

ゲーム開発 デザイナーの仕事

任天堂では、学部・専攻を問わず多くの芸術系大学出身者がデザイナーとして入社し、活躍しています。

ゲームづくりの現場でデザイナーがどんなお仕事をしているのか、話をきいてみませんか？（※Zoomを用いたオンライン開催です）

講演内容

第1部 「ゲーム開発 デザイナーの仕事」(40分)

ゲーム開発するデザイナーって、どんなことをしているの？
開発部門のデザイナーがそ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」(15分)

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。

講演終了後に、社員とのオンライン懇談会を予定しています(希望者のみ・20分程度)

懇談会への参加を希望される方は、オンライン学内セミナー申込時に一緒にお申込みください。

登壇者

ステージ デザイン



米津 真

【主な担当デザイン】
あつまれ どうぶつの森
スーパーマリオ オデッセイ
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド
など

キャラクター デザイン



西森 啓介

【主な担当デザイン】
スプラトゥーンシリーズ
ピクミン3、マリオカートWii
ゼルダの伝説シリーズ など

UI/UX デザイン



益子 朋巳

【主な担当デザイン】
マリオカート ライブ ホームサーキット
My Nintendo アプリ
Nintendo みまもり Switch
など

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-geidai>



12/11 [金]

17:30▶19:00

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!