

会社紹介①

目次

1. C R I の特長
2. C R I の技術
3. C R I のビジョン、今後の展開
4. C R I が大切にしていること
5. C R I が求める人物像



1. C R I の特長

1. C R I の特長①

音声・映像のスペシャリスト



音声 技術

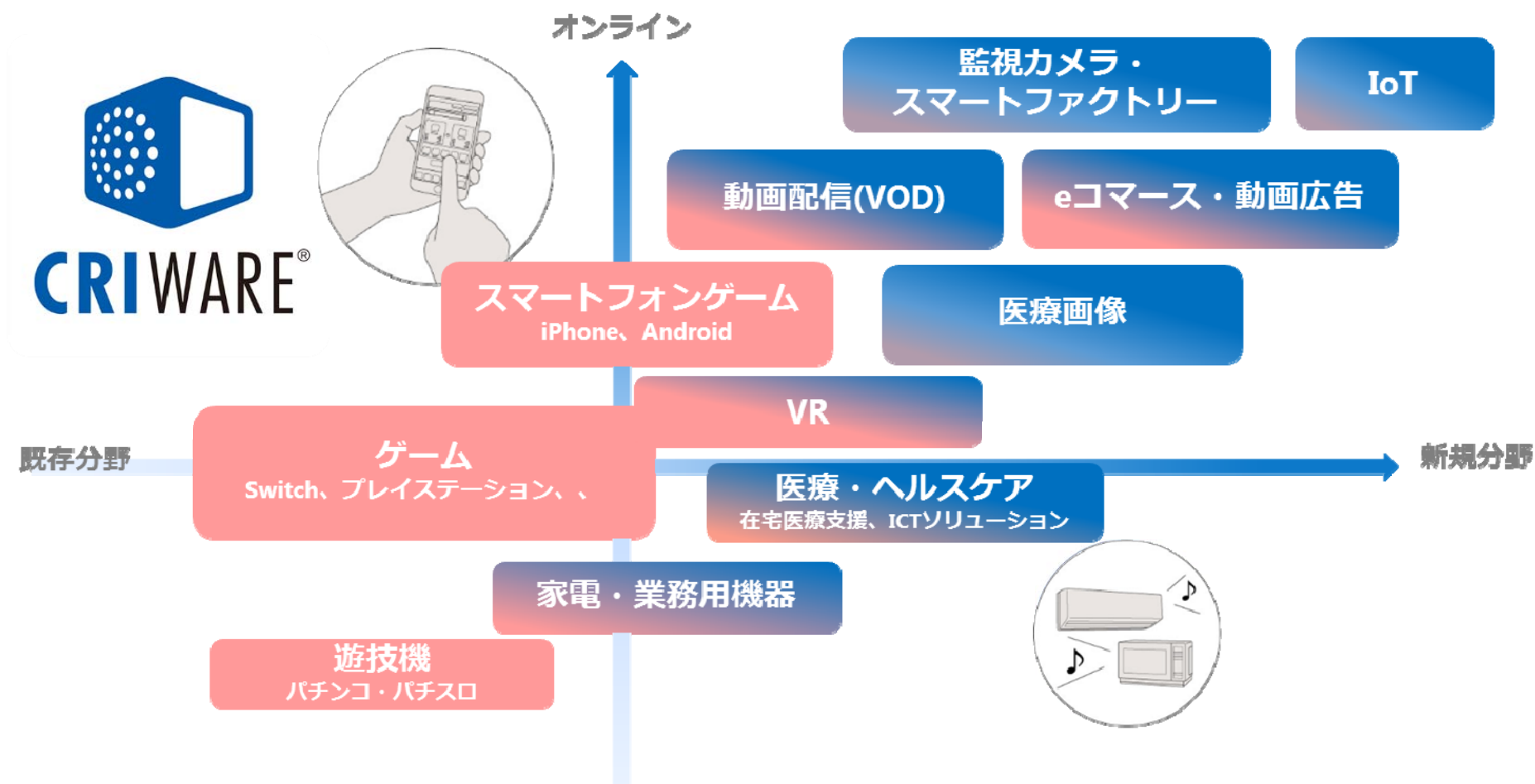
- 音声データを高品質で高圧縮
- 高度な再生技術
(高レスポンス、インタラクティブな多重再生)
- 高度な演出を実現するツール

