

NINTENDO DESIGN SCENE

任天堂のデザインの仕事

Nintendo®

任天堂では、多くの芸術系大学出身者が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。
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ご紹介します。

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

キャラクター
デザイナー

ステージ
デザイナー

UI/UX
デザイナー

グラフィック
デザイナー

プロダクト
デザイナー



井上 精太

2007年入社。キャラクターデザインやアートディレクターを担当。
【主な担当デザイン】
Wii Uメニュー、Splatoon、Splatoon 2



神 琴美

2012年入社。地形デザインを担当。
【主な担当デザイン】
マリオカート8、Splatoon 2



久見 木祐香

2010年入社。UI/UXデザイン・イラストレーションを担当。
【主な担当デザイン】
Miitopia、Splatoon 2



運岡 匡浩

2010年入社。ロゴやパッケージ、広告デザインを担当。
【主な担当デザイン】
マリオテニス エースのメインイラスト、スーパーマリオ オデッセイのロゴなど。



酒井 由利子

2012年入社。ゲーム機や周辺機器に関するプロダクトデザインを担当。
【主な担当プロダクト】
Nintendo Switch周辺機器、ニンテンドー3DS など。

12/7 (金)
18:00 ▶ 20:00

東京藝術大学
美術学部中央棟 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！