



ソルトライブホールディングス 株式会社

〒103-0016 東京都中央区日本橋小網町18-3 小網町ゼネラルビル1F
人事採用担当：平工（ひらく）
mail:hiraku.kingo@sol-tribe.net (人事採用) 3F
TEL:03-4500-6514 FAX:03-5465-1767 <http://www.sol-tribe.net/>

安定した雇用での派遣業

弊社は「労働者派遣業」を基幹ビジネスとして、弊社取引先様のプロダクトに参加し「ゲーム業界で幅広く働くことをが出来る会社」としてゲーム業界でも認知されております。雇用形態は基本「無期雇用」となっており、「派遣」に出ている、派遣に出れずに「待機」でも、同等の給与が毎月支給される安定した雇用の派遣業となっております。

一言で「派遣業」というと、過去の「派遣切り」に代表されるネガティブなイメージが先行するかもしれませんが、弊社では「ソルトライブホールディングス株式会社で無期雇用（正社員雇用）を行った上で派遣に出る」という「安定した雇用下での派遣」を行っています。

派遣業としてのメリット

学生の皆さんは、ゲームメーカーや開発会社、ソーシャルのパブリッシャーなど様々な興味があると思います。その中から「ここぞ」と思った会社を受験されてきたかと思います。

派遣会社である弊社は様々な取引先の会社からの案件を頂いており「仕事の幅や種類だけで言えば、メーカーや開発会社を併せた分の仕事がある」と言えます。

また、プロダクトが終了したら、違う会社のプロダクトに参加することにより、業界の様々な会社での開発技術を習得できるのがメリットでもあります。

ソルトライブホールディングス株式会社では、半年間の新人研修もあり、現場で使われる機材やソフトウェア、技術を学ぶことが出来るので、安心して現場に挑むことが出来ます。是非、弊社の「入社社員の声」を是非ご覧いただければと思います。

弊社主要取引先

株式会社セガ、株式会社バンダイナムコスタジオ、株式会社ゲームフリーク、株式会社ライノスタジオ、株式会社コナミデジタルエンタテインメント、株式会社クオリス、株式会社ゲームスタジオ、株式会社コヨーテランナー、株式会社WFS、株式会社バイキング、株式会社アトラス、株式会社B.B.スタジオ、アプシ株式会社、G2 STUDIO株式会社、株式会社ジェイ・ティ、ジェムドロップ株式会社、株式会社メテオライズ、有限会社ランカース、株式会社ミクシィ、株式会社シンソフィア、あまた株式会社、株式会社ナウプロダクション、株式会社スターファクトリー、株式会社サクセス、株式会社ピラミッド、メディア・ビジョン株式会社、株式会社ジークゲームズ、ARSTECH GUILD株式会社、ポリゴンマジック株式会社、ジープラ株式会社、株式会社ヘキサドライブ、株式会社スパイク・チュンソフト、株式会社ドリコム、合同会社EXNOA、他（順不同）

実務に基づいた研修

2010年から新人研修に導入しているUnityはもちろんのこと、2020年からはUE4も新人研修のカリキュラムに導入しています。

新入社員で意見を出し合いながら、タイトなスケジュールの中で、ゲームをより面白いモノにしていきます。それはもちろん楽しい側面ばかりではありません。

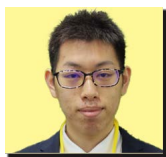
このように半年間の新人研修を行うことで、より安心してゲーム制作の現場に向かうことが出来ます。



←このパンフと同じ物をダウンロード可能です

弊社入社社員の声

※弊社に入社した社員の1年目が終了した際のコメントです。



入社2年目
デザイナー/Aさん
入社1年目コメント

私はゲーム系の専門学校を卒業後、新卒でデザイナーとして入社しました。ゲーム開発の経験はありましたが、技術力には不安を感じていました。入社後の2Dおよび3Dの研修を通じて、UIデザインの考え方、ゲームに適したモデルの制作、バージョン管理やゲームエンジンの使い方について学びました。また、社会人としてのマナーや機密情報の管理、グループディスカッションなどを通し、働く上で大切な知識とコミュニケーションスキルも学ぶことが出来ました。

現在、私はゲームの背景モデリングやライブ演出に携わっており、お客様からのリアルタイムの反応を感じながら、業務に取り組んでいます。派遣先ごとに異なるツールや開発エンジンを活用する環境で働く事で、幅広い知識と経験を積むことが出来ます。これらの経験を通じて、今後も更なるスキルの向上を目指していきたいと思えます。



入社3年目
プログラマー/Sさん
入社1年目コメント

私はゲーム系専門学校を卒業後、新卒として入社致しました。学生時代は、C++を用いた2DゲームやUnityを用いた2D、3Dゲームの制作を行っておりました。

入社後の研修では、API疎通などの実装経験が無かった箇所への知識やゲームエンジンへの理解を深めつつ、スケジュール管理方法などを改めて学ぶ事ができました。またリモートでの研修では、始めはコミュニケーションを図るタイミングがわかりませんでした。上司から丁寧にアドバイスを頂け、制作を進める上で大切なポイント等を理解しながら研修を進める事ができました。現在は派遣先の会社でクライアントエンジニアとしてアプリ開発に携わっています。業務中に得た知識や経験、失敗から得た改善点などを見つめ直しながら作業を進め、少しずつ自分の成長を感じております。これまでの知識や経験を活かしつつ、ユーザに楽しんで頂ける作品を制作できる様に日々精進していきます。



入社5年目
プログラマー/Sさん
入社1年目コメント

私はゲーム系専門学校を卒業後に新卒として入社致しました。学生時代は、C++とDirectXを用いた2D、3Dゲームの作成を行っていました。

実は就職活動時に一度作品選考で落ちてしまいましたが、一次面接時の面接時の熱意を買って頂き、再度提出を受け入れて頂けることになりました。それから一カ月間、ひたすら自分のプログラムを見直し、その結果内定を頂きました。

