

新卒エンジニアが ディレクターになるまで

19卒CD部エンジニア 伊藤駿一

00

前置き



テーマ大分類

同期向け、先輩社員などからロールモデルを選び、

その能力を分解する。

その先輩に近づくためにどんな努力を

いつまでにするのか計画を立てる。



テーマの経緯



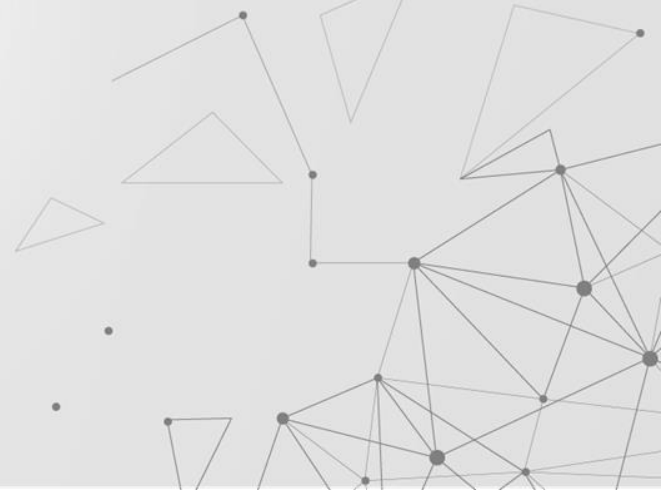
自分がどう成長していきたいか



あまりイメージが湧かない。



エンジニアは大きく分けて二つの方向がある



- スペシャリスト
- ジェネラリスト



自分はジェネラリストの方が合ってる気がした



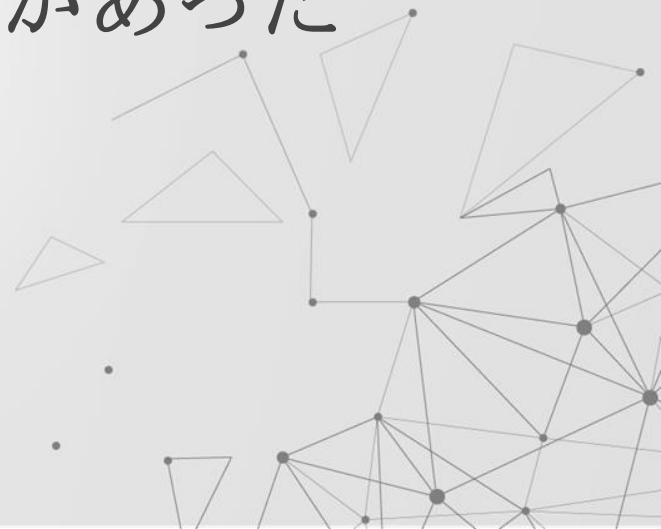
ここで止まっていた




その先にはどういう仕事があるんだろう



ディレクターという仕事があった



コンテンツの全体を把握して、
プランナー、エンジニア、デザイナーに
作業の依頼を出すこと。
ディレクターはゲームの品質に責任を持つ




なりたい



何故か



作業を与えられてこなしていく側から
ゲームを面白くするためにはどうするかを
考え、チームを引っ張っていく
存在になりたい。



でもエンジニアからなれるのか？



CD部GM大金翔吾さん



どんな仕事？

必要な能力を知る。



先輩を知る

トレーニング、
マインドを知る



計画を立てる

どうなるか



ディレクターを知る

01

ディレクターに必要なことを
学ぶには

02

ディレクターになるための
マインド

03

TABLE OF CONTENTS

04 自分の計画

05 発表のまとめ

01

ディレクターを知る



仕事の流れ



ターゲット定義/分析



何を体験させるかを考える



何が必要かを考える



どう実装するかを考える



既存のゲームにイベントを実装する時の例



ターゲット定義/分析

イベントを主に遊んで欲しい人たちを決め、
どのようにゲームをプレイしてるかの調査



何を体験させるかを考える

コツコツプレイして、ある一定のハードルを
超えた時の達成感を味わわせたい



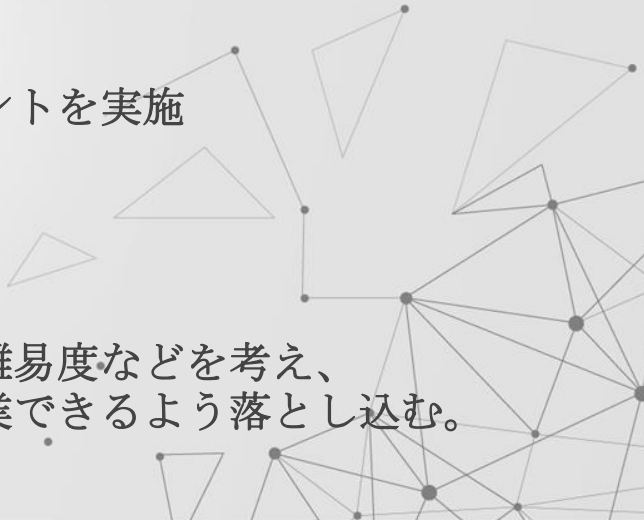
何が必要かを考える

一ヶ月イベントを実施



どう実装するかを考える

