



【GPU最適化/AI・ML経験者歓迎】 R&Dプログラマ | AIツール・リアルタイム推論

「スターオーシャンシリーズ」「ヴァルキリープロファイル」など有名タイトルを制作

募集職種

採用企業名

株式会社トライエース

求人ID

1558426

業種

その他（IT・インターネット・ゲーム）

雇用形態

正社員

勤務地

東京都 23区, 港区

最寄駅

都営三田線、 芝公園駅

給与

350万円～500万円

休日・休暇

完全週休2日制/祝日

更新日

2026年02月06日 01:00

応募必要条件

職務経験

1年以上

キャリアレベル

中途経験者レベル

英語レベル

無し

日本語レベル

ビジネス会話レベル

最終学歴

高等学校卒

現在のビザ

日本での就労許可は必要ありません

募集要項

<この求人の魅力>

- ・次世代ゲーム開発基盤やAI推論環境の構築を担当
- ・最先端技術でゲーム開発を進化させるやりがい
- ・機械学習・GPU最適化・C++の経験が活かせる
- ・裁量労働制／英会話教室・育児手当あり

株式会社トライエースは「スターオーシャンシリーズ」「ヴァルキリープロファイルシリーズ」などの、時代を代表するようなRPGタイトルや、企画力・技術力ともに高い作品を生み出し続けています。

【いいゲームを作りたい】【既存のものに捉われず、独創性豊かに考えられる】【新しい挑戦をすることに恐れない】【積

極的に考える】【情報を共有することのできるコミュニケーション能力を持った】そんな方々と一緒に、今まで世の中になかったものを作り出していきたいと考えています。

【職務内容】

従来のゲームエンジンの概念を超える次世代ゲーム開発フレームワーク構築

- AI技術を活用した新しいゲーム開発環境構築

- 開発ツール制作、先端技術の研究を通じた、ゲーム制作基盤構築

※この募集要項内のAIは従来型のゲームAIではなく、ニューラルネット型(NN)モデル型の機械学習を用いたAI

【背景】

トライエース研究開発部(R&D)では、従来のゲームエンジンの概念を超えた次世代ゲーム開発フレームワーク構築に取り組んでいます。

このフレームワークでは、ゲーム内でのNNモデルのリアルタイム推論処理(ミリ秒レベル)を実現することを目指しており、NNモデルのリアルタイム推論実装や機械学習モデルの開発まで、幅広い分野の技術者を募集しています。

【具体的には】

今回の募集で特に求める人材像

1. リアルタイム推論や最適化に興味を持ち、ゲーム開発に応用したい方
リアルタイムでのAI推論処理をゲーム内で実現するための技術に挑戦したい方。
ゲームのフレームごとに実行されるミリ秒単位の高速な推論処理や、推論精度の検証、パフォーマンスを維持するためのテスト環境の構築に関心がある方を歓迎します。
またAI開発に詳しくなくても、GPUの最適化(シェーダーやメモリアクセスの帯域など)に強みがある方も歓迎します。
2. ゲームエンジンの最適化やAI応用に挑戦したい機械学習エンジニア
機械学習モデルの開発やツール開発の経験を活かし、ゲーム開発の新たな分野で活躍したい方。
将来的にリアルタイム推論や最適化といった分野にも挑戦してみたい方を歓迎します。
3. ゲーム開発経験を活かし、機械学習エンジニアのキャリアに挑戦したい方
C++でのゲーム開発経験を持ち、機械学習に関心があり、今後は機械学習エンジニアとしてのスキルを積みたい方。
新たな知識を学び、AIベースのゲームフレームワーク開発に挑戦したい方を歓迎します。

給与

予定年俸350万円~500万円

前職給与を考慮して決定

勤務地

東京都港区芝3-8-2 住友不動産芝公園ファーストビル7階

最寄り駅：JR田町駅 徒歩10分、浅草線三田駅 徒歩7分、大江戸線赤羽橋駅 徒歩4分、三田線芝公園駅 徒歩2分

勤務形態

みなし労働時間制(専門業務型裁量労働制)

勤務時間

専門業務型裁量労働制

みなし労働時間 7時間/1日(休憩1時間)

[勤務例]11:00~19:00、9:00~17:00

休日休暇

完全週休2日制/祝日/夏季休暇(5日)/年末年始休日/年次有給休暇/慶弔休暇/特別休暇/子の看護休暇/産前産後休業/育児休業/介護休業等

手当・福利厚生

＜賞与・手当＞

業績連動型賞与

交通費支給(月5万迄)

育児手当

慶弔見舞金制度

＜福利厚生＞

健康保険/厚生年金保険/雇用保険/労災保険/クラブ活動制度/EAP(従業員支援プログラム)/英会話教室/日本語教室

＜教育研修＞

新入社員研修/フォローアップ研修/中堅社員研修/幹部研修/コンプライアンス研修/ハラスメント研修等(前年度実績)

スキル・資格

【必須経験・スキル】

- C++でのゲーム開発またはゲームエンジン開発の経験、またはゲームエンジンの機能拡張(最適化、ツール開発、シェーダー開発など)の経験
- または、機械学習エンジニアとしてのモデル開発やツール開発経験
- 【外国籍の方】英語での業務上のコミュニケーションが可能な方
※外国籍の方については、日本語での業務上のコミュニケーションができると歓迎されます。そのため、入社後には日本語レッスンの受講は必須です。

【歓迎経験・スキル】

- AIサービスを利用したツールを開発したことがある方
 - 機械学習やAIベースのリアルタイム推論、レンダリングの開発経験
 - 次世代ゲーム開発フレームワークにおけるAI技術の応用に関心がある方
 - 英語での業務上のコミュニケーションが可能な方
- ※入社時に英会話の能力は必須ではありませんが、希望に応じて入社後に英会話クラスを受講することができます。

選考方法

【1】書類選考【2】一次面接【3】役員面接

<提出書類>

■履歴書

■職務経歴書

■過去のゲームまたはツールがある場合にはそのゲームまたはツール。

および、提出が可能なプログラムのソースコード。

複数のプログラマが関わっている場合は、自分の担当したところがわかるような説明を付加してください。

また、ゲームが準備できない方で、ゲームとは関係のない研究結果または論文等がある場合はそちらでも可能です。

■事前アンケート

ご応募を確認後、書類選考にお進みいただく方には、事前アンケートのフォーマットをお送りいたします。

ご入力の上、ご返信をお願いいたします。

会社説明