

グローバルクリエイター育成プログラム (実施団体:株式会社ディー・エヌ・エー)

目的・目標

モバイルゲーム領域において、グローバルでヒットを生むための人材育成ロードマップを明確にし、DeNAが有するグローバル企業との連携ノウハウを活用して、実際にグローバル市場へのリリースを目指す。また、個人のクリエイティビティだけに過度に依存することなく、ヒット確度が高い取り組みを継続的に生み出せる組織機構の成立を目指す。

(区分・分野)
ゲーム

概要

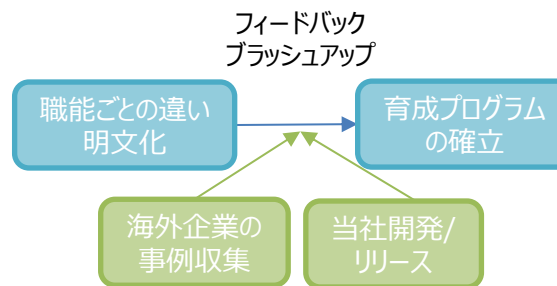
DeNAのモバイルゲーム開発・運営の経験と、グローバルのモバイルゲーム市場で成功を収めているトップクラスの海外企業との情報交換を通じ、グローバル市場で通用するクリエイター育成プログラム確立を目指す。特に、日本とグローバル市場での開発主要ポジション（プロデューサー、ディレクター、マーケター、エンジニア、デザイナーなど）の違いを明文化し、実践的なものとする想定。将来的には、育成プログラムの社外への展開・他社との協業や高等教育機関との連携も視野に入れている。

(対象となる職種)
プロデューサー、ディレクター、マーケター、エンジニア、デザイナー

(育成人数)
30名/3年

3年目までの取組

- ・主要5職種（プロデューサー、ディレクター、マーケター、エンジニア、デザイナー）の研修プログラム制作。
- ・実際のグローバルリリース経験と海外企業との継続的な情報連携により、育成プログラムを確立。
- ・トライアルとして教育機関との連携を模索し、プログラムの適用可能性を検証。
- ・日本市場との違いを明らかにし、グローバル市場で戦える水準の育成プログラムを目指す。



成果目標 (見込)	目標値
コンテンツ創造・海外展開のための実践的な育成プログラムの開発・実装数	3年目：10件 5年目：15件
国内外の教育機関・専門機関・企業・団体等との連携数	3年目：3件 5年目：5件
育成プログラムの参加者が世界的に認知されている海外の芸術祭・文化施設等へ出品・参画し高い評価を受けた件数	3年目：0件 5年目：1件
育成プログラムの実証に参加した人数	3年目：30人 5年目：50人

5年目までの取組



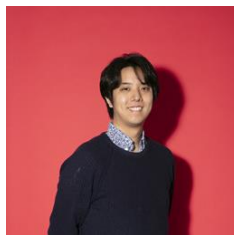
育成プログラムの確立

- ・確立した育成プログラムの当社外への拡張を模索（他社協業での実践など）。
- ・グローバルに通用する開発手法に基づいたモバイルゲーム開発の実現。
- ・育成プログラムを大学など高等教育機関との連携により、より広範な適用可能性の検証。
- ・産官学連携を推進し、日本全体としてのゲーム業界への後押しをアピール。

当社外への拡張
(他社協業での実践など)

中核となる指導者等

・井口徹也
株式会社ポケモン、株式会社クリーチャーズとの共同開発アプリ『Pokémon Trading Card Game Pocket』におけるDeNAのプロデューサーを務める。DeNAのモバイルゲーム事業領域における、グローバル市場へ向けての開発戦略の抜本的切り替えを主導・推進。