画面要素、難易度などを考え、
各職種が作業できるよう落とし込む。



ターゲット定義/分析



何を体験させるかを考える



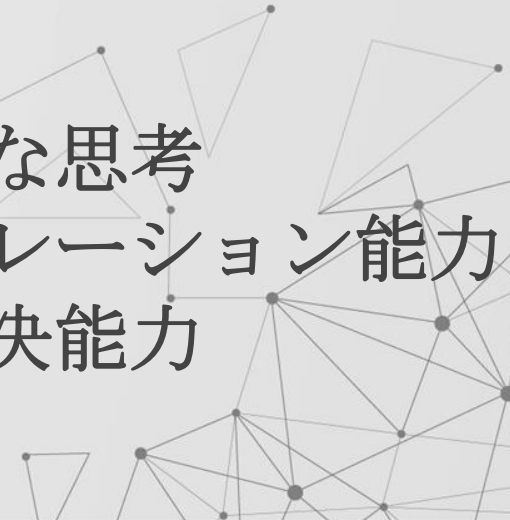
何が必要かを考える



どう実装するかを考える

ターゲット定義能力
市場分析能力

論理的な思考
シミュレーション能力
課題解決能力



ターゲット定義/分析



何を体験させるかを考える



何が必要かを考える

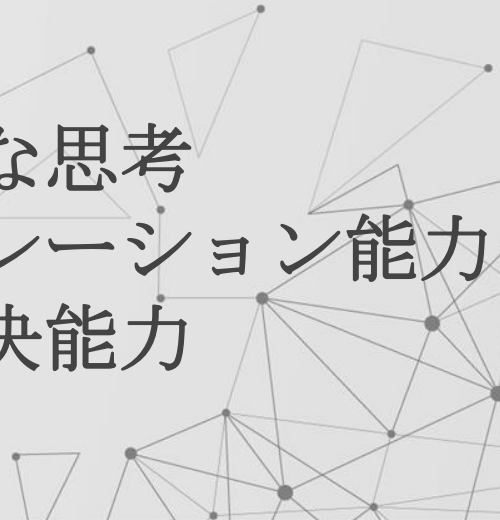


どう実装するかを考える

→ 自分は現在これを実装する人

ターゲット定義能力
市場分析能力

論理的な思考
シミュレーション能力
課題解決能力



自分の立場と目指すものを明確にすることで
理想と現実の差が見えてきた。



改めてエンジニアからなれんの？



エンジニアだからこそその強み





02

ディレクターに必要な能力を学ぶには

- 論理的な思考
- シミュレーション能力



この二つはエンジニアの業務でも鍛えられる



• 論理的な思考

問題を要素に分けて整理し、結論を導き出す



どう実装するかを要素に分けて
整理して実装する

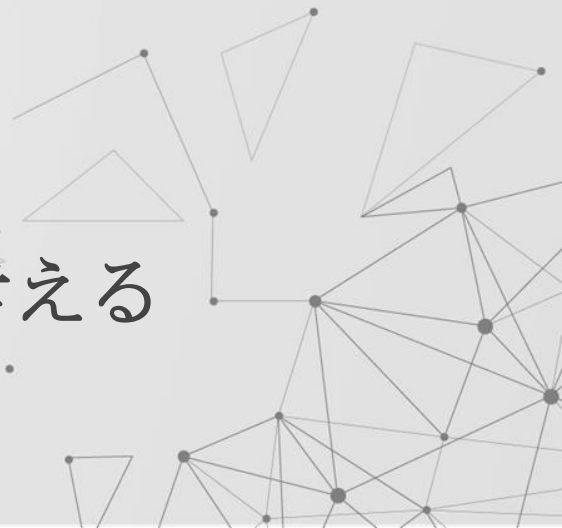


- シミュレーション能力

問題点がないか、改善できることはないかを
常に考える能力



この実装をしたらどうなるか、
本当にこの実装方でいいのかを考える

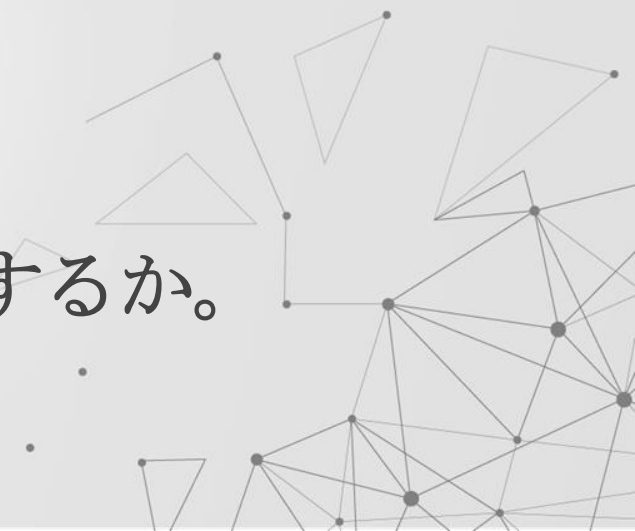


ディレクター

創りたい→どう実現させるか。

エンジニア

機能実装→どう実装するか。



エンジニアの論理的な思考はディレクター
としての業務の基礎となる。




- ターゲット定義/市場分析能力
 - 課題解決能力



鍛える：世の中にある売れているゲームに対して
これはターゲットは誰で、
なぜ売れたのかを考えてみる。

自分でターゲットを定義し、
ターゲットの欲求を分析し、
カジュアルゲームを作ってみる。



- 他職種とのコミュニケーション





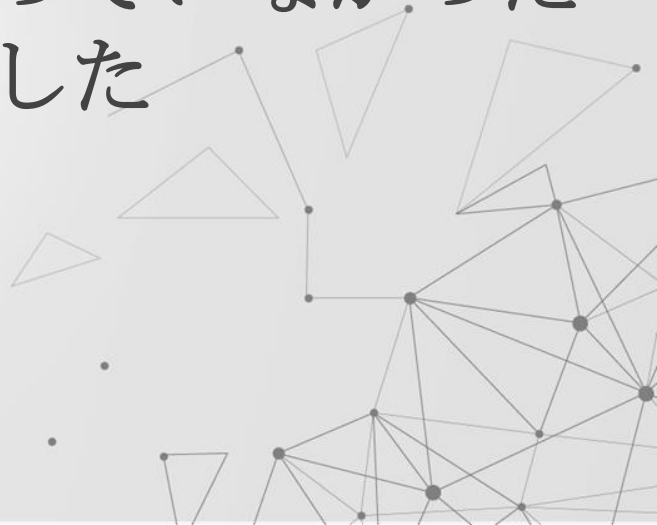
03

ディレクターになるためのマインド

大金さんが ディレクターになった経緯



CD部で演義シリーズの移管の話が持ち上がって、
