



【日本語】ゲームプランナー（運営設計・データ設定）/ 人気のエンタメ企業 / 時給2000円 ~ @渋谷区

世界的な人気スマートフォンゲームを支えるバックオフィスへ

Job Information

Recruiter

[Fellowship co.,ltd.](#)

Job ID

1617015

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, Shibuya Station

Salary

3 million yen ~ 3.5 million yen

Hourly Rate

1800~2000円

Work Hours

10:00から19:00 上長が認めた場合、時差出勤可能（始業時間8時から11時の範囲）

Holidays

土, 日, 祝

Refreshed

October 14th, 2026 13:33

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

【おすすめポイント】

- ・新作タイトルの立ち上げ&運用フェーズに初期から深く関われるやりがいあるポジション
- ・データ設定にとどまらず、運用フローの仕組みづくりまで経験でき、プランナーとしての価値が大幅アップ
- ・企画・開発・QAなど多様な専門メンバーと協力して進めるオープンで刺激的な環境
- ・外国人材・グローバルスタッフも活躍する活気あるオフィス環境

【職務内容（仕事内容）】

新規開発中のゲームタイトルにおいて、リリース前の準備からリリース後の運営設計・管理まで幅広くご担当いただきます。

< 具体的な業務内容 >

- ・イベント、ガチャ、ショップ等のゲーム内データ作成・設定・実機チェック
- ・リリースに向けた全体スケジュールおよび設定内容の確認・管理
- ・スムーズな運営のための業務フロー構築およびチェック体制の整備
- ・企画、開発、QA（品質管理）など他セクションとの連携・進行管理
- ・運営中の課題解決、障害防止対策、業務プロセスの改善

Required Skills

【応募要件】

◆ 必須スキル

- ・ゲーム開発または運営におけるゲームプランナーとしての実務経験
- ・イベント、ガチャ、ショップ等、運営に必要なコンテンツの設計およびデータ作成経験
- ・マスターデータの設計・作成・設定・検証実務経験
- ・仕様や運用要件を整理し、仕様書や運用資料等のドキュメントに落とし込んだ経験
- ・UnityまたはUnreal Engine等のゲームエンジンを使用した開発・運営経験
- ・他セクション（企画、開発、QA等）と円滑に連携して業務を進められるコミュニケーション能力
- ・日本語レベル：ビジネスレベル以上（社内調整や仕様書作成をスムーズに行えるレベル）

◆ 歓迎スキル

- ・スマートフォン向けゲーム（iOS/Android）の開発・運営経験
- ・新規タイトルのリリース準備、または運営立ち上げの実務経験
- ・運営における業務フロー・チェックフローの設計および改善経験
- ・Excel関数、VBA等を用いたデータ作成・業務効率化スキル
- ・GitHub等のバージョン管理ツール、Confluence等の情報共有ツールの使用経験

Company Description