入社してから経験したたくさんの初体験が、プログラマーとして働いている私の自信であり、これからの初体験もまた私の自信になっていくでしょう。

現在の派遣先では「本当に助かった」といった言葉を頂くことに喜びを感じ、もっと他に出来る事が増えるよう励んでいます。これからも学習意欲と向上心を忘れず、多くの人の助けになれるよう、努めていきたいと思えます。

ソルトライブホールディング株式会社
ゲーム開発総合事業部 部署長
平工 欽悟からのコメント

私は26年ほどの間、ゲーム業界の現場で仕事をしておりました。職種で言うとプランナー、ディレクターになります。

30歳以降はフリーランスで自分で仕事を取り、ひとりでプランニング、マネージメントの可能な作品から、大所帯のプロダクトまで、数多くの作品に参加してまいりました。

その中で「派遣会社の社員」と一緒に働く回数も少なくはありませんでした。人手不足の業界で「必要なときに人件費という少額で、人手を補える」のは、開発する会社としても、ゲーム業界としても非常にありがたかったのではないかと考えております。

「派遣会社は怪しいんじゃないの？」って考えるのは偏見です。ウチの社員も、ゲーム業界の数多くのプロダクトを支える一人となっています。その一人一人のスキルをあげるため、また社員一人一人の夢を叶える為に、スタッフ全員、キャリアに向き合い仕事をしています。



入社10年目
プログラマー/Kさん
入社1年目コメント

私はゲーム系の専門学校卒業後、新卒で入社しました。学生時代の4年間プログラミングについて学んでいましたが、まだまだ技術力は高いとは言えず不安を抱えてのスタートでした。

入社後の研修では主に、ゲームアプリ開発を通して開発に必要な言語（JAVA、ObjectiveC、C#）について学びました。途中で自分のスキルだけでは解決が難しい部分などもありましたが、先輩方や同僚に助言をもらいながら解決することが出来、その後も研修を通じてスキルアップに務めました。

現在は、派遣先の会社でアプリ開発に携わっています。真面目に仕事に取り組む姿勢を評価して頂き、大きなプロジェクトに携わることができています。また、ゲーム内で重要な内容の実装を任せて頂けるようにもなりました。

