

今後のゲーム開発は専門知識豊富なTAの存在が欠かせない！

8/26(木)のCEDEC2021で、テクニカルアーティストの重要性講演
【「TAが欲しい！」じゃ伝わらない～現在のゲーム業界におけるTA再定義、再認識～】

株式会社クリーク・アンド・リバー社(本社:東京都港区、代表取締役社長:井川幸広、以下C&R社)は、オンラインにて開催される「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2021(CEDEC2021)」において、当社マネージャー及びリーダーによる【「TAが欲しい！」じゃ伝わらない～現在のゲーム業界におけるTA再定義、再認識～】と題した講演を、8月26日(木)11時20分より執り行います。

TAとは、テクニカルアーティストの略称で、ゲームやCGコンテンツ業界においてデザインとプログラミング双方の技術を理解し、スムーズな制作工数や業務フローを設計する他、時には業務効率化ツールの作成まで行うプロフェッショナルです。海外では、優秀なTAが存在することでゲーム等を効率的に、しかも高品質で開発できるため、その重要性が認識されております。

しかしながら、国内では比較的新しい職種であることや、サポート要員とみなされて素養のあるメンバーが兼任する例が多く、専門知識豊富なTAが必須であるにも関わらず、制作現場では人材が不足している状況となっております。

本講演では、TAの重要性を再定義し、法改正など労働環境が変容する中、工数削減や業務フロー整備に活躍するTAの貢献度や具体的なキャリアを、ゲームやCGコンテンツ業界全体で醸成するための施策を提案いたします。

TAとして働いている方やTAを目指している方だけでなく、開発者や経営層、人事や採用担当者等、ゲームやCGコンテンツ業界で働かれている皆様に向けた講演内容となっております。ぜひご参加ください。

CEDEC2021 C&R社レギュラーセッション 概要

「TAが欲しい！」じゃ伝わらない～現在のゲーム業界におけるTA再定義、再認識～

<https://cedec.cesa.or.jp/2021/session/detail/s606451637f002>

【講演時間】 8月26日(木) 11:20 ~ 12:20

【講演ルーム】 第1会場

【登壇者】 株式会社クリーク・アンド・リバー社

デジタルコンテンツグループ デイビジョンマネージャー 菊池 一成
COYOTE 3DCG STUDIO TAチームリーダー 山本 智人

【講演形式】 レギュラーセッション

【受講スキル】 ゲーム、CGコンテンツ業界で開発に携わる方、同業界で企業経営、人事・採用に関わる方、TAとして働く方、TA業務を兼務している方、TAを目指す方

【受講方法】 受講パスを購入してご参加ください。

購入方法 <https://cedec.cesa.or.jp/2021/outline/application>



菊池 一成

山本 智人

CEDEC2021
Computer Entertainment Developers Conference

8月24日(火)～26日(木)

<https://cedec.cesa.or.jp/2021/>

■株式会社クリーク・アンド・リバー社 会社概要

本社：東京都港区新橋四丁目1番1号 新虎通りCORE

設立：1990年3月

代表者：代表取締役社長 井川幸広

グループ拠点：東京(本社)・大阪・札幌・仙台・福島・大宮・横浜・船橋・高崎・金沢・名古屋・京都・神戸・高松・広島・福岡
・熊本・那覇 /ソウル・上海・北京・ロサンゼルス

事業内容：映像、ゲーム、Web、広告・出版、作家、医療、IT、会計、法曹、建築、ファッション、食、コンピュータサイエンス、ライフサイエンス、舞台芸術、CXO、アスリート、アグリ18分野でプロフェッショナルに特化したエージェンシー(派遣・紹介)、プロデュース(請負・アウトソーシング)、ライツマネジメント(知的財産)事業を展開。プロフェッショナルの叡智で革新的な事業を無限に創造している。

URL: <https://www.cri.co.jp> (コーポレートサイト) | <https://crdg.jp/> (DG/ゲーム開発スタジオ)

【報道機関からのお問い合わせ先】

株式会社クリーク・アンド・リバー社 経営企画部 creek@hq.cri.co.jp

TEL:03-4550-0008 FAX:03-4550-0018 URL:<https://www.cri.co.jp>