映像 技術

- 動画データを高品質で高圧縮
- 高度な再生技術 (透過、重ね合わせなど)
- 映像とCGの合成
- VRコンテンツ向けソリューション

1. C R I の特長③

ゲーム業界でみがかれた技術を新規分野に拡大中



2. C R I の技術

2. C R I の技術①

どのような環境でも組み込むことができる



- ハードウェアやOSの違いを吸収
- アプリの動作や開発をスムーズに
- コンテンツの横展開が可能に

2. C R I の技術②

音声や映像データを、良い品質のまま

「小さく・軽く・速く」扱うことができる



2. C R I の技術 (付加価値)

高品質のまま「小さく」



同じデータ量で楽しめるデータが増大

2. C R I の技術 (付加価値)

膨大なプログラムデータを「軽く」

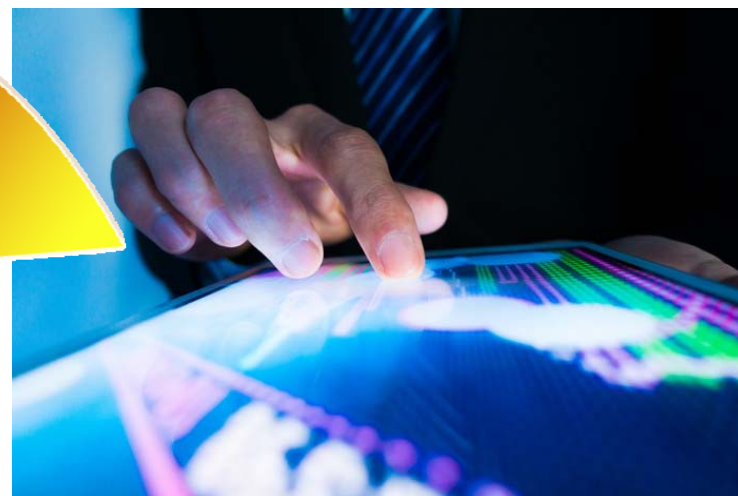


あらゆる機器で音声・映像を楽しめる

家電、業務用機器、IoT、.....

2. C R I の技術 (付加価値)

待ち時間なく「速く」



100%を体験時間に

独自技術、採用事例紹介（一例）

- 数万のゲームサウンドデータを良い音質のまま圧縮し、インタラクティブな再生を可能にする技術
- サウンド再生の苦手なAndroidで、気持ちよく遊べる音ゲーを実現する技術
- VR酔いのない高画質360°ムービーを高画質のままカクつきなく再生する技術

SQUARE ENIX™



独自技術、採用事例紹介（一例）

- ブザー専用の仕組みで
クリアな音声ガイドを再生する技術
- しゃべる家電を、低コストに実現する技術
- FLASHの使えないスマートフォンでも、
あらゆる形式での動画再生を可能にする技術
- 動画配信の通信量を、
高画質のまま2分の1以下に圧縮する技術