その他として…

・入社した社員の声で多いのは……

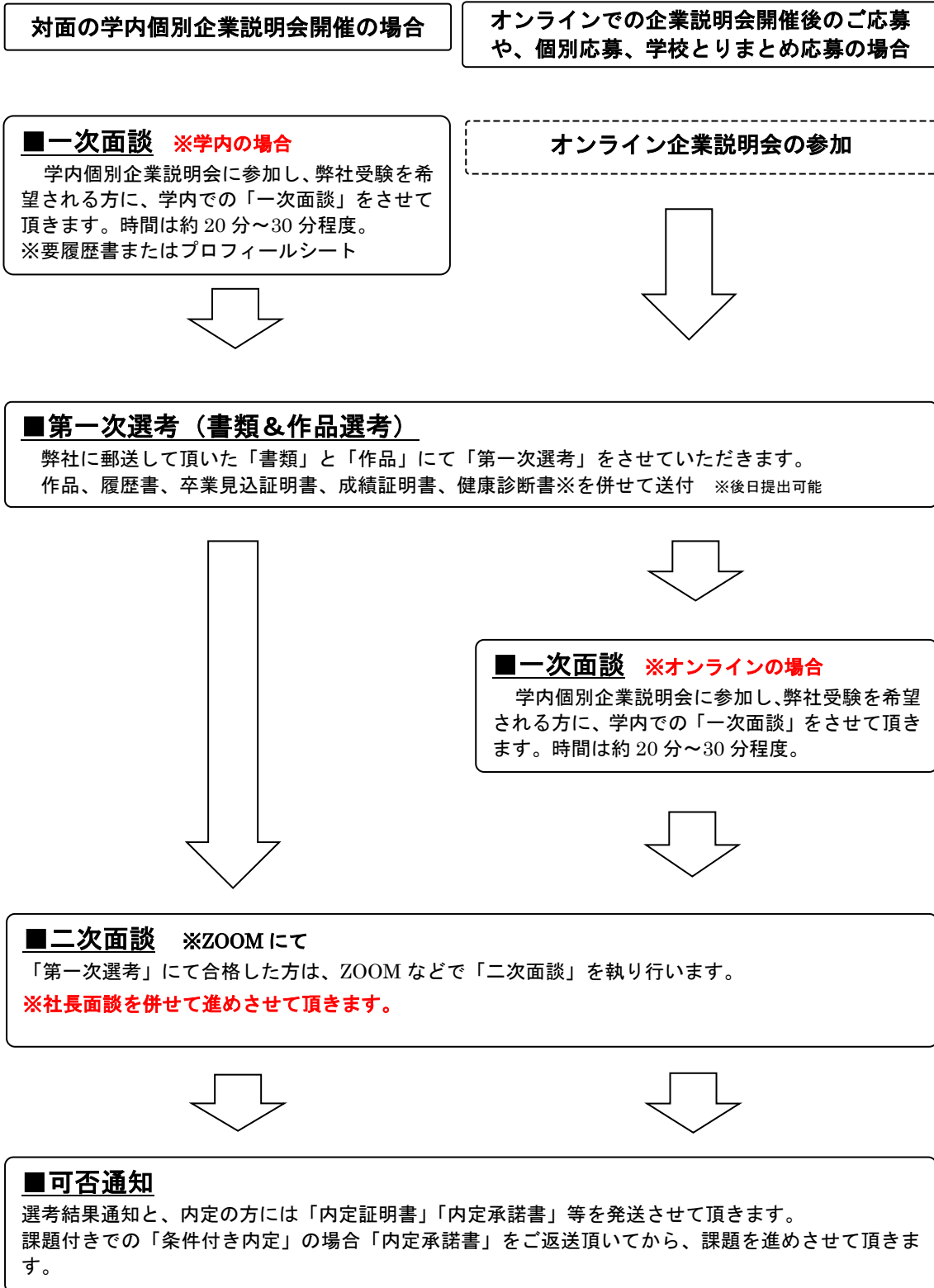
「自分がこんな大きな派遣先で
働くことになるとは思わなかった！」

・女性プログラマーが意外と多く現在比率は、約1割ほど。
生活環境も変わりやすい女性にとっても、派遣は働きやすい職場になります。

・こんな声も……

「派遣に出ることが出来なかった月でも、勉強しながら給料が満額もらえるなんて……！」

月に2回程度、日曜の午前中に、弊社主催の「オンライン企業説明会」を開催しています。エントリーや詳細は弊社HPを参照してください。



【重要】 ■採用関連書類、作品の応募形式に関して■

基本、メール添付、若しくは、web ストレージでの受け渡しを中心にご応募頂いておりますが、郵送でのご応募にも対応しております。

●提出書類等

・履歴書

→ スキャンデータや pdf 形式にして「応募書類フォルダ」に格納してください。

・卒業見込証明書

・成績証明書

→ 学校発行の書類などで「開封無効」の書類もデータでお送りください。

選考が進んだ場合、「開封無効」の書類も送付していただきます。

→ 学校取り纏めの応募の場合、先生より「開封無効」の書類データを頂いた場合のみ、「データ」を正規書類として受け付けます。

スキャンデータや pdf 形式にて「応募書類」フォルダに格納してください。

・健康診断書

→ スキャンデータや pdf 形式にして「応募書類フォルダ」に格納してください。

※郵送でも受け付けますが、確認が遅れることがございますのでご承知おきください。

●応募書類データの送付に関して

・メール添付

→ 求人票に書かれている弊社採用担当宛てに、「応募書類フォルダ」をアーカイブして、添付してお送りください。

●作品の送付形式、受け渡し方法に関して

・プログラム作品

→ 作品の実行ファイル、環境、ソースファイルと資料等を、作品毎、フォルダ毎に格納してアーカイブする。

→ **ギガファイル便や FireStrage 等** を利用し、**DL リンクを明記してメールで連絡する。**

・ポートフォリオ、企画案など

→ pdf 化して、「作品フォルダ」に格納しアーカイブする。

→ **ギガファイル便や FireStrage 等** を利用し、**DL リンクを明記してメールで連絡する。**
容量の小さい物はメールに添付可。

→ 仕様書資料の Excel ファイルなどは「資料フォルダ」に格納しアーカイブする。

第一次選考に関して

- ・書類審査、作品審査を行います。

■プログラマー職希望者作品要項■

●提出書類等

- ・履歴書 ・卒業見込証明書 ・成績証明書 ・健康診断書 ・作品

●提出作品と諸注意

- ・作品（実行ファイル）、及び、ソースファイル、資料など。
※作品は2D、3Dは問わない
 - ・C++、Java、Objective-C、C#（Unity）等のオブジェクト指向言語で組まれた作品。
 - ・複数機種での実機での実行確認（debug）と、実行確認を行った機種の明記
※メーカーが違うものの方が望ましい
 - ・画面解像度の対応
 - ・開発OSや各種バージョン情報、利用したAPIの明記
 - ・データの整理

●送付に関して

**※作品のソースファイルと資料をアーカイブしてwebストレージでの受け渡しを推奨。
または、CD-RまたはDVD-Rにて郵送。**

応募頂く作品毎に下記の情報が必要です。

- ・制作期間：例）2019/01～2019/03（3ヶ月）。
- ・制作人数：個人制作（プログラマー1名のみ）or チーム制作（プログラマー複数名）。
- ・担当箇所：チーム制作の場合は担当したソースコードの場所を明記してください。
※制作形態に関わらず使用したライブラリ（学内で配布されたソースコード、バイナリ含む）について明記してください。
- ・PRポイント：特に技術的に工夫した点、注力した点などアピールしたい点を記入してください。

■作品データ提出時の注意点→不要なデータを含めない事。

例）UnityプロジェクトのLibraryディレクトリなど。

※作品を確認するうえで大変嵩張り、確認作業に支障が出てしまいます。

■サーバープログラマー職希望者作品要項■

●提出書類等

- ・履歴書
- ・卒業見込証明書
- ・成績証明書
- ・健康診断書
- ・作品

●提出作品

- ・ソースファイル、及び、資料など

※ネット上で稼働している作品が確認出来る場合は、その URL

- ・ PHP、MySQL で書かれたソースファイル。
- ・ ネット上のサーバーで作品が稼働している場合、その URL と、必要であればログイン、実行の手順やマニュアルを添付
- ・ 開発 OS や各種バージョン情報、利用した API の明記 と web ゲームやブラウザゲームなどの場合は、実行確認を行ったブラウザの種類とバージョン情報、必要なプラグインなどの明記
- ・ 製作期間、担当箇所の明記
- ・ データの整理
 - ※ソースファイルフォルダー
 - リソースファイルフォルダー
 - プロジェクトフォルダー
 - 資料フォルダー
- ・ Java 等で書かれたアプリ作品で応募する場合は、「スマートフォンアプリプログラマー職希望者」の作品要項に準じる
 - ※但し、サーバーと連動するような内容である事

