



パイオニア

求ム! 未来の開拓者。



採用サイトはこちら▶

エントリーはこちら▶
「マイナビ2021パイオニア」で検索

仕事について

パイオニアでは開発から製造、営業まですべて社内で行える体制をもっています。

100を越えて夢をカタチにしてきた 老舗アミューズメント企業、パイオニア

株式会社パイオニアは1972年に設立された、遊技機（パチスロ）専門メーカーです。

これまでに市場に送り出した製品は100を越え、すべてのお客様に夢をもって楽しめる遊技機の提供を念頭に企業活動を行ってきました。変化の激しいパチンコ・パチスロ業界にあって、「沖スロ（遊技機の1ジャンル）といえばパイオニア」という確立したポジションを築く事に成功しています。



情熱

情熱

遊びとは楽しむこと。
楽しさを追求するためには
いかにして多くの「情熱」を
注ぐことができるかが重要となります。

無限の創造力

遊びをクリエイトするには
「創造力」が必要です。
大胆な発想と豊かな感性によって
製品を開発します。

行動力

「情熱」を注ぎ、「創造力」を
もって創り上げた製品を
「行動力」をもって
皆様のもとへ届けます。

「情熱」「無限の創造力」「行動力」

どれひとつ欠けてもユーザー様のニーズを満たす製品は完成しません。

私たちパイオニアはこれら3つの企業理念を常に念頭に置き、
融合させることで皆様に「楽しみ」を提供する企業であり続けたいと考えております。

無限の
創造力

行動力

開発



すべては開発から。

企画・プログラマー・デザイナー・サウンドなど、各分野のエキスパートが1つチームとなって、より楽しくより良い製品となるように、製品完成に挑みます。

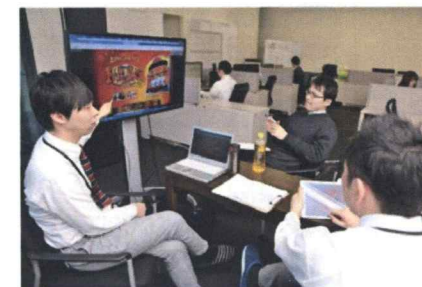
製造



淡路工場/佐賀工場 2拠点で量産スタート。

製品完成後、販売予定数に合わせて生産計画を立案。
効率的に量産していきます。営業活動後に生産数を調整して、
出荷となります。

販促宣伝



プロモーション、販促物制作。

製品のセールスポイントをまとめて販促物（パンフレットや
プロモーションVTR）などを制作。プレイヤーのもとに
情報を届ける施策なども検討、実施します。

営業



全国のお客様のもとへ営業活動。

販売価格や製品の納品時期など、セールスプランをたて全国のお
客様のもとへ。納品後のメンテナンス担当やアドバイザーの
役割も果たします。

先輩社員インタビュー



プログラマー

■ 仕事内容を教えてください

企画者の仕様書をもとに、実際に遊技機を動かすためのプログラム作成をしています。リール停止、当たり・はずれの抽せんなど基本的な部分から、サウンドや演出表示、他基板駆動系への通信制御等のプログラムも行っていきます。プロジェクトによっては別のプログラマーと協力して作成していくこともあります。

プログラムが完成してからは、試打⇒チェック⇒修正の作業になりますが、その結果次第では、もっと良い製品となるように、仕様変更や修正などが行われる事もあります。時にはイチバソロ好きとして企画アイデアを出す時も。

開発の序盤から終盤まで、地道に根気よく。職人的なイメージでしょうか。

■ 仕事のやりがいはどこなところでしょうか

企画書に沿って、どう作り上げていくかを考えていくのは楽しいです。また、その通りに動作、もしくはそれ以上のものができた時には達成感を感じます。もちろん、市場で実際に遊技してもらって気に入ってもらえるのが一番ですが。

■ プログラマーに必要なことは何でしょうか

企画意図を理解する為に、パチスロの知識は必要です。といっても、普通に遊技してパチスロ雑誌に掲載されている事が理解できていれば問題ありません。

プログラムに関しては基本知識や、簡単でもいいので実務経験があるとなお良いのですが、実際には入社してから勉強していただける環境がありますので、心配される事はありません。実際の作業においては、さきほど説明した通り試打⇒チェック⇒修正の作業が非常に多く忍耐力と集中力が必要になってきます。