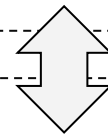
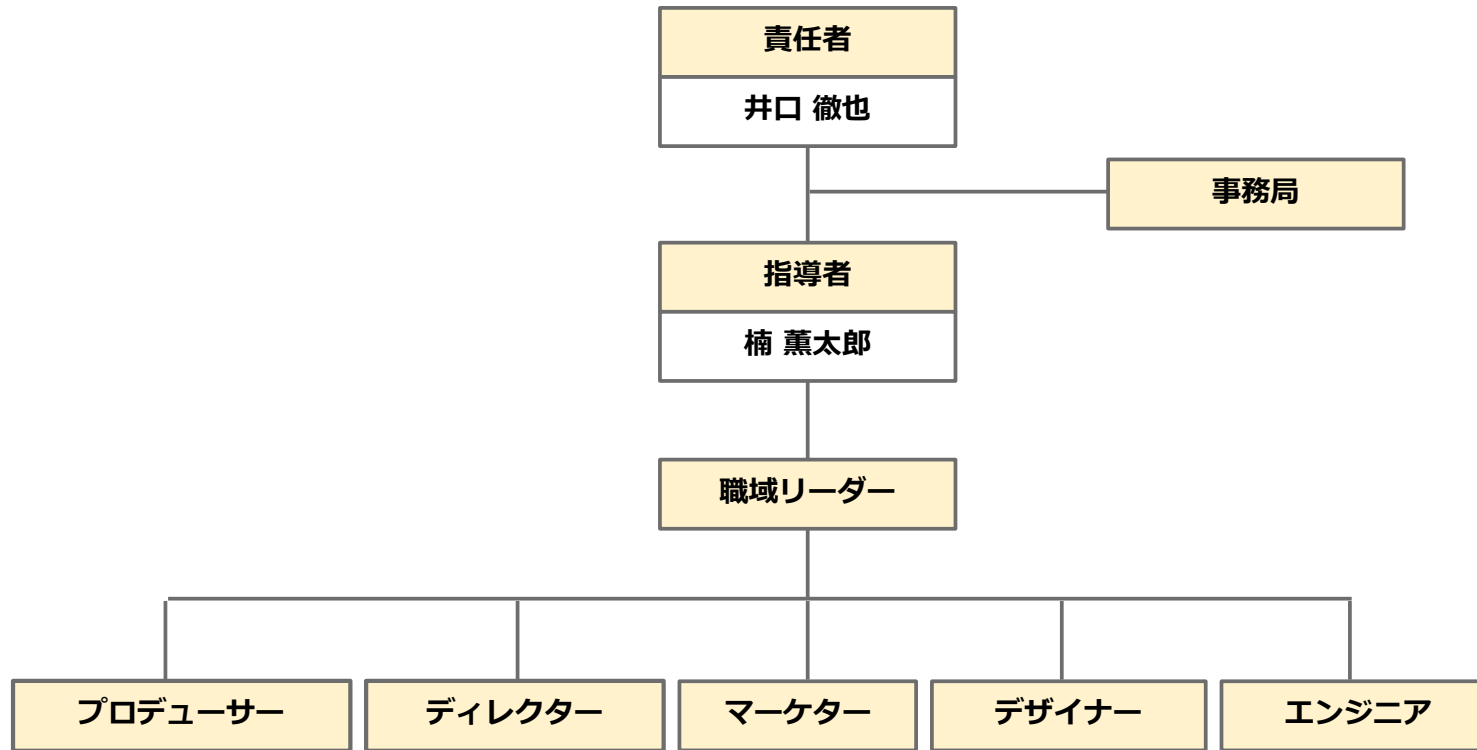
国際的な場での実践の取組例

- ・世界最大級のゲーム開発者向けカンファレンス（GDC）にて意見交換（サンフランシスコ）
- ・モバイルゲーム業界のマーケティング担当者向けのイベント（MAU）にてマーケティング領域の意見交換（ラスベガス）
- ・モバイル領域の世界トップ企業との意見交換を行い、市場で成功する上でのポイントを明らかにする



実施体制

DeNA



外部連携先