●送付に関して

※作品のソースファイルと資料をアーカイブして web ストレージでの受け渡しを推奨。

または、CD-R または DVD-R にて郵送。

- ・ 資料として「仕様書」「機能や操作の資料」「プログラムの工夫点」等を記載した資料を添付し、グループ制作の場合は、「担当箇所」などを記入してください。

※ブラウザゲームの様な web ゲームの場合は「ゲーム内容や操作方法の資料」なども添付して下さい。

※複数の作品を発送してもかまいません。

■デザイナー職希望者作品要項■

●提出書類等

- ・履歴書
- ・卒業見込証明書
- ・成績証明書
- ・健康診断書
- ・ポートフォリオ

●提出作品

- ・ポートフォリオ

※2D作品には制作時間（下絵、彩色）を記入

※3D作品には制作時間とポリゴン数、テクスチャーサイズを記入

●送付に関して

※作品はポートフォリオの体裁で、pdf ファイルをアーカイブし web ストレージでの受け渡し、または、クリアバインダーにファイル化して郵送。

- ・CG 単体のデータでの送付は避け、できる限り印刷、pdf 化されて閲覧しやすい状態にしたものを郵送する事。

※事情によりポートフォリオを発送できない場合は、事前に問い合わせして下さい。

但し、画像のみのデジタルデータでは受け付けません。

■プランナー職希望者作品要項■

●提出書類等

- ・履歴書
- ・卒業見込証明書
- ・成績証明書
- ・健康診断書
- ・作品

●提出作品

- ・企画書2本以上、資料（企画仕様書、仕様書、デザイン指示書）など

※スマートフォンアプリの企画書、スマホソーシャル企画書を最低1本

●送付に関して

※企画案、企画書を pdf ファイル化しアーカイブしたものを web ストレージでの受け渡し、または、クリアバインダーにファイル化して郵送。

- ・その他、自己 PR できるスキルがあれば送付。

※デザインスキル、プログラムスキル、使用ツール一覧と習熟度など。

■採用アシスタント職希望者作品要項■

●提出書類等

- ・履歴書
- ・卒業見込証明書
- ・成績証明書
- ・健康診断書
- ・作品
- ・自己紹介書

※作品はあれば結構です（作品種類は問いません）。

●提出作品

- ・自己PRの出来る「自己紹介書」を自分なりに作成して、添付送付してください。
- ・趣味や学業での自分の行動力や、管理能力を占めるものであると尚よし。
- ・その他、自己PRできるスキルがあれば記載してください。

※デザインスキル、プログラムスキル、使用ツール一覧と習熟度など。

●送付に関して

※webストレージでの受け渡し、または、メール添付での受け渡し推奨。

<作品にの取り扱いに関して>

- ・選考に際しての応募書類（提出データ）は弊社人事担当にて厳重に管理され、採用の用途以外に使用することはありません。
 - ・デザイナーのポートフォリオのみ学校宛てに返送致します。
 - ・その他の職種の作品に関しましては選考に際しての応募書類（提出データ）は、個人情報保護の観点から弊社社内での選考後に溶解処分いたします。
- 何卒ご了承の程をお願い申し上げます。



求人票

2023年11月21日

フリガナ	ソルトライブホールディングスカブシキガイシャ			設立	2018年2月	
企業名称	ソルトライブホールディングス株式会社			資本金	2000万円(増資準備金含む)	
				売上高	5億1千万円(R4年実績)	
所在地	〒103-0016 東京都中央区日本橋小網町18-3 小網町ゼネラルビル1F TEL: 03-4500-6514 FAX: 03-5465-1767			代表者	代表取締役	
				氏名	塩住 誠	
業種	労働者派遣事業(派遣許可番号 派13-311274) 有料職業紹介事業(有料職業紹介許可番号 13-コ-310950)			従業員数	社員全体	御校卒
				男性	66人	0人
事業内容	コーンシューマー、アーケード、ソーシャルアプリ、VRコンテンツ制作などのゲームの開発や運営プロダクトへの技術者、クリエイターの派遣/クライアントアプリの委託開発や部分委託/オリジナルアプリの開発及びリリース/ソーシャルゲームの委託開発運営 ・弊社で「無期雇用」したスマートフォンアプリの技術者やクリエイターを、パブリッシャーや開発会社に常駐派遣して、コーンシューマーゲーム、アーケードゲーム、スマートフォンソーシャルアプリ、などの開発や運営の案件に携わっていただきます。また経験を積んだ上で社内の委託開発案件や、新人育成を主とした社内開発案件にも携わっていただきます。過去にビジュアルノベルやアドベンチャーゲームに特化したUnityのアセット(VisualNovelToolkit)を世界で初めてリリースした経験もあります。			株式区分	非上場	
				系列会社	イースマイルホールディングス株式会社 イースマイルエンジニアリング株式会社	
ホームページ	http://www.sol-tribe.net/					
取引会社	株式会社セガ、株式会社バンダイナムコスタジオ、株式会社ゲームフリーク、株式会社ライノスタジオ、株式会社コナミデジタルエンタテインメント、株式会社クロス、株式会社ゲームスタジオ、株式会社コヨーテランナー、株式会社WFS、株式会社バイキング、株式会社アトラス、株式会社B.B.スタジオ、アプシ株式会社、G2 STUDIO株式会社、株式会社ジェム・ティ、ジェムドロップ株式会社、株式会社メテオライズ、有限会社ランカース、株式会社ミクシィ、株式会社シンソフィア、あまた株式会社、株式会社ナウプロダクション、株式会社スターファクトリー、株式会社サクセス、株式会社ピラミッド、メディア・ビジョン株式会社、株式会社ジークゲームズ、ARSTEC GUILD株式会社、ポリゴンマジック株式会社、ジューブラ株式会社、株式会社ヘキサドライブ、株式会社スパイク・チュンソフト、株式会社ドリコム、合同会社EXNOA、他(順不同)					