ひとつの物事に集中して取り組むことができる方が向いているかもしれませんね。



インダストリアルデザイナー

■ 仕事内容を教えてください

インダストリアルデザイナーというちょっと難しいですかね。簡単にいうと工業デザイナーとして、筐体そのもののデザインをしています。

パネルなどをデザインするグラフィックデザイナーとは異なり、平面の絵を描くだけでなく、3Dソフトを使って立体的な視点でデザインをおこなっていきます。最初にコンセプトイメージを平面で描くのですが、いざ立体してみるとうまく形に出来なかったり…この仕事を始めた頃は、そこが戸惑いや悩みであると同時に、楽しさに感じる所もありました。

デザインをおこなう上では、見た目の良さはもちろんですが、お客様が製品に触れて遊技していただくものなので、メダルの入れやすさやボタンの押しやすさといった機能性や、お客様が遊技中にケガをするような尖った形状にしないといった安全性も考慮しています。デザインだけでなく、製品自体の評価が得られるという事は少ないですが、やはり見た目は、製品の善し悪しの判断材料となる事も多々ありますので、よりプレイヤー様、ホール様に受け入れられるようなデザインを心がけています。

■ 仕事のやりがいはどこなところでしょうか

製作過程の中で、設計上再現が難しいデザインや構造上の理由などで、コンセプトイメージからの変更をおこなう事が多いです。もちろんデザイナーとして、譲りたくない部分というのは出てきますので、そこをどう折り合いをつけていくか、自分の理想を形にするにはどうしたらよいか、試行錯誤している面白さがあります。

数多くの試作品をつくり、最終的に製品として形になった時は、本当に充実した気持ちになりますね。

■ インダストリアルデザイナーに必要なことは何でしょうか

プラモデルやDIYなどモノづくりが好きな方が向いていると思います。

理想をいえば工業デザインを勉強されている方がいいですね。ハード設計（機構設計・電気回路設計）、企画者、生産部門等とのやりとりなくして成り立たないチーム作業なので、ある程度のコミュニケーション能力も求めたいところです。

この業界のインダストリアルデザインは、遊技機特有の多種多様なギミックの搭載であったり、様々な制約もありますが、トレンドの流れがあるという意味では他業種も同様です。流行に敏感な若い方のチカラを見たいなと思っています。

ちょっと難しそうだなと考えている方もいるかもしれませんが、OJTなどを通して、しっかり研修させていただきますので安心して欲しいです。

とある1日のスケジュール	
9:10	出社
9:30	始業
10:00	企画者と打ち合わせ 企画書を確認しながら、出玉抽せん部分をプログラミング。
12:00	昼休み
13:00	プログラム作業 企画書をもとにプログラミング。
16:30	実機試打 一区切りついたので、プログラムを実機に移して動作確認。明日の企画チェックに向けて準備。
18:30	退社
退社後	企画者と一緒に新機種の見学へ

とある1日のスケジュール	
9:10	出社
9:30	始業
10:00	打ち合わせ ハード設計とデザインデータをもとに打ち合わせ。実現性の可否や改善ポイントを把握。
12:00	昼休み
13:00	デザインデータ作成 3Dソフトを使って、デザインデータの作成作業。
15:00	手作り試作品作製 発泡スチロールの削り出し、クレイ(粘土)等を使って手作りして試作品を作成。イメージを形にする。
18:30	退社
退社後	カーディラーで新車デザインを確認



機構設計

■ 仕事内容を教えてください

パチスロ機のハード設計をしています。

パチスロ機は、外側からみただけでもリール・スタートレバー・ストップボタン・スピーカー、ランプなどさまざまな部品から出来ているのが分かります。それら一つ一つの部品・基板から、全体にいたるまでの構造や配線・レイアウト設計が主な業務内容となります。

お客様が遊技していて違和感のない操作性、ホール様で長く使っていただける壊れにくい耐久性、工場での生産性も考慮した上で設計してまいりますので気を遣う所が非常に多い仕事ですね。

