00~13:30 【全職種向け】 会社&職種説明会	
株式会社 スクウェア・ エニックス	11:00~11:30 【開発職向け】 会社紹介	11:30~12:00 【総合職向け】 会社紹介	12:00~12:30 【開発職向け】 会社紹介	12:30~13:00 【総合職向け】 会社紹介	13:00~13:30 【開発職向け】 会社紹介	
株式会社 バンダイナムコ エンターテインメント	11:00~11:30 【総合職向け】 会社紹介&質疑応答	11:30~12:00 【総合職向け】 会社紹介&質疑応答	12:00~12:30 なんでも質問& 相談コーナー	12:30~13:00 【総合職向け】 会社紹介&質疑応答	13:00~13:30 【総合職向け】 会社紹介&質疑応答	
株式会社 WFS	11:00~11:30 会社紹介& 質疑応答	11:30~12:00 【デザイナー職向け】 会社紹介& 質疑応答	12:00~12:30 【企画職向け】 会社紹介& 質疑応答	12:30~13:00 【ビジネス職向け】 会社紹介& 質疑応答	13:00~13:30 【エンジニア職向け】 会社紹介& 質疑応答	
株式会社 ラセンブル	11:00~11:30 【全職種向け】 会社紹介& 質疑応答	11:30~12:00 【全職種向け】 会社紹介& 質疑応答	12:00~12:30 休止	12:30~13:00 【クリエイター職向け】 会社紹介& 質疑応答	13:00~13:30 【非クリエイター職向け】 会社紹介& 質疑応答	

全  
ブ  
ー  
ス  
休  
止

# タイムスケジュール(2部)

# Time Schedule

出展企業	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00
株式会社 アトラス	14:30~15:00 休止	15:00~15:30 企業説明会	15:30~16:00 企業説明会	16:00~16:30 企業説明会	16:30~17:00 企業説明会	閉場
株式会社 Aiming	14:30~15:00 【全職種向け】 会社案内&質疑応答 (20卒新卒登壇)	15:00~15:30 【プランナー志望者】 会社案内&Aiming がプランナーに求めること	15:30~16:00 【デザイナー志望者】 会社案内&Aiming が求めるPFとは	16:00~16:30 【エンジニア志望者】 会社案内&Aiming が求めるソースコード	16:30~17:00 【全職種向け】 会社案内&質疑応答 (20卒新卒登壇)	
株式会社 カプコン	14:30~15:00 【総合職向け】 会社紹介&質疑応答	15:00~15:30 【企画職向け】 会社紹介&質疑応答	15:30~16:00 【プログラマー職向け】 会社紹介&質疑応答	16:00~16:30 【デザイナー職向け】 会社紹介&質疑応答	16:30~17:00 【サウンド職向け】 会社紹介&質疑応答	
株式会社 コーエーテクモ ゲームス	14:30~15:00 会社説明& インターンシップ 紹介	15:00~15:30 会社説明& インターンシップ 紹介	15:30~16:00 会社説明& インターンシップ 紹介	16:00~16:30 会社説明& インターンシップ 紹介	16:30~17:00 会社説明& インターンシップ 紹介	
コナミグループ 株式会社	14:30~15:00 ゲームクリエイター の仕事・役割全般を 解説!	15:00~15:30 ゲーム業界を支える ビジネス職(総合職) を解説!	15:30~16:00 ゲームクリエイター の仕事・役割全般を 解説!	16:00~16:30 ゲーム業界を支える ビジネス職(総合職) を解説!	16:30~17:00 ゲームクリエイター の仕事・役割全般を 解説!	
株式会社 セガ	14:30~15:00 【全職種向け】 会社&職種説明会	15:00~15:30 【全職種向け】 会社&職種説明会	15:30~16:00 【全職種向け】 会社&職種説明会	16:00~16:30 【全職種向け】 会社&職種説明会	16:30~17:00 【全職種向け】 会社&職種説明会	
株式会社 スクウェア・ エニックス	14:30~15:00 【開発職向け】 会社紹介	15:00~15:30 【総合職向け】 会社紹介	15:30~16:00 【開発職向け】 会社紹介	16:00~16:30 【総合職向け】 会社紹介	16:30~17:00 【開発職向け】 会社紹介	
株式会社 バンダイナムコ エンターテインメント	14:30~15:00 【総合職向け】 会社紹介&質疑応答	15:00~15:30 【総合職向け】 会社紹介&質疑応答	15:30~16:00 なんでも質問& 相談コーナー	16:00~16:30 【総合職向け】 会社紹介&質疑応答	16:30~17:00 【総合職向け】 会社紹介&質疑応答	
株式会社 WFS	14:30~15:00 会社紹介& 質疑応答	15:00~15:30 【デザイナー職向け】 会社紹介& 質疑応答	15:30~16:00 【企画職向け】 会社紹介& 質疑応答	16:00~16:30 【ビジネス職向け】 会社紹介& 質疑応答	16:30~17:00 【エンジニア職向け】 会社紹介& 質疑応答	
株式会社 ラセンングル	14:30~15:00 【全職種向け】 会社紹介& 質疑応答	15:00~15:30 【全職種向け】 会社紹介& 質疑応答	15:30~16:00 休止	16:00~16:30 【クリエイター職向け】 会社紹介& 質疑応答	16:30~17:00 【非クリエイター職向け】 会社紹介& 質疑応答	