ガスがもれていませんか？



3. C R I のビジョン

3. C R I のビジョン

「①事業領域 ②対象地域 ③方針」について

いままで + これから



無限大

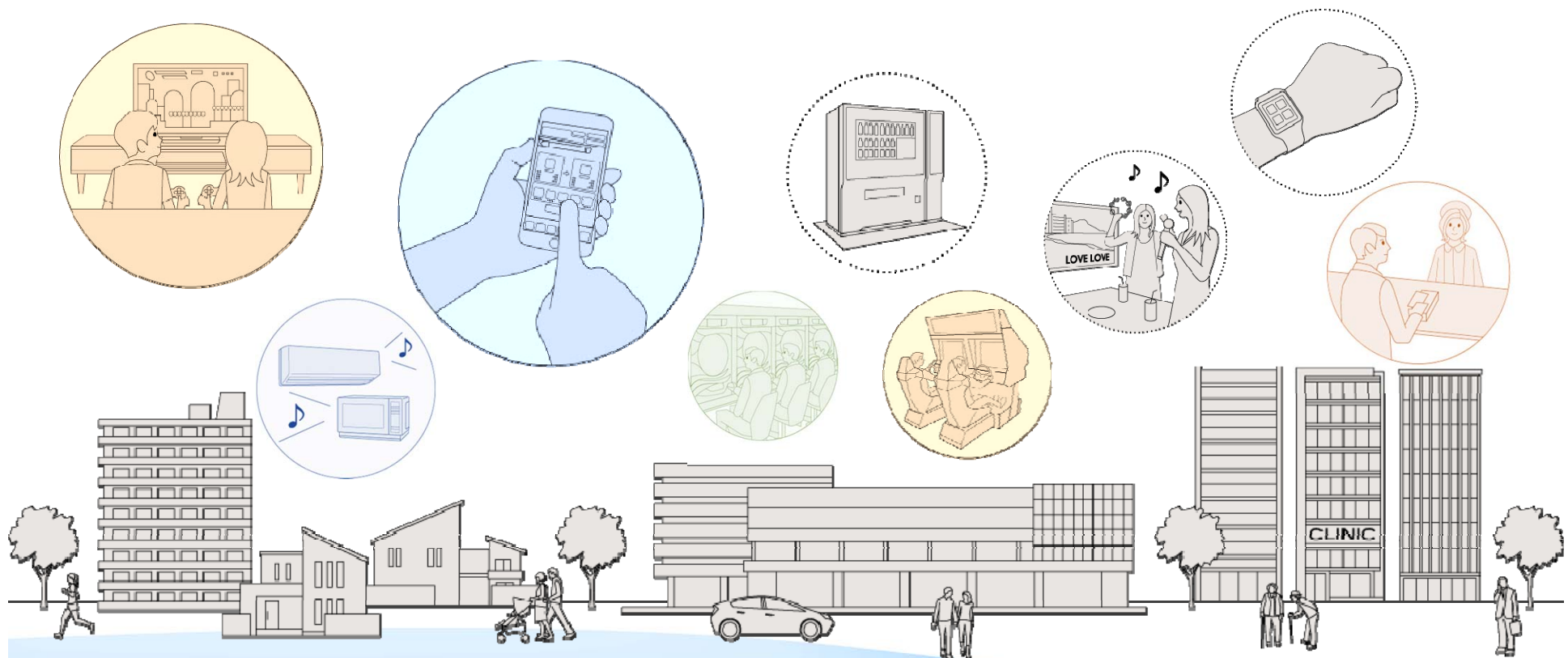
3. C R I のビジョン

<①事業領域>

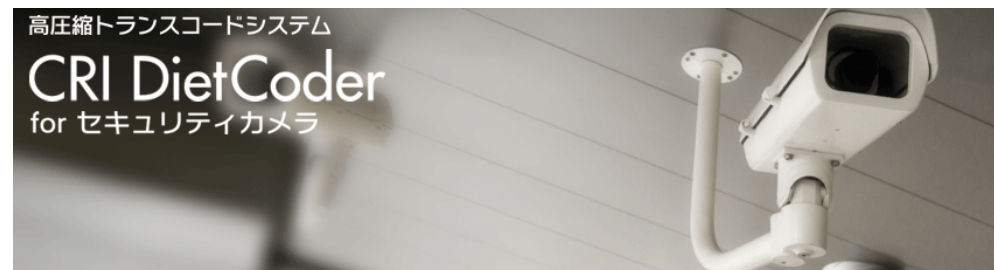
いままで

これから

ゲーム + 社会全体



注力している新規領域（Web動画、動画圧縮、車載）



もちろんゲーム領域も

さらに多くの機器へ対応

Nintendo Switch

Unity for Xbox One

PC ブラウザ

VR向けCRIWARE拡充

PlayStation®VR

HTC Vive

Oculus Rift



3. C R I のビジョン

<②地域>

いままで

これから

日本

+

世界 (欧米・中国)



3. C R I のビジョン

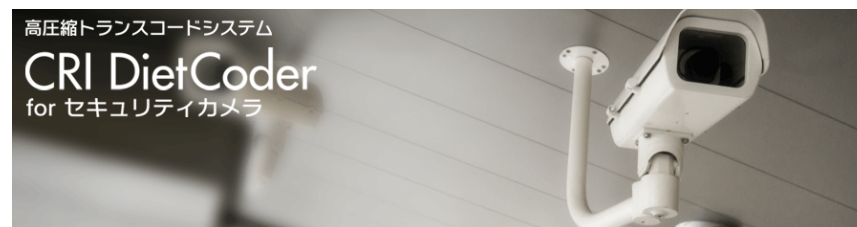
<③方針>

いままで

安定・着実

これから

挑戦・迅速



4. C R I が大切になっていること

4. C R I が大切にしていること

- **独自技術**
- 「**ミドルウェア**」という立ち位置
- 社員が**前向きにチャレンジ、活躍**できる風土



5. C R I が求める人物像

5. C R I が求める人物像

- **探究心**を持っている
- **主体的**に仕事に取り組む意欲がある
- **前向き**に周りとは**コミュニケーション**がとれる





会社紹介②

(募集職種・選考フロー)