近年、本業界においてもハードは日々進化しています。ハード設計は、完成までに数多の工程を踏むことから短期間では完成しませんが。未来を見据えての設計が重要だと考えています。

■ 仕事のやりがいはどこなところでしょうか

なかなかイメージしにくいと思いますが、パチスロ機内部はかなりの小スペースになっています。構造物やLED・基板など限られるスペースの中で設計をおこなう必要があります。

一つ一つの部品が合わさって筐体が完成した時、複雑難解なパズルを解いた時のような達成感があります。

■ ハード設計に必要なことは何でしょうか

専門的な話をすれば、力学・電気回路など工学的な知識、最新の技術情報の収集力、CADの使用経験など、さまざまな能力が必要になります。

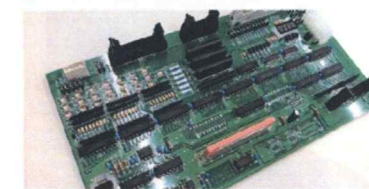
ただ、設計は知識や技術も大切ですが、柔らかな発想力や好奇心、情熱がなければ能力を活かす事はできません。製品の仕組みに興味をもち、理解していく事が大切です。

また、ハード設計は企画・ソフト・デザイン部門や購買・工場など他部署との連携の仕事になりますので、コミュニケーション能力があるとなお良いと思います。



電気設計

■ 仕事内容を教えてください



「電気設計」の主な業務は遊技機を動かす為に必要な基板設計(製作)になります。出玉を管理する「メイン基板」、演出を管理する「サブ基板」、筐体周り等にあるランプを光らせる「電飾(LED)基板」…といった感じで、遊技機を動かす為に、さまざまな基板が必要となっていますので、遊技機の「心臓部」といった所でしょうか。

遊技機を外から見ても基板は見えていないので、裏方的な仕事に思えるかもしれませんが、基板がないと遊技機は成立しない、非常に重要な仕事といえます。

■ 仕事のやりがいはどこなところでしょうか

基板は、基本的に筐体をリニューアルするタイミングで変更となりますが、一度作ってしまったはずと使える、と思われがちです。

実際には、役物と呼ばれる構造物の搭載や部品の変更などによって、対応する基板を新規で設計しています。後の新規基板製作が少なくなるように、汎用性をもたせた設計をしたい所なのですが、そうすると基板自体のサイズが大きくなってしまいます。

筐体内部はかなり狭く、決められたスペースに設置できるようにあるいは基板を入れるケースのサイズも気にながら進めていく必要がある為、試行錯誤の連続です。考える所が多い分、設計者としての腕が問われる所でもあり、無事に完成した時は「なんとか収まったな…」という、電気設計ならではの達成感があります。

■ 電気設計に必要なことは何でしょうか

専門性が強い職種ですので、電気回路の知識・設計経験が必要になってきます。その他には、設計上発生する様々なトラブルに対応できる応用力や、発想力といった本人独自の資質があると、なお良いと思います。ただ、技術職にとって何よりも大切な事は、日々進化していく新たな技術に対して、学んでいこうという「向上心」を持って実践していく、という事ではないでしょうか。

Voices

PIONEER COMPANY PROFILE

とある1日のスケジュール	
9:10	出社
9:30	始業
10:00	試作部品確認 届いた試作品が図面指示通りか確認。
12:00	昼休み
13:00	試作機の組み立て 試作部品を実際に筐体に組み付け。組付け時に改善点が見つかる。
15:00	CADデータ修正 問題点を解決できるように設計修正。
18:30	退社
退社後	同僚と居酒屋へ

とある1日のスケジュール	
9:10	出社
9:30	始業
10:00	申請書類の作成 遊技機の試験機関に提出する書類の作成。
12:00	昼休み
13:00	業者打合せ 遊技機に使用する購入部品の仕様確認の打合せを行う。
15:00	基板設計業務 CADによる回路設計とパターン設計を行う。
18:30	退社
退社後	他社新機種のチェックと趣味をかねてホールへ