採用職種	プログラマー(コンシューマー、スマートフォン、他)	求人数	7~8名	学科・専攻	(学部、学科問わず)	
業務内容	派遣先企業に常駐してスマートフォンアプリ、コーンシューマー、Arcadeゲームの開発・運営、VRコンテンツの制作などに携わって頂きます。 ※勤務に関しては、基本派遣先の指示した場所となりますが、新型コロナの影響等の際は、リモートワークとなる場合もあります。	希望スキル	必須スキル: ・ゲームアプリの開発経験(特にネイティブ開発の経験を重視します) ・C++、C#または類似のオブジェクト指向言語の習熟 歓迎スキル: ・ゲームエンジン(Unity、UnrealEngine)でのゲーム開発経験と知識 ※ UnrealEngineについてはBlueprintだけでなく、C++での開発経験があると尚可 ・ネットワークに関する知識、プログラミングの経験(HTTPクライアント実装など) ・バージョン管理システム(Git、Subversion)の使用経験			
採用職種	デザイナー(2D・3D)	求人数	2D: 1名 3D: 3~4名	学科・専攻	(学部、学科問わず)	
業務内容	派遣先企業に常駐してゲームのデザイン業務に携わって頂きます。 ・2Dデザイン……2DUI、パナ、背景、キャラアニメーション、エフェクトアニメーション、デフォルメキャラ起案デザインなどゲームのCGリソース作成全般の作業。 ・3Dデザイン……主にスマホアプリ、コーンシューマーゲームで使用される、3D(キャラ、オブジェクト、背景)モデル作成、モーション、エフェクト、カットインムービー作成などの作業。 ※勤務に関しては、基本派遣先の指示した場所となりますが、新型コロナの影響等の際は、リモートワークとなる場合もあります。	希望スキル	必須スキル: ・基礎画力(デッサン、クロッキー、人体にかかるバースなど) ・描き分けのバリエーション(若者男女、頭身を変えて描ける) ・塗り技術、背景の塗りなど重要視。2Dアニメーションなども出ると尚可。 ※3Dデザイン希望の方は、モデルの造形力、テクスチャーの知識、テクスチャーを手描きで出来るかどうかを重要視。 歓迎スキル: ・UnityやUnrealEngineへの組み込みなどの経験があると尚可。 ・Substance Painterなどのツールの使用経験があれば尚可。 ・またモデル製作のみでは無く、モーション作成経験、背景やオブジェクト類の製作経験もあると尚可。			

給	職	プログラマー				デザイナー				備考
		正社員登用後		試用期間中		正社員登用後		試用期間中		
与	基本給	185,600円	178,080円	185,600円	178,080円	・派遣待機中の場合は「委託業務」「スキル研修」等に併せて支払われます。 ※但し「若先クレーム」「自己都合」による派遣要約終了の場合、社内待機中の「裁量給」は支給されません。 ・「試用期間」は「6ヶ月間」となり、この期間が「新人研修」となります。 ・「試用期間」中は「裁量給」のうち20%の固定給額を支払います。 ・「試用期間」中に派遣に出た場合は、試用期間の「裁量給」と同等の金額を、日割りした額を出社日数分だけ加算した金額が支給されます。				
		58,000円	27,825円	58,000円	27,825円					
	合計(概算)	243,600円	205,905円	243,600円	205,905円					
モデル年収	25歳	約330万円	30歳	約430万円	35歳	約500万円	40歳	約600万円	※長期待機がないモデル	
勤務時間	10:00~19:00 ※但し、派遣中は派遣先企業様の勤務時間に準ずる									
休日	土、日、祝日(完全週休二日制) 正月、夏期休暇他 年間約125日 ※但し、派遣中は派遣先企業様の休日に準ずる ※休日出勤などの場合はプロダクト後にP休暇に振り替えあり									
残業時間	0~40時間/月 ※派遣先のプロダクトの状況により変わる									
勤務地	本社所在地、または、派遣先企業様の指定する場所									

企業説明会	日時	2023年は弊社主催オンライン説明会を毎月1~2回開催しました。		インターンシップ制度	過去実績あり、応相談(通動が可能であれば)	
	場所	詳細は弊社HP似てご確認ください(事前エントリー方式)。		二社受験	可	
一次選考	職種	アプリプログラマー		デザイナー		
	選考方法	書類、作品審査(ゲーム作品)		書類、作品審査(ポートフォリオ)		
	提出書類	履歴書(要写真)、卒業見込証明書、健康診断書、成績証明書、作品		履歴書(要写真)、卒業見込証明書、健康診断書、成績証明書、作品(ポートフォリオ)		
	提出方法	メール添付、オンラインストレージ使用しての受け渡し、または、郵送 ※詳細は弊社HPを確認のこと				
	募集締切	2025年(令和6年)2月1日必着(定員に達し次第)				
発表日	目安として約14日後					
作品に関して	■応募頂く作品毎に下記の情報が必要です。 ●制作期間: 例) 2019/01~2019/03(3ヶ月)。●制作人数: 個人制作(プログラマー1名のみ) or チーム制作(プログラマー複数名)。●担当箇所: チーム制作の場合は担当したソースコードの場所を明記してください。※制作形態に関わらず使用したライブラリ(学内で配布されたソースコード、バイナリ含む)について明記してください。●PRポイント: 特に技術的に工夫した点、注力した点などアピールしたい点を記入してください。 ■作品データ提出時の注意→不要なデータを含めない事。例) UnityプロジェクトのLibraryディレクトリなど。※作品を確認する上で大変楽張り、確認作業に支障が出る為。			■作品はポートフォリオの形式にて郵送(pdf、若しくは、ブックタイプのクリアファイル)。●各作品には「使用ツール」「制作時間」などキャプションを記入のこと。●3D作品の場合は「レンダリングしたモデル画像」に「制作時間」「△ポリゴン数」を明記、モデル以外にもテクスチャーを展開して表示し、「テクスチャーサイズ」「枚数」を明記してください。●モーションデータなどは、アーカイブと同梱、若しくは、CD、DVD-ROMを添付可能。Youtubeなどに上げている方はURL、若しくは、3Dバーコードを明記、プリントしてください。		
二次選考	選考方法	面談				
	面談日時	第一次選考の合格通知に併せて面談日時を指定いたします。				
	面談場所	弊社、若しくは、オンライン (Zoom)				

弊社が求める人材像	■自己成長を目指す人材	採用担当	部署	ゲーム開発総合事業部 人事採用担当
	技術者として常に上を目指して主体性を持って成長をしていく人材。待ちかまえていても何も生まれません。「自己解決」を目標に、技術の向上を目指していく人間にこそ、自ずと「生進現役」を通せる実力がついてきます。		名前	平工(ひらく)
	■社会人としての自覚がある人材	メールアドレス	hiraku.kingo@sol-tribe.net	
	技術者、クリエイターである前に社会人としての自覚をもって生活できる人材。コミュニケーションを取り合い、社会集団の中でも協調性を持って生活が出来る人材。また、社会儀礼を忘れず他人と接することの出来る人材を求めています。	TEL	03-4500-6514	
		備考・通信欄		