各社エントリー必須	職種	詳細
<p>コナミグループ 株式会社</p>	<p>デザイナー</p>	<p><b>【ポートフォリオ条件】</b></p> <p>2Dまたは3Dにおけるデザイン作品(ポートフォリオは未完成でも構いません。)</p> <p>※形式:PDFまたは映像データ(Windowsで再生可能な拡張子)</p> <p>※容量:PDF・映像共に、軽くて済む方はバランスよく軽量化ください(最大1GBまで)。</p> <p>※数量:定めはありませんが、数が多い場合アドバイスしきれない場合がありますのでご了承ください。</p>
<p>株式会社 セガ</p>	<p>デザイナー</p>	<p><b>【ポートフォリオ条件】</b> 16枠 ※午前午後ともに⑤と⑩の枠は休憩兼バッファ枠</p> <p>・ご自身のスキルや希望する職種をアピールできる作品にて構成してください。</p> <p>・可能な範囲で『製作時期・製作背景・製作期間・製作人数・役割・使用ツールなどの説明』の解説を含めていただくようお願いいたします。</p> <p>・基本的にPDF形式でご提出ください。動画作品の場合にはmp4形式にてご提出ください。</p>
<p>株式会社 ラセングル</p>	<p>プログラマ</p>	<p><b>【ポートフォリオ条件】</b> 16枠 ※午前午後ともに⑤と⑩の枠は休憩兼バッファ枠</p> <p>(1)資料:スライド5枚程度/下記情報をなるべく含んでください。</p> <p>①制作物・研究成果などの成果物情報 ②スクリーンショット ③GitHubやポートフォリオサイトのURL ④作品のソースコード</p> <p>(2)動画:データ、もしくはYouTube等閲覧可能なURLへのリンク 資料内に動画を組み込む場合は2-3分、mp4形式を推奨いたします。</p>
	<p>全職種</p>	<p><b>【ポートフォリオ条件】</b> 40枠</p> <p>受付職種を大幅に拡大!「ゲーム業界に関わる全職種」を対象に個別面談を受け付けます。</p> <p>「ポートフォリオ」「企画書」「自己PRのための資料」のいずれかを用意した上で、お申し込みください。エンジニア志望の場合は、研究内容やテーマに関する資料、制作中のゲームやソースコードなどを提出する必要があります。</p> <p>また、ゲーム業界への就職について知りたい、ポートフォリオの制作方法について相談したい、就職活動を始めるにあたっての不安など、ざっくばらんに現役のゲームクリエイターたちとお話いただけます。</p>