

2020 オンラインセミナー

Nintendo®

ゲーム開発

サウンド制作の仕事

任天堂では、音楽や効果音が一体となり、それぞれのゲームにマッチした魅力のあるサウンドを作り上げることを心がけています。

これらの仕事は音に関わる多様なスキルを持つ人たちが担当しており、多くの芸術系大学出身者が音楽的な素養を活かして活躍しています。

ゲームサウンドに興味がある方、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 「質疑応答」

「第1部の内容のここを詳しく知りたい!」、「会社での生活はどんな感じ?」、等といったみなさんの質問に、社員がお答えします。

登壇者



水田 真人

2003年入社。

サウンドデザインを担当。

【主な担当タイトル】

【リングフィット アドベンチャー】

【ジャンプローブ チャレンジ】



藤井 志帆

2007年入社。

作曲・編曲を担当。

【主な担当タイトル】

【スプラトゥーン】

【リングフィット アドベンチャー】



田村 集

2017年入社。

サウンドデザインを担当。

【主な担当タイトル】

【Nintendo Labo】

【あつまれ どうぶつの森】



12/1 [火]

12/3 [木]

18:00▶19:30

オンライン開催(事前申し込み制)

1年生・2年生のご参加も
お待ちしております!

申込方法

下記URLからお申し込みください。申込締切11/25(水)12:00

<https://form.run/@nintendo-sound-seminar>

