

クロスフィールド
会社説明資料



CROSS
FIELD

目次

01 クロスフィールドについて

何の会社？／制作実績／完全自社開発の実現／ビジョン

02 組織体制について

会社データ／部署構成／アプリ開発の進め方／若手社員のインタビュー

03 価値観・文化について

価値観・文化／業務・出社形態／会社環境／社内交流・イベント／福利厚生

04 選考フロー

デザイナー／プランナー／プログラマー／管理部

01 クロスフィールドについて

何の会社？／制作実績／完全自社開発の実現／ビジョン

01 | クロスフィールドは何の会社？

スマートフォン向けゲームアプリの企画・開発・運営をしているデベロッパーです
日本国内に限らず全世界に向けて配信しており、課金収益と広告収益により運用しています

課金収益



ゲーム内のアイテム・サブスクリプションの購入によって発生する収益

広告収益



ゲーム内に表示されるバナー広告や動画視聴によって発生する収益

01 | 制作実績

パズルゲーム



ジグソー



四川省



Yatzy



BINGO



ナンプレ



ZenMatch

ボードゲーム



麻雀



将棋



リバーシ



チェス



大富豪



花札

スポーツ



バドミントン



卓球

育成ゲーム



ハムスターマッチ



キャットルーム



バードライフ



ハッピーガーデン

アプリ一覧



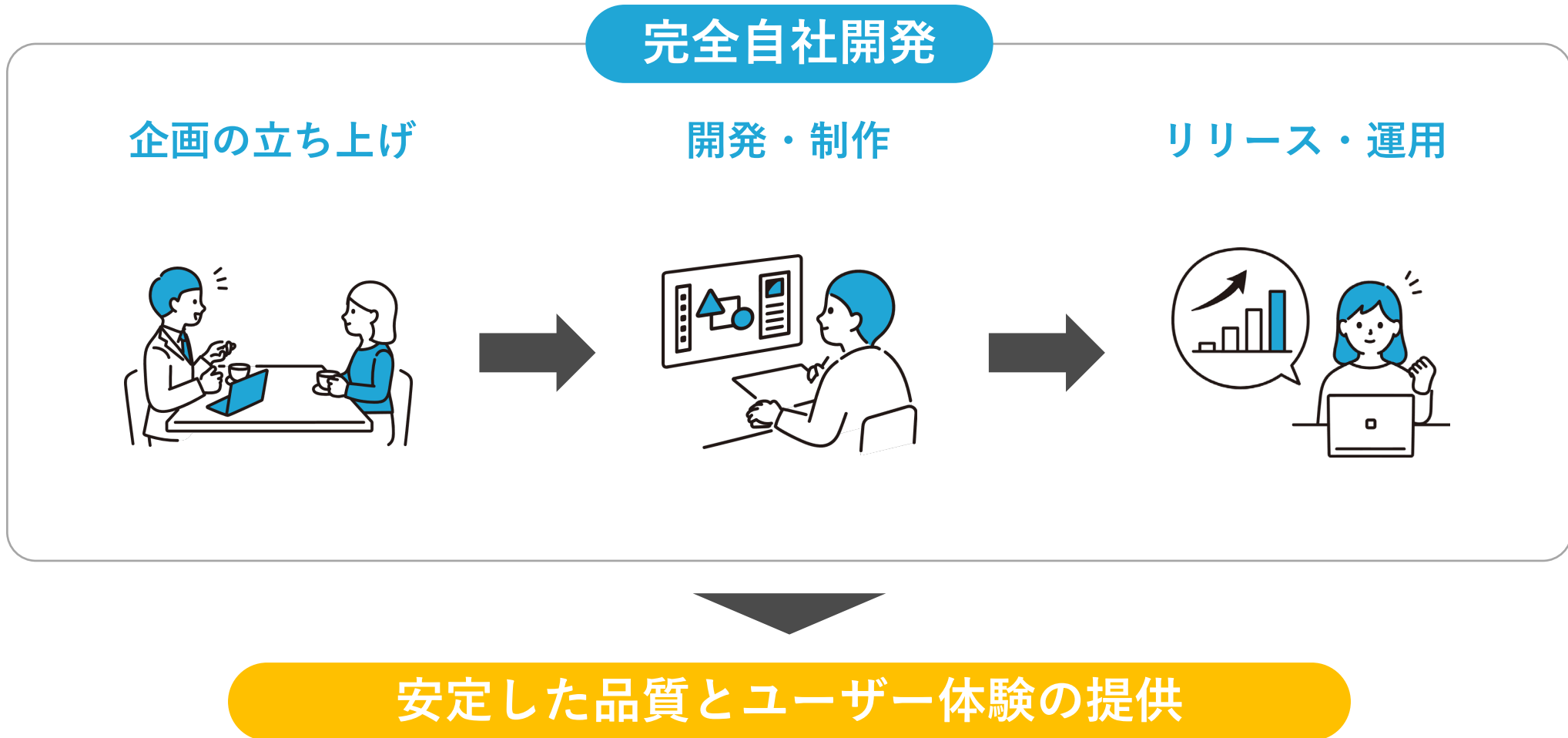
Android



iOS

01 | 完全自社開発の実現

企画の立ち上げ～プログラムやデザインの制作～リリース・運用まで全てを自社で完結
受託案件がないからこそ、納期に縛られず安定した品質とユーザー体験を提供できる



