

# NINTENDO

## 2017 DESIGN SCENE

### 任天堂のデザインの仕事

任天堂では、さまざまな分野の社員が力を合わせ

ユニークな遊びを提案して人々を喜ばせることに挑戦しています。

その中で、多くの芸術系大学出身者も

自由な発想力を活かし学部・専攻を問わず活躍しています。

遊びを通じて世界中を笑顔にすることに興味がある方、

任天堂のデザイナーがどんなお仕事をしてるのか、

話を聞きにきてみませんか？

#### 講演内容

##### 第1部「任天堂のデザインの仕事」

任天堂のデザイナーって何するの？

現役のデザイナーが任天堂でのお仕事やアレコレを紹介。

##### 第2部「学生時代のポートフォリオを見てみよう」

任天堂で働いている人は、どんなポートフォリオをつくっていたんだろう？

その作品やねらい、工夫をお話します。

講演の後には社員との交流会を予定しています。

#### 登壇者



橋本 整

地形デザインを担当。  
代表作は「ゼルダの伝説  
ブレス オブ サワイルド」。

武蔵野美術大学 造形学部  
油絵学科 2014年卒業



橋 磨理子

UIデザイン、フォントデザ  
インを担当。代表作は  
「Splatoon2」、「Splatoon」。

多摩美術大学 美術学部  
グラフィックデザイン学科  
広告コース専攻 2012年卒業



濱田 裕基

キャラクターデザインを担当。  
代表作は「Splatoon2」、  
「ゼルダの伝説 ブレス オブ  
サワイルド」、「Splatoon」。

東京藝術大学 美術学部  
デザイン科 2011年卒業



渡辺 大介

キャラクターデザイン、デザ  
インリーダーを担当。代表  
作は「スーパーマリオオデッセ  
イ」などの3Dマリオシリーズ。

多摩美術大学 美術学部  
デザイン科 染織デザイン専攻  
1999年卒業



12/8 日  
18:00 ▶ 20:00  
東京藝術大学

美術学部中央棟2階・第3講義室

1年生・2年生のご参加も  
お待ちしております！