

オンライン

会社説明会

株式会社 StudioGOONEYS

2012年に設立し、『CGで描くストーリーがオーディエンスの心を動かす』というテーマを掲げ、ゲーム、アニメ、実写映画、CMなど様々なコンテンツ制作に日々向き合っている3DCG会社です。そんな大きなテーマのもと、映像制作を行うためにはチーム一丸となつてものづくりをする環境が欠かせません。だからこそ、そうした環境を整える管理やマネジメントをより大切にし、チームを牽引していく制作進行がこれからのCG業界に必要なようになってくると考えています。そんなStudioGOONEYSの制作進行のあり方についてぜひ聞きにいらしてください。

Wednesday

2023/2/22

18:00-19:30 ※申込締切：2/22(水)まで

対象

学生（就活年次に限らず全学年参加可）、教員、学校関係者

参加申込
フォーム

<https://member.cgarts.or.jp/cgarts/ais/user/Answer?qid=7064813>

a) 団体で申込（教室で一括視聴予定の学校）
b) 個人で申込（個人のデバイスで視聴予定の方）

※申し込みされた方へ参加URLをメールでご案内いたします。

申込フォーム



ご登壇

斎藤瑞季氏（代表取締役）

群馬大学教育学部理学科を卒業後、デジタルハリウッド大学院にてCGを研究、卒業後は、フリーランス活動を行う。2012年、映像演出に重きを置く仲間を集い、StudioGOONEYSを設立。経営者及びディレクターとして活動する中、日本のCGとストーリーを世界に発信するために、CG業界の変革にチャレンジしている。

山形泰聡氏（ラインプロデューサー）

プロスノーボーダーとしての活動の中で映像業界への好奇心が膨らみCG業界に飛び込み、2020年11月StudioGOONEYSに入社後、3DCGの知識0からゲーム・実写映画・アニメ作品など様々なジャンルの制作進行を経験し、現在はラインプロデューサーとして活躍している。



代表作品

- ・ポケモン Kids TV「プリンのうた」
- ・アニメ「モンスターストライク」ノア 方舟の救世主
- ・スマートフォン向けゲーム「SHAMAN KING ふんぱりクロニクル」

お話しする内容（予定）

- ① 会社概要
- ② 業界について
- ③ 仕事内容や日々の働き方について
- ④ プロジェクトを円滑に進行するコツ
- ⑤ PMの仕事の面白さ・難しさ
- ⑥ 求めるスキル
- ⑦ キャリアパスについて