求人票

2023年11月21日

フリガナ	ソルトライブホールディングスカバシキガイシャ		設立	2018年2月	
企業名称	ソルトライブホールディングス株式会社		資本金	2000万円(増資準備金含む)	
	〒103-0016 東京都中央区日本橋小網町18-3 小網町ゼネラルビル1F		売上高	5億1千万円(R4年実績)	
所在地	TEL: 03-4500-6514 FAX: 03-5465-1767		代表者	代表取締役	
業種	労働者派遣事業(派遣許可番号 派13-311274) 有料職業紹介事業(有料職業紹介許可番号 13-コ-310950)		氏名	塩住 誠	
事業内容	コーンシューマー、アーケード、ソーシャルアプリ、VRコンテンツ制作などのゲームの開発や運営プロダクトへの技術者、クリエイターの派遣/アウトソーシングの委託開発や部分委託/オリジナルアプリの開発及びリリース/ソーシャルゲームの委託開発運営 ・弊社で「無期雇用」したスマートフォンアプリの技術者やクリエイターを、パブリッシャーや開発会社に常駐派遣して、コーンシューマーゲーム、アーケードゲーム、スマートフォンソーシャルアプリ、などの開発や運営の案件に携わっていただきます。また経験を積んだ上で社内での委託開発案件や、新人育成を主とした社内開発案件にも携わっていただきます。過去にビジュアルノベルやアドベンチャーゲームに特化したUnityのアセット(VisualNovelToolkit)を世界で初めてリリースした経験もあります。		性別	社員全体	御株卒
ホームページ	http://www.sol-tribe.net/		男性	66人	0人
取引会社	株式会社セガ、株式会社バンダイナムコスタジオ、株式会社ゲームフリーク、株式会社ライノスタジオ、株式会社コナミデジタルエンタテインメント、株式会社クロス、株式会社ゲームスタジオ、株式会社コーテランナー、株式会社WFS、株式会社バイキング、株式会社アトラス、株式会社B.B.スタジオ、アプシ株式会社、G2 STUDIO株式会社、株式会社ジェイ・ティ、ジェムドロップ株式会社、株式会社メテオライズ、有限会社ランカース、株式会社ミクシィ、株式会社シンソフィア、あまた株式会社、株式会社ナウプロダクション、株式会社スターファクトリー、株式会社サクセス、株式会社ピラミッド、メディア・ビジョン株式会社、株式会社ジークゲームズ、ARSTECH GUILD株式会社、ポリゴンミック株式会社、ジブラ株式会社、株式会社ヘキサドライブ、株式会社スパイク・チュンソフト、株式会社ドリコム、合同会社EXNOA、他(順不同)		女性	19人	0人
			合計	85人	0人
			備考	※R5年11月集計	
			株式区分	非上場	
			系列会社	イースマイルホールディングス株式会社 イースマイルエンジニアリング株式会社	

採用職種	プランナー(コーンシューマー、スマホソーシャル、他)	求人数	1~2名	学科・専攻	(学部、学科問わず)
業務内容	スマホソーシャル、コーンシューマーゲームのプロダクトでの企画・運営の業務全般。 ・スマホソーシャルゲームの企画案、企画書、仕様書、指示書など書類作成業務とプロダクトの進行管理。Unity等を使用したレベルデザインやマップなどの制作。マスターデータの管理。ネットゲやソーシャルゲームの運営業務でのイベント企画の書類資料作成とレベルデザインなど運営業務全般。 ・コーンシューマーゲームの企画案、企画書、仕様書、指示書など書類作成業務とプロダクトの進行管理。UE4、Unity等を使用したレベルデザインやマップなどの制作。 ※勤務に関しては、基本派遣先の指示した場所となりますが、新型コロナウイルスの影響で自宅でのリモートワークとなる場合もあります。	希望スキル	必須スキル:チーム製作でのプランナー実務経験。仕様書を精度高く書くことが出来る事。オフィス系ソフトの習熟と書類作成能力。企画立案能力。コミュニケーション能力。プレゼンテーション能力。マーケティング能力。プロダクトの進行管理能力。コーンシューマー、ソーシャルを含めたゲームが好きである事。コーンシューマーゲームソフトやスマホソーシャルアプリのやり込み、興味は重要。健康でありストレスで体調を崩さない事。 推奨スキル:ゲーム開発の知識やUnity、UE4などのゲームエンジンを利用したゲーム制作経験。デザイン関連ツールの操作能力。簡単なイラストの作成能力。一般常識と追求心。コミュニケーション能力。組織内での調整能力。根性。		
採用職種	サーバープログラマー(PHP、MySQL、Linux、Apache)	求人数	1~2名	学科・専攻	(学部、学科問わず)
業務内容	派遣先企業に常駐してソーシャル系、Web系のゲームやツールの開発に携わっていただきます。また社内でのソーシャル系、Web系ゲームなどの委託開発、運営など携わっていただきます。 ※勤務に関しては、基本派遣先の指示した場所となりますが、新型コロナウイルスの影響で自宅でのリモートワークとなる場合もあります。	希望スキル	Webプログラムの知識(PHP、MySQLなど)の習熟。Java、HTML(CSS)の知識や、シェルスクリプト、HTTP/HTTPSに対する理解、WebAPI(RESTなど)の知識、サーバーの知識(Linux、Apacheなど)があれば尚可。 推奨スキル:ゲーム開発の基礎知識、フレームワークなどの知識があれば尚可。Unityの知識、チームでの開発などでネットワークまわりを担当した経験があれば尚可。		