Voices

PIONEER COMPANY PROFILE

パイオニアを代表するシリーズ製品

「ハナハナ」「シオサイ」「オアシス」シリーズは、特にユーザーの皆様が高い評価をいただいております。これからもパイオニアとしての誇りを持ち、アミューズメント企業の第一人者として、魅力ある製品を提供しつづけることが、使命であると考えます。

■ ハナハナシリーズ

プレミアムハナハナ-30

夕日に映し出される美しい南の楽園をイメージに開発。2001年よりシリーズ化。



ドリームハナハナ-30 グレートキングハナハナ-30 ツインドラゴンハナハナ-30



■ シオサイシリーズ

魅惑的な女性のデザインが特徴のシオサイは、1997年より登場。ハイビスカス告知の元祖。



ゴールドシオ-30 シオサイ-30 シオサイA-30

もっと！沖縄フェスティバル-30

■ その他機種

オリジナリティ溢れる機種を続々開発。



オアシスデイズ シークレットハイビスカス マシマシ-30



沖スロとは？

通称「デカコイン」と総称される30φのコインは、通常のコインの直径が25mmなのに対し30mm(30φ)と大きい。その始まりは諸説あるが、沖縄が発祥の地であることから「30φ」=「沖スロ」というイメージでファンの皆様へ受け入れられています。「沖スロ」の特徴として挙げられるのが簡単な遊技方法です。その醍醐味は、ボーナスが成立すると即時告知するという「シンプルさ」にあり、誰でも楽しく遊技できる間口の広さも手伝って、様々なファンの方々に親しまれています。パイオニアはこれからもファンの皆様から愛される「沖スロ」を創り続けます。

No Biscuits No Life



Slot-Machine

PIONEER COMPANY PROFILE

会社プロフィール

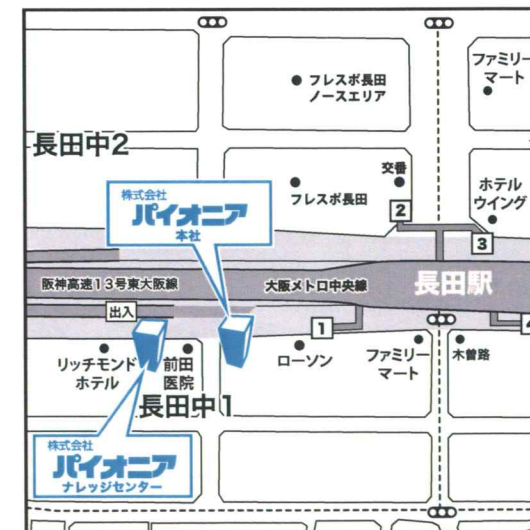
Corporate Profile

PIONEER COMPANY PROFILE

会社概要

社名	株式会社パイオニア
本社	〒577-0013 大阪府東大阪市長田中一丁目4番6号
会社設立	1972年5月
代表者	代表取締役社長 野口 万由美
資本金	7,500万円
売上金	106億円
従業員数	198名
事業内容	電子応用機器（遊技機）の企画・開発・製造販売・基板ソフト・ハードの開発
取引銀行	四国銀行 大阪支店 三井住友銀行 深江橋支店 みずほ銀行 東大阪支店

株式会社パイオニア 本社・ナレッジセンターへのアクセス方法



電車でお越しの場合

大阪メトロ中央線「長田」駅下車
1番出口より徒歩約1分

お車でお越しの場合

大阪市方面から
阪神高速13号東大阪線→
「長田」出入口より約5分



本社外観



ナレッジセンター外観



地域活性化

■「イルミネーションロード」2011年～2018年

パイオニア淡路工場では、ささやかながら地域の皆様の楽しみや地域活性化に繋がればという想いで、約17万球のLED電球を使用した巨大イルミネーションを展示、無料一般開放しました。



■「琉球海炎祭」2019年

株式会社パイオニアでは、「社会に笑顔を。」をテーマに社会貢献活動として参加します。弊社と縁の深い沖縄の地で人々の笑顔に携わる事が、私たちが考える明るい未来に繋がると信じています。



社会貢献への取り組み(寄付活動)

当社ゆかりの地である、東大阪・沖縄・南あわじへの寄付活動をおこなっています。

◎2002年～「公益財団 沖縄県交通遺児育成会」

- ・無償による給付事業(奨励金、見舞金、奨学金、リーダー育成金の給付)

