

NINTENDO

2018 SOUND SCENE

任天堂のサウンドの仕事

任天堂では、楽曲制作、効果音制作、サウンドプログラムが一体となって、それぞれのゲームにマッチするサウンドをつくりゲームの魅力を高めることを心がけています。

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。ゲームの音づくりに興味がある方、任天堂のサウンドスタッフがどんな仕事をしているのか、話を聞きにきてみませんか？

講演内容

第1部 「任天堂のサウンドの仕事」

どんな仕事をしているの？
現役のサウンドスタッフが任天堂での仕事やアレコレをご紹介します。

第2部 「サウンドスタッフとの交流会」

学生時代にどのような就職活動をしてきたのか、
普段の会社での様子など、みなさんの質問に社員がお答えします。

登壇者



三好 真亜沙

楽曲制作を担当。
代表作は「1-2-Switch」。

東京藝術大学大学院
音楽研究科 作曲専攻
2015年卒業



横山 夏子

効果音制作を担当。代表作は「ARMS」、「どうぶつ森 ハッピーホームデザイナー」。

東京藝術大学大学院
音楽研究科 音楽文化学専攻
2012年卒業



大西 壮登

サウンドプログラムを担当。代表作は「Nintendo Switch Home メニュー」。

和歌山大学大学院
システム工学研究科
2009年卒業



2/6 日
17:30 ▶ 19:00
東京藝術大学
千住キャンパス 第1講義室

1年生・2年生のご参加も
お待ちしております！