【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 28th, 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

【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