◎2003年～「南あわじ市」

- ・少子化対策及び子育て支援を目的とする事業
- ・福祉及び教育の環境整備、活動の推進等を目的とする事業
- ・地域の安全、防犯を目的とする事業

◎2007年～「社会福祉法人 東大阪市社会福祉協議会」

- ・障害者(児)福祉(体験交流会事業)
- ・高齢者福祉(寝たきり高齢者見舞品贈呈事業)
- ・児童福祉(施設児童夏季林間学校招待事業)(施設合同運動会補助金)
- ・交通遺児(交通遺児奨励金給付事業)
- ・災害救援活動資金



採用FAQ～よくある質問～

▶応募について

Q.パチスロ未経験なのですが、応募は可能でしょうか？

可能です。弊社はパチスロ未経験の社員も活躍しております。人を楽しませる仕事に携わりたいという熱意をお持ちの方であれば問題ございません。入社後には社内に遊技機の展示台がございますので、そちらで体験していただく事も可能です。ただし、開発職の一部の職種に関しましてはパチスロの知識が重要となってきますので、遊技経験があった方がベターです。

Q.応募書類の返却はできますか？

ご提出頂いた応募書類一式(履歴書、成績証明書、卒業見込証明書、職務経歴書、作品等)は原則返却しておりませんので、あらかじめご了承ください。採用活動に関わる個人情報として、弊社の基準に則った管理を厳重に行います。一部、開発職で必要になる作品の返却をご希望される場合は、ご相談ください。

Q.面接ではどのような点を重視していますか？

職種に応じた能力や資質に関するポイントを面接では確認させていただきますが、最も重視しているのは人柄です。何事にも前向きに、どんなことにも強い意志を持って取り組める方を募集しております。

▶入社後について

Q.会社の雰囲気教えてください

個性豊かで気さくな社員が多く、親しみやすい雰囲気です。また、年齢・性別・キャリア・役職を超えて、誰でも活発に意見交換ができる風通しの良い環境ですので、新入社員の意見が採用され、仕事に反映されるケースも沢山あります。

Q.昼食など食事はどうしていますか？

昼食は自由にとっていただいて構いません。お弁当やコンビニ等で購入した昼食を持参して食べている社員や、同僚・上司と外食を楽しむ社員もいます。また、大阪開発勤務のビルでは、仕出し弁当を注文することが可能です。

Q.転勤はありますか？

原則、転勤はございません。営業職のみ勤務地が複数ございますが、入社時にご本人の希望を最大限考慮して勤務地を決定致します。

Q.部署異動はありますか？

原則、部署異動はございませんが、入社後に能力適正を考慮した部署異動や異動希望によって発生する事もございます。

Q.女性が安心して働ける環境はありますか？

経理等の間接部門はもちろん、開発職でも性別関係なく活躍しています。また、産休・育休制度(実績あり)もございますので、女性が安心して働ける環境作りに取り組んでいます。

Q.残業はどれくらいありますか？

部署にもよりますが、残業は少なめです。弊社は会社全体で働き方の見直しによる残業削減に取り組んでおり、2018年度の残業時間は全社平均で月間2.4時間となりました。オンとオフのメリハリをつけて働くことができ、ライフワークバランスを上手く取っている社員が多いです。なお、残業が発生した場合は、残業代が全額支給されます。

Q.スキルアップ制度について教えてください。

会社負担でご自身の興味があるセミナー等の勉強会、研修等に参加できます。従業員のレベルアップ、能力開発をサポートしています。

Q.どのような福利厚生がありますか？

各種社会保険(雇用・労災・健康・厚生年金)、退職金制度(勤続年数3年以上)、従業員持株制度、定期健康診断、社員専用施設(ダイニングバー/フィットネスジム)、保養所(淡路/太宰府)契約リゾート施設、社員旅行(海外)などがございます。