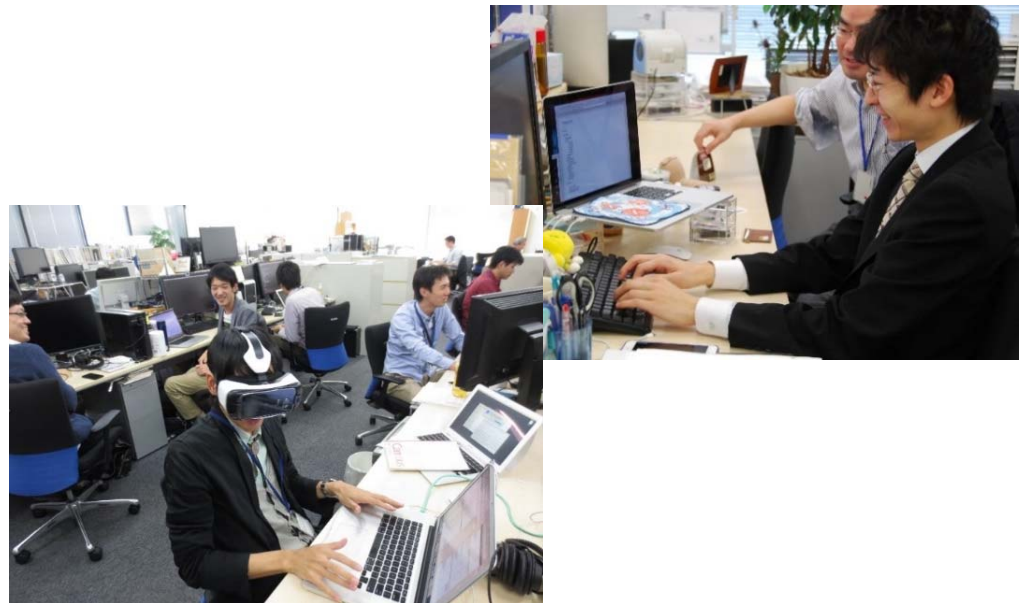
ソフトウェア エンジニア（プログラマ）

スマートフォン、各種ゲーム機、組み込み機器等で使われるミドルウェアや、ゲームタイトル開発等に使用するGUIツール（ソフトウェア）の研究開発&サポートなどを行います。

<役割例>

- サウンド関連開発
- ビデオ関連開発
- ツール開発
- システム開発
- Webエンジニア
- ネットワークエンジニア
- テクニカルサポート

など



選考フロー ※選考期間の目安：約1ヶ月間

- 1 エントリー
- 2 書類審査（履歴書、エントリーシート、プログラム作品）
- 3 適性試験
個人面接（2～3回）
- 4 内定

エンジニア希望で提出できる方のみ



補足：プログラム作品について（ソフトウェアエンジニア）

- 過去に自分で作ったプログラムの作品（ソースリスト）に
何のプログラムか、動作環境、開発期間などを説明したドキュメントを
添付してお送りいただきます。
- 使用言語、作品数、形式に制約はありません。
ご自分の実力をアピールできる作品を提出してください。
（教科書の練習課題で作成されたような作品は、評価対象になりません）
- 共同制作等の場合は、必ずご自分の担当部分を明記してください。
- 当社環境で実行できるか不明な場合は、デモ動画の添付をおすすめします。



社内制度

研修

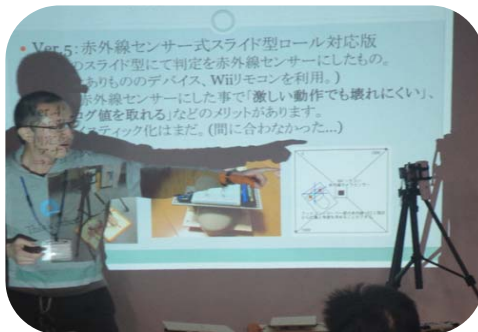
入社後およそ1ヶ月程度、社内講師や外部セミナーによる研修、実習課題の制作などを行います。

その後はチームに配属され、先輩社員に教わりながら実務を通じて学びながら仕事を覚えていきます。



社内制度・イベント等

- チャレンジ奨励制度
- 功勞社員表彰
- 社内イベント



福利厚生

- 年間特別休 … 130日（GW10連休、年末年始8連休！）
- カフェテリアプラン（年間3万円分のポイント支給！）
- 持株会（自社株の購入代金を会社が一部負担）
- 関東ITソフトウェア健康保険組合加入（保養施設・旅行補助等のサービス）
- インフルエンザ予防接種（年1回無料）
- 定期健康診断（年1回）

CRIの日常やニュースをゆる〜く発信中！



公式Twitter
@CRIWARE