創造力・得意なことを活かしてわくわくするような感動体験を



徹底的なマーケティング
全世界を対象とした事業



明日も遊んでもらえるか
= 継続率が重要な指標



言語を必要としない
ゲーム性/UI・UX

02 組織体制について

会社データ／部署構成／アプリ開発の進め方／若手社員のインタビュー

02 | 会社データ

新卒入社がほとんどのため平均年齢が若めで、社員数も多くないのでコミュニケーションをとりやすいです。また残業も少なくワークライフバランスを保ちやすいのも特徴です。

平均年齢

28 歳

有給消化率

79 %

月平均残業時間

10 時間

全国の
平均有給消化率

56.6%

2023年
厚生労働省

全国の
月平均残業時間

22.2 時間

2022年
doda

男女比

男性



女性



59 %

41 %

新卒：中途

新卒



中途



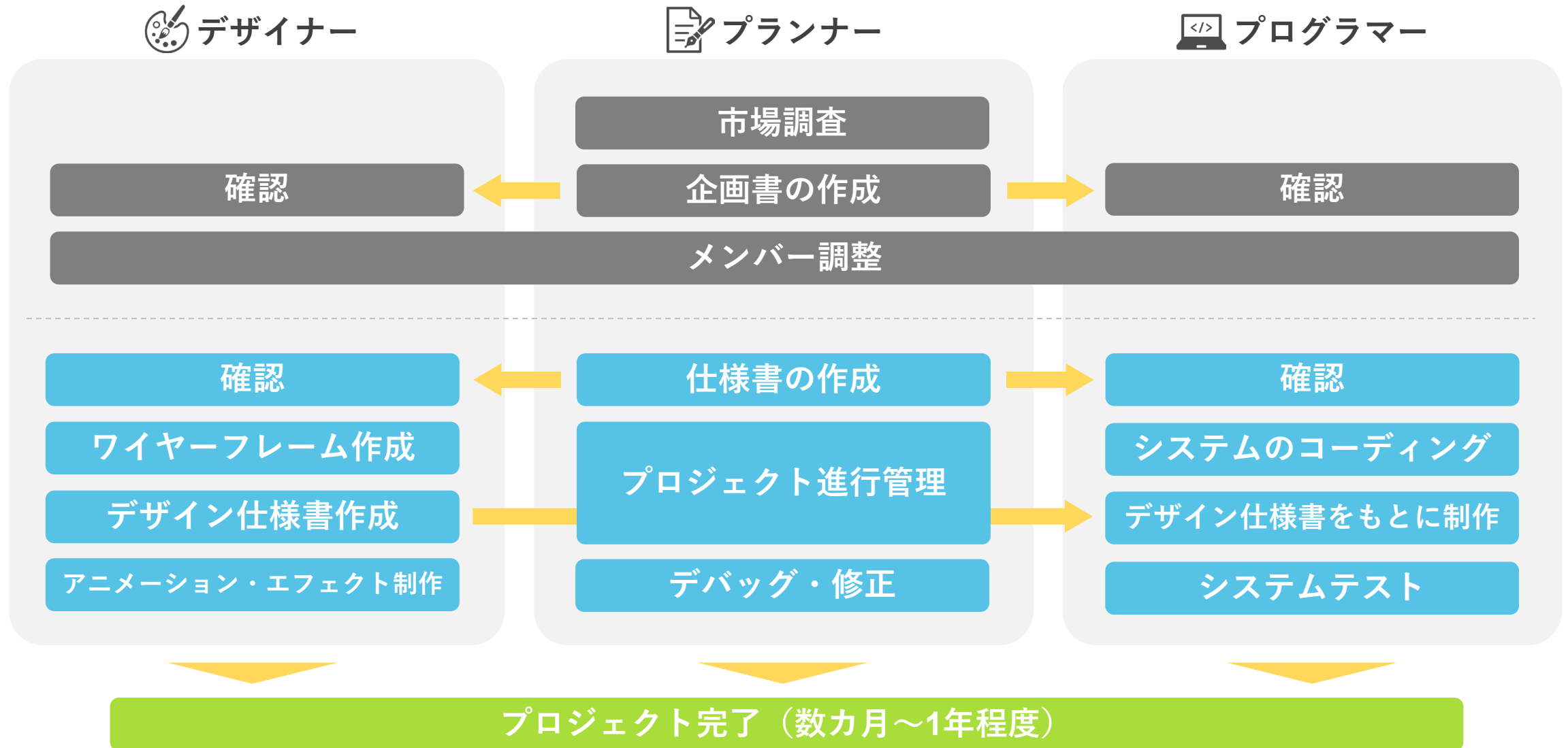
70 %

30 %

02 | 部署構成



02 | アプリ開発の進め方



02 | 若手社員のインタビュー | デザイナー



デザイナー/K.Kさん
2023年新卒入社

1. デザイナーとして一番大変だったことは何ですか？

スケジュール管理です。デザインの修正に予想以上の時間がかかることもあります。修正する回数を抑えるように、的確なデザインを作ることができるよう頑張っています。

2. 入社してすぐの間、大変だったことは何ですか？

学生時代は、自分のUIデザイン意見をくれる方がいませんでしたが、会社ではほぼプランナーが決めるので、仕様書を理解し、工数の中での的確なデザインを作ることに苦戦しました。UIは奥深いものなので、細かいところまで考える必要があります。

