



新しい人材投資戦略により 世界と渡り合える開発人材の育成を推進

毎年100名以上の開発社員を採用

インナーブランディング	開発チームがコンテンツの目指すべき“面白さ”を理解するため、各コンテンツの価値について具体化し、トレーニングを実施。次世代のクリエイターに開発DNAを継承する
人材情報のパーソナライズ化	ハイパフォーマーの早期育成のため、個々の特性情報の掛け合わせによる情報をもとに「不足している経験、スキル」を効果的に補うカリキュラムを導入
組織力向上	新入社員向け短期集中プログラムで職種別のスキル習得やOJTによる早期戦力化を図る。加えて、新入社員へのケアを目的とした管理体制を強化



グローバル水準で
戦える開発力



常務執行役員 開発管理統括
松嶋 延幸
Nobuyuki Matsushima

カプコンのDNAを次世代へ継承し 新たな人材の技術、感性を世界水準に

グローバル市場において価値あるコンテンツを提供し続けるためには、次世代のクリエイターへ“世界一面白いものをつくる”というDNAを継承しながらも、新たな人材が持つ技術や感性との融合を図り、世界水準の開発力へと昇華させる必要があります。そのためには多様な価値観や感性を持つ新しい人材を確保し、いかにして育てるかが重要です。

開発人事部は開発に携わる人材のための部門として、新たな人材投資戦略のもと、「いつでもどこでも誰とでも繋がる世界」において、「言語や文化を超えてユーザーに楽しんでもらえる“面白さ”とは何か」を育成のキーコンセプトとして、必要なスキルや技術を短期間で身に付けることができるカリキュラムや環境整備に開発現場のマネージャーと一緒に着手しています。

社員の戦力を強化する、3つの人材育成方針

人材育成の方針は「組織力向上」、「人材情報のパーソナライズ化」、「インナーブランディング」の3つです。

新入社員育成にあたっては、「短期集中プログラム」で職種別のスキル習得やOJTによる早期戦力化を図ることに加え、新入社員へのフォローやケアを目的とした管理体制の構築など、育成における「組織力向上」を実施しています。

次に、新たな取り組みとして「人材情報のパーソナライズ化」を促進しています。

戦略的なタレントマネジメントができる環境の整備に向け、

人材情報の一元管理に基づく分析はもちろん、マーケティング思考を取り入れた予測情報の分析強化に着手しています。ハイパフォーマーの行動特性であるコンピテンシー分析により、ハイパフォーマーをいかに早期育成するかという観点で、個々の特性情報の掛け合わせによる情報をもとに、「不足している経験、スキル」を効果的に補うカリキュラムを導入していきます。

そして、最も重要な、コンテンツ開発のDNAを継承するため、次世代へのインナーブランディングを強化しています。コンテンツの「価値」がどこにあるのかを具体化することで、目指すべき“面白さ”を理解し、開発へと繋げていくトレーニングを実施しています。また、次世代の開発に必要な世界水準の技術の中でも、特に「幾何光学」、「剛体・流体・運動力学」、「ネットワーク」、「AI」、「情報セキュリティ」、「データ分析」をより効率的に学べる環境構築にも力を入れています。

感性を研ぎ澄まし オンリーワンの感動で世界と繋がる

“面白さ”とは何かを追求し続ける姿勢と、勇気をもって挑戦する心。そんな志を持った人をカプコンでは求めています。社員一人ひとりの感性を研ぎ澄まし、当社にしか生み出せない感動で世界と繋がる。そんな価値ある遊びを創造し続けることができるよう、全ての礎となる人材が、高度な技術と溢れる好奇心を活かし切磋琢磨できる育成環境を整える。新たな人材投資戦略のもとで、全社一丸となって取り組んでいきます。

開発
人材

学び、チャレンジできる環境で、社員の力を発揮



ギミック・レベルデザイナー
第一ゲーム開発部
第五ゲーム開発室
貴島 千賀子
Chikako Kijima

〈携ったタイトル〉
『バイオハザード7』
『バイオハザード RE:2』
『バイオハザード ヴェレッジ』など

誰も見たことのないゲームをチームで生み出す

「最新グラフィックでゲーム開発ができる会社はここしかない!」その一念でカプコンを志望。入社以来、最新技術で世界を魅了し続ける「バイオハザード」シリーズを中心に、主に背景やギミック制作を担当しています。『RE:2』で初めて謎解きパズルのギミックリーダーに任命されたときは、プレッシャーを感じましたが、そんなときこそ、コミュニケーションとチーム力。メンバーとの連携によってやり遂げ、ユーザーから高評価をいただいたときに、大きな喜びを感じました。2年前に出産、育休を取得して復職。以前同様やりがいのある環境で、シリーズタイトルに携わり培ってきた力を活かし、困難に何度でも立ち向かいながら、新規タイトルを生み出したいと思います。



UIデザイナー
CS第一開発統括
第二ゲーム開発部
第二ゲーム開発室
村上 正成
Masanari Murakami

〈携ったタイトル〉
『ドラゴンズドグマ オンライン』
『バイオハザード RE:2』

新しいUIでゲームの魅力を更に高める

「バイオハザード」などよく遊んでいたタイトルの開発に関われる。そのやりがいを感じながら、現在、UI*デザインリーダーとして、プレイヤーの操作環境を整えるUIの作成を担当しています。入社3年目、初めて『RE:2』のUIリーダーを任された時は、不安もあり、デザインの方向性に迷いましたが、先輩に相談していく中で、自分が納得できる答えを追求する力を身に付けることができました。カプコンには、「良いゲームを作る」というビジョンを共有する仲間と、アイデアや意見を交わし切磋琢磨して開発できる環境があります。最先端技術や多彩な経験を持った先輩から吸収を続け、より使いやすく新たなUIを追求していきます。

※ユーザーインターフェースの略称。UIデザイナーは、ユーザーとの間で情報をやり取りするための表示画面や操作方法の調整・デザインを行う。

開発
環境

世界でも類を見ない最新クリエイティブ環境



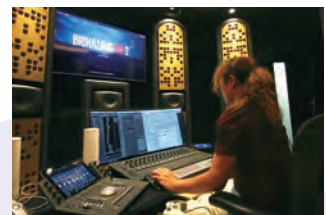
人物や物体のリアルな動きを再現「モーションキャプチャー」

現実世界における人物や物体の動きを赤外線カメラで感知してPC上でデータ変換する「モーションキャプチャー」では、天井高7mを誇る国内最大級のスタジオを設備しており、ワイヤーアクションや落下スタントなど、高低差のあるアクションの撮影も可能。キャラクターやオブジェクトのリアルな「動きの追求」を行うことができます。



作業の短縮・高精度化を実現する「3Dスキャン」

約310台のカメラを用いたワールドクラスの「3Dスキャン」スタジオを完備。物体を360°取り囲み撮影することで、人やモノをデータ化し、3DCGとして再現します。従来、手作業だったCGモデリングの工程が大幅に短縮されただけでなく、高精度化したことで、更なるクオリティの追求が可能です。



3D音響ブース「ダイナミックミキシングステージ」

映画館でも使用されている最先端音響システム、ドルビーアトモスを採用。まるでその場に居合わせたかのような臨場感を再現できるリアルタイムバイノーラル技術を駆使して音像変化に対応しています。映像だけでなく聴覚にも働きかけることで、ゲームの没入感を高めます。