誰がディレクターをやるか決まっていなかった
タイミングで立候補した



3Cの実践



大金さんは元々エンジニアより一つ上の
レイヤーをいつかはやってみたいと考えていて、
チャンスと思って手を挙げた。



大金さんは何故一つ上のレイヤーをやってみた
いと思っていたのか。



- スペシャリストよりジェネラリストの方が自分にあっていると感じた。
- 出世したいと思っていた。
- 色んな職種の特シャリストと仕事をしたいと思っていた。



大金さんは自分が「どうなりたい」という
理想があったからこそ
チャンスを見逃さなかった



目標を設定することで
チャンスを見逃さないようにする



04

自分の計画



今できること



論理的思考

シミュレーション能力

ターゲット定義/市場分析

課題解決能力

コミュニケーション

エンジニアとして業務をこなして鍛えていく

これらを意識して、随時その時流行っている、または人気を維持しているソシャゲを遊んでみる。

他職種の人たちと積極的にコミュニケーションをとる。

2年後



論理的思考

シミュレーション能力

ターゲット定義/市場分析

課題解決能力

コミュニケーション

ここまでエンジニアをしてきて身につけた知識や技術、

「論理的思考」や「シミュレーション能力」
ゲーム分析で身につけた
「ターゲット定義/市場分析」
「課題解決能力」

を活かして4つの必要な能力を意識して
カジュアルゲームを制作していき、
さらに各能力を伸ばしていく。

継続。

5年後



論理的思考

シミュレーション能力

ターゲット定義/市場分析

課題解決能力

コミュニケーション

身につけている。

仕事をこなしていき、他職種の人たちとコミュニケーションをとっていたことによって信頼は得られている。

チャンスを見逃さないようにする



05

発表のまとめ



先輩と話すのって大事

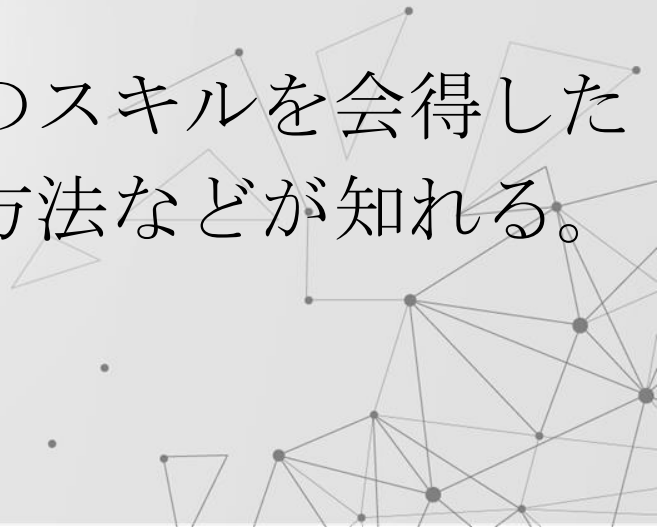


業界研究



先輩達の何が凄いのかが見えてくる

先輩とたくさん話してどうやってそのスキルを会得したのか聞き出し、色々なトレーニング方法などが知れる。



業界研究や成功したトレーニング方法の共有



この発表を通して自分がどうなりたいのか、
なるにはどうすればいいのかを考えることができた。