3. 入社してから、自分自身のどういう点が変わりましたか？

やはりスケジュール管理が大事なので、前よりももっと物事を計画的に進めるようになりました。デザインとイラストを描く能力も向上したという実感があります。

4. クロスフィールドの良いところを教えてください！

やはり柔らかい雰囲気ですね。みんな優しいので、分からないことがあるときも聞きやすいし、的確なアドバイスもくれます。テレワークも週3日ですし、残業もないので、働きやすい職場だと思います。

02 | 若手社員のインタビュー | プランナー



プランナー/H.Kさん
2023年新卒入社

1. プランナーとして一番大変だったことは何ですか？

進捗の管理です。複数のタスクを並行して進めることが多く、その管理や作業のスピード感の把握は学生時代にはあまりやってこなかった部分でもあるので大変でした。

2. 普段はどのようなコミュニケーションが発生するのですか？

社内のほぼ全員と話す機会があります。プログラマーやデザイナーとは、アプリの更新案の実現可能性を聞いたり、スケジュールや仕様の詳細をすり合わせます。管理部とはプロモーションに関するやり取りがメインで、役員からは新規・既存企画の最終的な判断をいただくことが多いです。

3. 入社してから、自分自身のどういう点が変わりましたか？

昔から上の立場の人に対して萎縮・遠慮する癖があったのですが、それだとあまり業務がうまくいかないことに気づいて変わりました。遠慮していると自分の業務を改善する機会を逃してしまうので、現在進行形で常に意識するようにしています。

4. クロスフィールドの良いところを教えてください！

やはり就労環境の良さだと思います。有休がとりやすいことや、普段の残業が少ないこともそうなのですが、人間関係という観点から見ても悩みがないので、健全に働きやすい職場だと感じています。