ダイニングバー
バーカウンター付きのダイニング。カラオケ完備で食事会や歓迎会などに活用できます。



フィットネスジム
ランニングマシンなどを15歳設置。シャワールーム完備で仕事終わりに利用する社員多数。



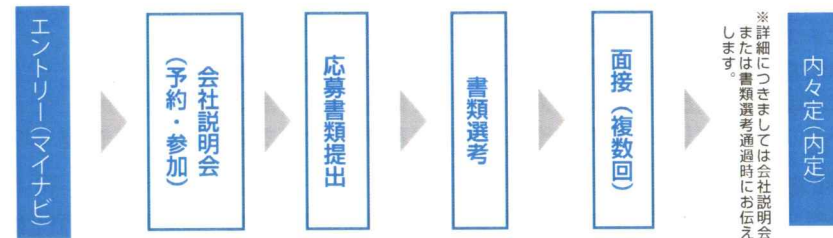
保養所
社員が利用できる保養所。長期休暇中の家族旅行に利用できる保養所です。リフレッシュ。



社員旅行
年度業績に応じて社員全員での海外旅行。2013年ハワイ 2018年グアム 2019年台湾

応募要項

新卒採用フロー



※機構・電気設計職につきましては書類選考なしで1次面接となります

募集職種

開発職

●プログラマー (大阪)

パチスロ機のプログラム作成を担当していただきます。
出玉調整、サウンド実装、企画効果を高める演出表示、他基板や駆動系への通信制御等のメイン～サブプログラミングの作成が
主な業務内容となります。

●インダストリアルデザイナー (大阪)

パチスロ機の筐体デザインを担当していただきます。
パチスロ機の外装や装飾部品等のデザインが主な業務内容となります。
応募資格：3Dモデリングソフトの使用経験のある方 (参考：自社使用ツール blender、Photoshop、Illustrator等)

●機構設計 (大阪)

パチスロ機の機構設計を担当していただきます。
外装部品や機構部品の設計が主な業務内容となります。
応募資格：CADの使用経験のある方 (参考：自社使用ツール SolidEdge<Siemens PLM Software>)

●電気設計 (大阪)

パチスロ機の電気設計を担当していただきます。
回路基板の設計が主な業務内容となります。
応募資格：CADの使用経験のある方 (参考：自社使用ツール プリント基板CADシステム Engineering BLADE<富士通>
電気設計課用二次元機構CADシステム ICAD/SX<富士通>)

勤務地

大阪勤務：大阪府東大阪市 *大阪メトロ「高井田」駅下車7分

情報管理事務職

●情報管理事務職 (大阪)

エクセル、ワード等を使用し一般事務及び管理集計業務を担当していただきます。

勤務地

大阪勤務：大阪府東大阪市 *大阪メトロ/近鉄けいはんな線「長田」駅下車1分

勤務時間

9:30～18:30(休憩12:00～13:00)

