

太鼓の達人／鉄拳

ビジュアルデザインプロデューサー



川村 順一

Profile

早稲田大学法学部卒業。株式会社ナムコ時代、ビジュアルデザインプロデューサーとして「鉄拳」シリーズや「ソウルエッジ」「太鼓の達人」「塊魂」などを手掛ける。文化庁メディア芸術祭の企画展のプロデューサーを務めたことを機に、各種イベントのプロデュースや審査に関わり、2007年よりアジアグラフのプロデューサーとして、アジア地域のデジタルアートの交流に努める。

多数のゲスト講師！



カプコン



作曲家



元コナミ



元バンダイナムコプロデューサー

ユメノソラホールディングス
最高経営責任者

バンダイナムコプロデューサー

ゲーム・アニメ・マンガ・キャラクター・CG

◆デザイン美術学科のPOINT

専門基礎演習

4つのコースの基礎を学び
自身の特性を見極める



横断的学び

コースに捉われず
興味のある授業を履修して
自らの表現方法を学ぶ



基礎から学び プロを目指す

理論と実践で土台を築き
目指す分野で求められる
知識、技能を身につける



個性を生かす 個別指導

学生一人ひとりに合った
指導を実施するとともに
保護者とも連携して学びを支える



メディア概論

みなさん、「ワニワニパニック」や「鉄拳」、「太鼓の達人」「塊魂」をご存知ですか。わたしはこれらのゲームの開発に携わりました。開発当時は予想もしていませんでしたが、どのゲームも30年近く経ったいまも遊び続けています。いまやビデオゲームは、マンガ、アニメ、映画といったコンテンツ同様、しっかりと社会に定着した文化といえます。と、同時に、コンテンツ業界は、インターネット環境の著しい向上や、世界で40億台以上も普及しているスマートフォンなどの携帯型機器の急速な性能の向上によって劇的に変わりつつあります。「メディア概論」という授業では、単なる理論ではなく「実践的な知識」をみなさん学んでいただきたいと考え、さまざまなコンテンツ業界で活躍するプロデューサーやディレクター、コンテンツを扱う会社の経営者などをゲスト講師として迎えています。若いみなさんは、絵を描く技術とともに、クリエイターとしての能力を有効に生かすための「知恵」を修得し、変化していく社会を逞しく生き抜いていただきたいと思います。

Message

ゲーム・アニメ・マンガ・キャラクター・CG

ASIAGRAPH

写真:岐阜新聞提供