02 | 若手社員のインタビュー | プログラマー



プログラマー/C.Yさん
2023年新卒入社

1. 入社してすぐの間、大変だったことは何ですか？

学生時代に崩れていた生活リズムを元に戻さなければいけないことが大変でした。また業務の会話の中で、今まで聞いたことのないプログラムの専門用語がでてくるものが多く、最初は理解するのに時間がかかりました。

2. 入社してから、自分自身のどういう点が変わりましたか？

報連相の頻度が高くなったことです。最初は分からないことは自分自身で何とか解決しようとしがちでしたが、今ではすぐに先輩に聞きに行くことが増えました。

3. 有給は取りやすい環境ですか？

まだ支給されて間もないので使ったことはないのですが、他の社員の方を見ていると取りやすい環境であると感じます。もし使うなら、平日の人が少ない間に買い物をするか、半休を取ってジムに行くなどして、有意義に使えたらと思います。

4. クロスフィールドの良いところを教えてください！

プログラマーの部署はもちろん、他の部署に関しても話しかけやすく、やり取りしやすい雰囲気があるのが良いところだなと感じます。



管理部/C.Tさん
2023年新卒入社

1. 入社してすぐの間、大変だったことは何ですか？

やはり最初は慣れない環境だったのと、いきなり生活習慣が変わるので、最初の方は毎日体調が優れない時期が続いていました。睡眠時間をちゃんと取る工夫が必要だと思います。

2. 入社してから、自分自身のどういう点が変わりましたか？

最初は物怖じして質問がなかなかできませんでしたが、最近は分からないことはすぐ先輩や上司に質問できるようになりました！
また、ゲーム内の効果音を作っていることもあり、プライベートでゲームをするときに効果音にすごく意識が向くようになったりと、プレイする目線も変わりました。

3. 残業はどのくらいありますか？

ほとんどないです。自分のその日終わらせたいことが終わってれば、定時ぴったりで退勤することも可能です。社内で残業している人もかなり少ないので、新卒1年目でも周りを伺うことなく退勤できるのが良いです。

4. クロスフィールドの良いところを教えてください！

残業の少なさや、有給の取りやすさとも関係してくるところでもありますが、当時思っていたゲーム会社のイメージとは全く異なり、働く環境や人がとてもよくて過ごしやすいところです。また毎日通ってみて思ったのは、駅近なので雨の日や暑い日・寒い日などとても助かっています！

03 価値観・文化について

価値観・文化／業務・出社形態／会社環境／社内交流・イベント／福利厚生

03 | 価値観・文化

社員全員に大事にしてほしい価値観です
その価値観を通して、どんな人物であってほしいかの指標になっています

当社の価値観

主体性

自ら考え
行動できる人

責任感

最後まで
やり抜ける人

団結力

チームでの
成果に喜びを
感じられる人

適応力

変化を
恐れない人

挑戦意欲

チャレンジを
楽しめる人

03 | 業務・出社形態

作業とコミュニケーションのバランスを取り、
週2日（火・金）出社、週3日（月・水・木）をリモートワークとしています

※ただし入社後3ヵ月間は、業務内容や環境に慣れるために週5日間の出社となります



■ PC機材貸出

会社／自宅ともにPC機材や周辺機器の貸出を行っています



■ Slack

基本的な業務のやり取り、部署間の情報共有等はチャットで行います



■ Zoom

日時報告やミーティングで使います。いつでも連絡可能なのですぐに質問できます



■ Click Up

リモートが多いので、作業タスクの管理や作業時間が分かるように計測を行います

03 | 会社環境

明るく綺麗なオフィスです。デスクは十分な広さで、椅子も質の良いものを揃えていますので長時間のデスクワークも安心です◎

エントランス



会議室 1



会議室 2



メインフロア



社食は全て100円で購入可能！ オフィスグリコ・無料のウォーターサーバー・コーヒーマシンもあるので出社ライフも快適です！

リフレッシュスペース



03 | 社内交流・イベント

交流会

現在は不定期で行っています。終業時間を1時間早めて、思い思いにゲームをしたり雑談したりして交流を深めています



納会

年末や年度末、アプリのリリース後のタイミングなどに行います。社内での立食形式がメインで行われます



03 | 福利厚生

社会保険（健康保険・厚生年金保険・雇用保険・労災保険）に加えて、以下の福利厚生を整えています



■ 住宅補助

1. 本社より徒歩・自転車で3km圏内の場合：月額 **20,000円**、6年目以降月額**50,000円**
2. 本社最寄駅より1路線3駅以内で月額**15,000円**、6年目以降月額**50,000円**（別途交通費支給）