給	職	プランナー		サーバープログラマー		備考				
		正社員登用後	試用期間中	正社員登用後	試用期間中					
与	種	基本給	185,600円	178,080円	185,600円	178,080円	・派遣待機の場合は「委託実務」「スキル研修」等に併せて支払われます。 ※但し「客先クレーム」「自己都合」による派遣契約終了の場合、社内待機中の「裁量給」は支給されません。 ・「試用期間」は「6ヶ月間」となり、この期間が「新人研修」となります。 ・「試用期間」中は「裁量給」のうち20H分の固定残業代を支払います。 ・試用期間中に派遣に出た場合は、試用期間の「裁量給」と同等の金額を、日割りした額を出社日数分だけ加算した金額が支給されます。			
		裁量給	58,000円	27,825円	58,000円	27,825円				
合計(概算)	243,600円	205,905円	243,600円	205,905円						
モデル年収	25歳	約330万円	30歳	約430万円	35歳	約500万円		40歳	約600万円	※長期待機がないモデル
勤務時間	10:00~19:00 ※但し、派遣中は派遣先企業様の勤務時間に準ずる									
休日	土、日、祝日(完全週休二日制) 正月、夏期休暇他 年間約125日 ※但し、派遣中は派遣先企業様の休日に準ずる ※休日出勤などの場合はプロダクト後にP休暇に振り替えあり									
残業時間	0~40時間/月 ※派遣先のプロダクトの状況により変わる									
勤務地	本社所在地、または、派遣先企業様の指定する場所									

企業説明会	日時	2023年は弊社主催オンライン説明会を毎月1~2回開催しました。		インターンシップ制度	過去実績あり、応相談(通話が可能であれば)
	場所	詳細は弊社HP似てご確認ください。(事前エントリー方式)。		二社受験	可
一次選考	職種	プランナー		サーバープログラマー	
	選考方法	書類、企画作品審査		書類、作品審査	
	提出書類	履歴書(要写真)、卒業見込証明書、健康診断書、成績証明書、作品		履歴書(要写真)、卒業見込証明書、健康診断書、成績証明書、作品	
	提出方法	メール添付、オンラインストレージ使用しての受け渡し、または、郵送 ※詳細は弊社HPを確認のこと			
	募集締切	2025年(令和6年)2月1日必着(定員に達し次第)			
発表日	目安として約14日後				
作品に関して	企画案、若しくは、企画書2本以上(スマホゲームの企画書を最低1本)を提出。 仕様書、企画仕様書の作成経験のある方は、仕様書を提出(一部でも可)。 その他、自己PRできるスキルがあれば送付(デザイン、プログラムなど)。 ※希望者多数の場合は2次選考課題あり。		作品はCD-RまたはDVD-R、若しくは、アーカイブにて提出。PHP、MySQLなどサーバーで稼働中のものがあれば、そのURLとソースファイルを、その他(Java作品など)の場合は、作品とソースファイルをお送りください。開発OS、OSバージョン、また実機で可動チェックを行った場合はメーカーと機種も明記してください。グループ制作の場合は担当箇所を明記してください。		
二次選考	選考方法	面談			
	面談日時	第一次選考の合格通知に併せて面談日時を指定いたします。			
	面談場所	弊社、若しくは、オンライン(Zoom)			

弊社が求める人材像	■自己成長を目指す人材	技術者として常に上を目指して主体性を持って成長を促していく人材。待ちかまえていても何も生まれません。「自己解決」を目標に、技術の向上を目指していく人間にこそ、自ずと「生進現役」を通せる実力がついてきます。	採用担当	部署	ゲーム開発総合事業部 人事採用担当
	■社会人としての自覚がある人材	技術者、クリエイターである前に社会人としての自覚をもって生活できる人材。コミュニケーションを取り合い、社会集団の中でも協調性を持って生活が出来る人材。また、社会儀礼を忘れずに他人と接することの出来る人材を求めています。		名前	平工(ひらく)
				メールアドレス	hiraku.kingo@sol-tribe.net
				TEL:	03-4500-6514
				備考・通信欄:	



求人票

2023年11月21日

フリガナ	ソルトライブホールディングスカブシキガイシャ		設立	2018年2月	
企業名称	ソルトライブホールディングス株式会社		資本金	2000万円(増資準備金含む)	
			売上高	5億1千万円(R4年実績)	
所在地	〒103-0016 東京都中央区日本橋小網町18-3 小網町ゼネラルビル1F TEL: 03-4500-6514 FAX: 03-5465-1767		代表者	代表取締役	
			氏名	塩住 誠	
業種	労働者派遣事業(派遣許可番号 派13-311274) 有料職業紹介事業(有料職業紹介許可番号 13-ユ-310950)		従業員数	社員全体	御校卒
			男性	66人	0人
事業内容	コーンシューマー、アーケード、ソーシャルアプリ、VRコンテンツ制作などのゲームの開発や運営プロダクトへの技術者、クリエイターの派遣/クライアントアプリの委託開発や部分委託/オリジナルアプリの開発及びリリース/ソーシャルゲームの委託開発運営 ・弊社で「無期雇用」したスマートフォンアプリの技術者やクリエイターを、パブリッシャーや開発会社に常駐派遣して、コーンシューマーゲーム、アーケードゲーム、スマートフォンソーシャルアプリ、などの開発や運営の案件に携わっていただきます。また経験を積んだ上で社内での委託開発案件や、新人育成を主とした社内開発案件にも携わっていただきます。過去にビジュアルノベルやアドベンチャーゲームに特化したUnityのアセット(VisualNovelToolkit)を世界で初めてリリースした経験もあります。		女性	19人	0人
			合計	85人	0人
ホームページ	http://www.sol-tribe.net/		備考	※R5年11月集計	
取引会社	株式会社セガ、株式会社バンダイナムコスタジオ、株式会社ゲームフリーク、株式会社ライノスタジオ、株式会社コナミデジタルエンタテインメント、株式会社クロス、株式会社ゲームスタジオ、株式会社コーテランナー、株式会社WFS、株式会社バイキング、株式会社アトラス、株式会社B.B.スタジオ、アプシ株式会社、G2 STUDIO株式会社、株式会社ジェイ・ティ、ジェムドロップ株式会社、株式会社メテオライズ、有限会社ランカース、株式会社ミクシイ、株式会社シンソフィア、あまた株式会社、株式会社ナウプロダクション、株式会社スターファクトリー、株式会社サクセス、株式会社ビラミッド、メディア・ビジョン株式会社、株式会社ジークゲームズ、ARSTECH GUILD株式会社、ポリゴンマジック株式会社、ジューブラ株式会社、株式会社ヘキサドライブ、株式会社スパイク・チュンソフト、株式会社ドリコム、合同会社EXNOA、他(順不同)		株式区分	非上場	
			系列会社	イースマイルホールディングス株式会社 イースマイルエンジニアリング株式会社	

