



【グラフィックスエンジニア】 GPUを活用したリアルタイムグラフィックスシステムの開発経験がある方

『白猫プロジェクト』をはじめとするヒットタイトル多数

Job Information

Hiring Company

COLOPL Inc.

Job ID

1514395

Industry

Amusement, Entertainment

Company Type

Large Company (more than 300 employees)

Job Type

Permanent Full-time

Location

Tokyo - 23 Wards, Minato-ku

Train Description

Hibiya Line, Roppongi Station

Salary

4.5 million yen ~ 10 million yen

Work Hours

10時00分～終業19時00分（実働8時間）

Holidays

完全週休2日制（土・日）、祝日

Refreshed

February 21st, 2025 13:00

General Requirements

Minimum Experience Level

Over 3 years

Career Level

Mid Career

Minimum English Level

Business Level

Minimum Japanese Level

Business Level

Minimum Education Level

Bachelor's Degree

Visa Status

Permission to work in Japan required

Job Description

アーティストと連携してゲームに必要とされるグラフィックス表現を、実現するためのシステム開発を担当していただきます。

処理負荷やアーティストの開発効率も考慮しながら新技術の導入や描画機能の開発を行い、ゲームとしての表現力の向上に貢献していただきます。

【職務内容詳細】

- Unity用描画パイプラインの設計、開発
- シェーダー開発
- グラフィックスに関する新技術の調査、導入検証

【このポジションの魅力】

- 業界最先端のグラフィックス技術の開発に携わることができる
- ゲームの制作りに初期段階から関わることができる
- 社内のグラフィックス開発技術を牽引する立場を担える

開発環境・開発組織の文化

【開発環境】

- 言語：C#, C言語, C++, Java, シェルスクリプト
- ゲームエンジン：Unity
- 環境：Mac, Windows, Linux
- 開発ツール：Slack, GitLab, Jenkins

【開発組織の文化】

- 経営層にはエンジニア出身、または現役のエンジニアが在籍。
- 人事評価にエンジニアが関わっている。
- デザイナーやゲームプログラマーとの距離が近く風通しも良いため、職種を横断したコミュニケーションを取ることができる。
- エンジニアを対象にした勉強会、カンファレンスを主催。

参考

・ Creators Blog

<https://note.colopl.dev/>

・ 【SYNC2022】PBRやHDRは当たり前、モバイルの限界を攻めるレンダリングパイプラインの実装

<https://learning.unity3d.jp/8919/>

・ 【CGWORLD.jp】「HDRPの表現をURPでも可能にする」URPへの移行を実現したコロプラの次の挑戦とは？

<https://cgworld.jp/special-feature/202208-colopl.html>

・ 【CGWORLD.jp】技術開発を自己満足で終わらせない。コロプラ技術デモにおけるVFX表現の取り組み

<https://cgworld.jp/special-feature/202212-colopl.html>

・ 最先端のグラフィックス技術で追求する"新しい体験"とは

https://colopl.co.jp/recruit/people/17663/?utm_source=hermos&utm_medium=recruit_service&utm_campaign=recruit

・ DATAで知るコロプラ（クライアントエンジニアVer）

https://colopl.co.jp/recruit/work/18527/?utm_source=hermos&utm_medium=recruit_service&utm_campaign=recruit

雇用形態

正社員

試用期間：試用期間あり（3ヶ月～6ヶ月）

年収

想定年収：466万円～991万円

月給制（みなし固定残業代含む）

月額：333,334円～708,334円

- 基本給：247,384円～525,746円

- みなし固定残業手当：85,950円～182,588円

賞与：年2回

※みなし固定時間手当を超える時間外労働分についての割増賃金は追加で支給

※賞与は業績連動賞与

勤務地

東京都港区赤坂9-7-2 ミッドタウン・イースト6F

勤務時間

標準労働時間 始業10時00分～終業19時00分（実働8時間）

フレックスタイム制（コアタイム：10時30分～15時30分）

時間外労働：あり/全社平均15時間未満（2022年7月～2023年9月）

※繁忙閑散により前後します

※休日出勤及び22時00分以降の深夜残業は原則禁止

休憩時間：11時30分～14時30分の間で1時間

休日休暇

完全週休2日制（土・日）、祝日、有給休暇（入社初日から付与・1時間単位有給取得可）、年末年始休暇、慶弔休暇、夏季休暇、ストック休暇

手当・福利厚生

■加入保険：雇用保険、労災保険、厚生年金、健康保険

■福利厚生

- カフェテリアプラン（選択型福利厚生制度）

- マッサージルーム（国家資格を有するヘルスキーパー常駐）
 - 健康診断・婦人科オプション無料&インフルエンザ予防接種補助制度
 - 感染症対策が充実したオフィス
 - 常勤看護師、産業医によるメンタルヘルスケアの実施
 - 無料自販機、ウォーターサーバー
 - 無限バナナ
 - 部活動支援
 - 企業主導型保育園数園と提携
 - ベビーシッター割引券の配布
 - 特許取得報奨金制度
 - 確定拠出年金
 - 従業員持株会（奨励金10%）
-

Required Skills

【必須スキル】

- GPUを活用したリアルタイムグラフィックスシステムの開発経験

【歓迎スキル】

- Unityでのゲーム開発経験
- コンピュータグラフィックスの最新の技術情報に関する知識
- GPUやモバイルハードウェアに関する知識
- プロファイラを用いたメモリ, CPU, GPUのデバッグスキル
- 物理ベースレンダリングの知識
- 光学に関する知識
- 英語の論文を読み解ける能力
-年に1度ガイドラインやポリシーが英語でアナウンスされるため、場合によっては法務部とのやり取りも発生します

【求める人物像】

- グラフィックス分野の最新技術の情報に関心を持ち続けていける方。
 - アーティストの意図を汲み取り、目指す表現を理解し実現できる方。
-

Company Description