**職務経歴書**

201X年XX月XX日

氏名：ダイジョブ　太郎

■職務経歴概要

WEBデザイン専門学校卒業後、20XX年〇月に株式会社XXへ入社。その後○年間、WEBデザイナーとしてクライアント企業サイトの制作運営に携わりました。

その後、株式会社XXXへ転職。WEBデザイナーとして自社ページおよびECサイトのデザインやUI・UX設計などを担当しております。現在はWEBデザインチームリーダーとしてチームのマネージメント業務にも携わっています。

■得意とする経験・分野・スキル

・UI・UXを意識したサイトデザイン、設計

・HTMLコーディング

・Illustrator、Photoshopを使ったバナーデザイン

■会社履歴

|  |  |
| --- | --- |
| **期間** | **会社名** |
| 20〇年〇月～20〇年〇月 | 　株式会社XXXX |
| 20〇年〇月～現在 | 　株式会社XXXX |

■職務経歴詳細

1．株式会社XXXXXX　　20〇年〇月～20〇年〇月（正社員）

事業内容：WEBサイト制作代行

資本金：\*\*百万円、売上高：\*\*百万円、従業員数：\*\*名

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **期間** | **業務内容** | **利用ツール** | **役割** |
| 20XX年XX月～20XX年XX月（X年Xヵ月） | 顧客：化粧品メーカーオフィシャルサイトサイト制作（PC）http://www.【担当フェーズ】サイトデザイン、制作ディレクション・導入支援 | IllustratorPhotoshopDreamweaver | 【役割】チーフデザイナー【チーム】デザイナー2名 |
| 20XX年XX月～20XX年XX月（X年Xヵ月） | 顧客：食品メーカーオフィシャルサイトサイト制作（PC）http://www.【担当フェーズ】サイトデザイン、制作ディレクション | IllustratorPhotoshopDreamweaverHTML＋CSS | 【役割】デザイナー【チーム】デザイナー5名 |
| 20XX年XX月～20XX年XX月（X年Xヵ月） | 顧客：消費財メーカーオフィシャルサイトサイト制作（PC）http://www.【担当フェーズ】サイトデザイン、制作ディレクション | IllustratorPhotoshopDreamweaverHTML＋CSS | 【役割】デザイナー【チーム】・デザイナー３名・ディレクター1名 |

2．株式会社XXXXXX　　20〇年〇月～現在

事業内容：WEB求人サイト運営

資本金：\*\*百万円、売上高：\*\*百万円、従業員数：\*\*名

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **期間** | **業務内容** | **環境・言語** | **役割・規模** |
| 20XX年XX月～現在 | 「ダイジョブ.com」http://www.（PC）http://www.（MB）メインサイト制作（PC、MB）ECサイト制作（PC、MB）サイト遷移設計、UI設計コンテンツ企画、提案【担当フェーズ】サイトデザインサイト設計制作ディレクションコーディング素材制作 | IllustratorPhotoshopDreamweaverHTML＋CSS  | 【役割】チームリーダー【チーム】・部長1名・ディレクター1名・デザイナー3名・運営1名 |

■テクニカルスキル

・使用OS Windows XP、Mac

・使用ソフト Illustrator CS2、Photoshop CS2、 ImageReady CS2、Dreamweaver CS2、Microsoft Office Word2002、Excel2002、PowerPoint2002　他

・使用言語 HTML、XHTML、CSS、ActionScript2.0、3.0、JavaScript

■資格・語学

・TOEIC　750

■自己PR

制作サイド・自社サイドとしてのWEBデザイン経験

"今まで2社経験し、制作側としてクライアント向けのサイト制作、および自社サイトでの制作経験があります。

クライアントのニーズを理解し、企業の世界観やユーザビリティを最大限に考慮し制作に努めております。また現在の自社サイトでは、海外本社の意向をくみ取り、日本顧客向けへ響くデザインを、サイト細部まで考えたことに寄り高いデザイン技術が身についたと自負しております。

チームマネージメント経験

デザインの表現力とチームメンバーの面倒見の良さを評価され、チームリーダーを任されています。社内メンバーのみならず外部制作のクオリティ管理やメンバーへのデザイン指示なども行っています。私が担当するまでの制作チームは「社内では納得がいくまで作り上げる職人気質で、納期意識が希薄だ」と評されることが多く、それが度々問題となっていましたが、納期意識をリーダーである自分がしっかりコントロールすることによって、社内他チームとのコミュニケーションもスムーズに進み「やりやすい」と言われることが多くなりました。