

FeLLOWSHiP

【渋谷】Unityゲーム開発エンジニア / 3年でリードエンジニアへ / VR・PC・家庭用ゲームへの挑戦 / キャリアアップ応援

世界に届くゲーム開発！

Job Information

Recruiter

Fellowship co.,ltd.

Job ID

1593072

Industry

Gaming

Company Type

Small/Medium Company (300 employees or less)

Non-Japanese Ratio

Majority Japanese

Job Type

Temporary

Location

Tokyo - 23 Wards, Shibuya-ku

Train Description

Yamanote Line Station

Salary

4.5 million yen ~ 6 million yen

Hourly Rate

2000~2550円

Work Hours

10:00 ~ 19:00 (所定労働時間8H、休憩1H)

Holidays

土, 日, 祝

Refreshed

June 4th, 2026 00:00

General Requirements

Minimum Experience Level

Over 1 year

Career Level

Mid Career

Minimum English Level

None

Minimum Japanese Level

Business Level

Minimum Education Level

Bachelor's Degree

Visa Status

Permission to work in Japan required

Job Description

【業務内容】

- ・ モバイル、コンシューマーゲーム機、PC、VRヘッドセットなどのゲームの設計/開発/テスト/運営
- ・ ツールの開発（運用、デバッグ、自動化ツールなど）
- ・ コードレビュー、リファクタリングなど最適化
- ・ 他セクション・外部スタッフとの調整

【使用ツール】

- ・ ゲームエンジン：Unity
- ・ エディタ：JetBrains Rider、Visual Studio、Cursor 等、ご自身の使い慣れたエディタをご利用いただけます
- ・ AIアシスタント：ChatGPT、Claude、Gemini などの生成AIを活用した開発が可能です
- ・ バージョン管理：Git
- ・ コミュニケーションツール：Chatwork、Google Workspace

【入社後の業務イメージ】

入社後～6か月

既存プロジェクトにて、一週間程度で担当箇所のプログラムを理解していただき、その後については、具体的な業務を担当していただきます。担当箇所はなるべくローテーションし適正などを判断していきます。また同時に実務を通じて能力開発できるように未経験な分野にもチャレンジしていただきます。

1年

複数のエンジニアで取り組む課題がある際には、その小チームのリーダー経験やリーダーのサポート下でサブリーダーとしての役割にもチャレンジしていただきます。

3年～5年

リードエンジニアが担えるように実務と座学、目標設定、部内の研究テーマに取り組んでいただきます。

Required Skills

応募資格

- ・ UnityまたはC++を用いたゲーム開発の実務経験（2年以上）
 - ・ インゲーム開発の経験
 - ・ サーバーとの連携（APIの呼び出しや、DB・SQLに関する基礎的な知識）
- ※「これからマルチデバイス開発に挑戦したい」「将来的にリーダーを目指したい」という意欲を重視します。

活かせるスキル

- ・ Unity Editor拡張や、簡易的なツール・コンバータの作成経験
- ・ コンソール画面でのコマンド操作（grepなど）の経験
- ・ 個人開発やスクール等でVR、Photon等を用いたリアルタイム通信に触れた経験
- ・ 日常的な業務やプログラミングでAIツールを活用している経験

Company Description