採用職種	採用アシスタント(内勤、出張有)	求人数	1~2名	学科・専攻	(学部、学科問わず)
業務内容	<ul style="list-style-type: none"> ・弊社内勤での新卒採用、育成部署のアシスタントとして業務に当たって頂きます。 ・主として新卒採用のアシスタントとして「各種求人資料の作成業務」「各高校との渉外業務」「弊社企業説明会のセッティングと説明会でのプレゼン業務」「採用関連書類の作成管理業務」「書類の発送送業務」「内勤教育部との連絡業務」「各データの作成管理業務」可能であれば社員の「キャリア面談など各種面談の代理出席」「webサイトの更新業務」なども行っていただきます。 ・弊社社員や学校の先生、学生さんとのコミュニケーションを含めて、弊社の新卒求人の作業を覚えていって貰います。 ・※勤務に関しては、新型コロナウイルスの影響で自宅でのリモートワークとなる場合もあります。 	希望スキル	必須スキル: ・Office系ソフトの習熟(Excelのスキルは関数習熟は必須、VBAで試用できる方希望)。 ・「コミュニケーション能力」、「人前でのプレゼンテーション能力」、「組織内外での調整能力」。 ・Webサイト作成技術全般(HTML・CSSなど、ワードプレスなど)。 推奨スキル: ・幅広いジャンルでゲームが好きである事。 ・プログラムやデザインの知識。Unity、UE4などのゲームエンジンの知識、またはゲーム開発経験。 ・2Dデザイン関連ツールの操作能力や「簡単なイラストの作成・加工」能力。 ・移動や宿泊などの計画実行が好きであること、人付き合いが「とても」好きである事。		
採用職種		求人数	名	学科・専攻	
業務内容		希望スキル			

給	職	採用アシスタント				備考
		正社員登用後		試用期間中		
与	種	基本給	185,600円	178,080円		・派遣待機中の場合は「委託業務」「スキル研修」等に見合わせて支払われます。 ※但し「客先クレーム」「自己都合」による派遣契約終了の場合、社内待機中の「裁量給」は支給されません。 ・採用アシスタントの「試用期間」は「3ヶ月間」となります。 ・「試用期間」中の「裁量給」は、20時間分の固定残業代を支払います。 ・採用アシスタントは「内勤」となり、派遣はありません。 ※但し、出張がある場合があります。
		職能給			円	
裁量給	58,000円	27,825円		円		
合計(概算)	243,600円	205,905円		円		
モデル年収	25歳	30歳	35歳	40歳	※長期待機がないモデル	
		約330万円	約430万円	約500万円	約600万円	
勤務時間	10:00~19:00 ※但し、派遣中は派遣先企業様の勤務時間に準ずる				賞与	無し
休日	土、日、祝日(完全週休二日制)				昇給	随時
	正月、夏期休暇他年間約125日 ※但し、派遣中は派遣先企業様の休日に準ずる ※休日出勤などの場合はプロダクト後にP休暇に振り替えあり				通勤費	全額支給 ※但し、研修中は上限3万円
残業時間	0~40時間/月 ※派遣先のプロダクトの状況により変わる				社員寮	無し
勤務地	本社所在地、または、派遣先企業様の指定する場所				退職金制度	無し
					加入保険	健康・厚生・雇用・労災
					最寄り駅	東京メトロ 浅草線、日比谷線「人形町」駅 徒歩5分 東京メトロ 有楽町線「三越前」駅 徒歩7分
					試用期間	3ヶ月間(実務研修)

企業説明会	日時	2023年は弊社主催オンライン説明会を毎月1~2回開催しました。	インターンシップ制度	過去実績あり、応相談(通勤が可能であれば)
	場所	詳細は弊社HP似てご確認ください(事前エントリー方式)。	二社受験	可

一次選考	職種	採用アシスタント
	選考方法	書類審査、面談
	提出書類	履歴書(要写真)、卒業見込証明書、健康診断書、成績証明書、あれば作品
	提出方法	メール添付、オンラインストレージ使用しての受け渡し ※詳細は弊社HPを確認のこと
	募集締切	2025年(令和6年)2月1日必着(定員に達し次第)
二次選考	発表日	目安として約14日後
	作品に関して	・基本は「書類審査」と「面談」になりますが「作品」がある場合「参考として考慮」させていただきます。理由としてはゲーム業界で働く社員を新卒採用する部署ですので「ゲーム制作」に関する様々な知識と経験は有用と考えております。実務に必要な「コミュニケーション能力」「プレゼン能力」「渉外能力」「オフィス関連技術」「ウェブサイト制作技術」「計画性」「人柄」などと、併せて「ゲーム制作関連の知識技術」を考慮することになります。
二次選考	選考方法	面談
	面談日時	第一次選考の合格通知に併せて面談日時を指定いたします。
	面談場所	弊社、若しくは、オンライン(Zoom)

弊社が求める人材像	■自己成長を目指す人材	技術者として常に上を目指して主体性を持って成長をしていく人材。待ちかまえていても何も生まれません。「自己解決」を目標に、技術の向上を目指していく人間にこそ、自ずと「生涯現役」を通せる実力がついてきます。	採用担当	部署	ゲーム開発総合事業部 人事採用担当
	■社会人としての自覚がある人材	技術者、クリエイターである前に社会人としての自覚をもって生活できる人材。コミュニケーションを取り合い、社会集団の中でも協調性を持って生活が出来る人材。また、社会儀礼を忘れず他人と接することの出来る人材を求めています。	名前	TEL:	平工(ひらく) hiraku.kingo@sol-tribe.net 03-4500-6514
			備考・通信欄:		