休日休暇

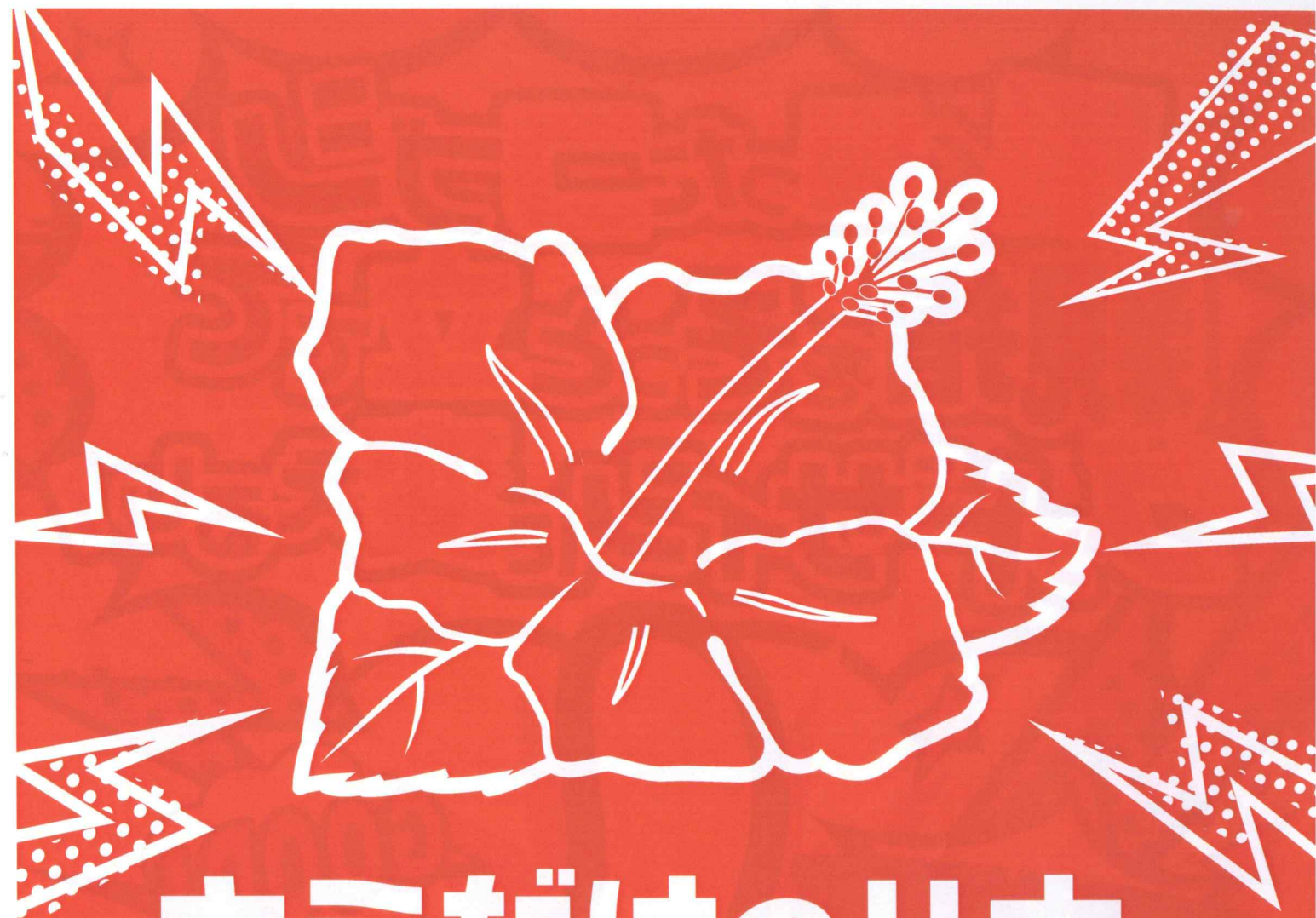
完全週休2日制、(土・日・祝)、年末年始、夏期休暇、年次有給休暇、慶弔休暇
*年間休日124日(2018年度実績)

待遇・福利厚生・社内制度

- 各種社会保険 (雇用・労災・健康・厚生年金)
- 退職金制度
- 従業員持株制度
- 定期健康診断
- 社員専用施設 (フィットネスジム・ダイニングバー・保養所)
- 社員旅行 (海外) *実績/2013年：ハワイ 2018年：グアム 2019年：台湾
- 契約リゾート施設 (エクシブ会員) 利用 *全国の契約施設を特別価格でご利用できます

エントリーおよび選考方法について

エントリー、選考方法の確認については、「マイナビ」からお願いします。
給与・諸手当等は「マイナビ2021」にてご確認ください。



キミだけのハナ、 咲かせよう！

弊社では、新たなチカラに期待しています。

時代の変化に対応していくには、

常識や既存の概念にとらわれない新たな発想力、常に上を目指す向上心、

論理的な思考力など、求めたい要素はいくつかありますが、

なにより私たちの理念でもある「情熱」を原動力に「無限の創造力」を駆使し、

「行動力」をもつ人こそ必要であると考えています。

パイオニアの理念を共有し、一緒に挑戦していける皆様のご応募をお待ちしております。

採用サイトはこちら▶



エントリーはこちら▶
「マイナビ2021パイオニア」で検索



固く握ったコブシ
親指をそっと立てて
グッドサインに変えるし!

ENTERTAINMENT

GOOD!

Let's go to
PIONEER!!

コブシ

拳が語るエンターテインメントのカタチ

スロット パイオニア

あなたの発想が未来への滑走路

PIONEER