■ 交通費の支給

月**30,000円**まで負担いたします



■ 年金制度：確定拠出年金制度(DC)／確定給付企業年金(DB)

将来受け取る年金や退職時のために、毎月積み立てておくことができる制度です



■ 書籍購入費・セミナー参加費負担

業務に関連のある本の購入・貸出／勤務時間中でもセミナーに参加することができます

04 選考フロー【新卒】

デザイナー／プランナー／プログラマー／管理部

デザイナー

書類選考

エントリーフォームから、顔写真付き履歴書・ポートフォリオをご送付いただきます。結果は、可否に関わらずメールでご連絡します。

一次選考

人事担当とのWEB面接です。
面接前にWEBの適性検査を受検していただきます。

二次選考

デザイナー部署長とのWEB面接です。
面接前に成績証明書をご提出いただきます。

課題選考

1日インターン形式のWEB選考です。ゲーム画面の作成や社員とのやり取り含め、実際の就業イメージをご経験いただきます。

最終選考

役員2名との対面面接です。
関東地方以外の方はWEB面接も選択が可能です。

内定

プランナー

書類選考	エントリーフォームから、顔写真付き履歴書・ゲームの企画書をご送付いただきます。結果は、可否に関わらずメールでご連絡します。
一次選考	人事担当とのWEB面接です。面接前に適性検査、面接後に60分間の職種別記述テストを受検していただきます(※)
二次選考	プランナー部署リーダーとのWEB面接です。面接前に成績証明書をご提出いただきます。
課題選考	1日インターン形式のWEB選考です。更新提案、企画書作成や社員とのやり取り含め、実際の就業イメージをご経験いただきます。
最終選考	役員2名との対面面接です。関東地方以外の方はWEB面接も選択が可能です。

内定

※：場合によっては、適性検査と職種別記述テストを一次面接より先に実施することがあります。

プログラマー

書類選考	エントリーフォームで顔写真付き履歴書・作品(プログラムソース/exe)を送付。結果は合否に関わらずメールでご連絡します。
一次選考	人事担当とのWEB面接です。面接前に適性検査、面接後に60分間の職種別記述テストを受検していただきます(※)
二次選考	プログラマー部署長とのWEB面接です。面接前に成績証明書をご提出いただきます。
課題選考	1日インターン形式のWEB選考です。仕様書に沿った実装作業や社員とのやり取り含め、実際の就業イメージをご経験いただきます。
最終選考	役員2名との対面面接です。関東地方以外の方はWEB面接も選択が可能です。

内定

※：場合によっては、適性検査と職種別記述テストを一次面接より先に実施することがあります。

管理部

書類選考	エントリーフォームから、顔写真付き履歴書(※1)をご送付いただきます。結果は、合否に関わらずメールでご連絡します。
一次選考	人事担当とのWEB面接です。面接前に適性検査、面接後に60分間の職種別記述テストを受検していただきます(※2)
二次選考	他部署長・リーダー2名とのWEB面接です。面接前に成績証明書をご提出いただきます。
課題選考	1日インターン形式のWEB選考です(※3) マーケティング業務体験や社員とのやり取り含め、実際の就業イメージをご経験いただきます。
最終選考	役員2名との対面面接です。関東地方以外の方はWEB面接も選択が可能です。

内定

※1：履歴書以外に、何かアピールしたいものがあればご送付ください（デザイン・プログラミングスキル・ゲーム制作経験など）

※2：場合によっては、適性検査と職種別記述テストを一次面接より先に実施することがあります。

※3：課題選考は実施されない場合があります。



CROSS FIELD

※会員登録必須

ViViViT



マイナビ2024



ホームページ



リクナビ2025



Wantedly

