



## 【サブカルチャーゲーム】3Dアニメーション外注管理

### Job Information

**Hiring Company**

NEXON Co., Ltd.

**Job ID**

1592962

**Industry**

Gaming

**Company Type**

Large Company (more than 300 employees)

**Non-Japanese Ratio**

Majority Japanese

**Job Type**

Permanent Full-time

**Location**

Tokyo - 23 Wards, Minato-ku

**Train Description**

Nanboku Line Station

**Salary**

4 million yen ~ 8 million yen

**Work Hours**

10 : 00 ~ 19 : 00 ( 休憩時間1時間 )

**Refreshed**

June 17th, 2026 18:00

### General Requirements

**Minimum Experience Level**

Over 3 years

**Career Level**

Mid Career

**Minimum English Level**

None

**Minimum Japanese Level**

Native

**Minimum Education Level**

High-School

**Visa Status**

Permission to work in Japan required

### Job Description

**【募集要項 本ポジションの魅力】**

- > 語学力をいかせるか：韓国語スキルが活かせる環境
- > 働き方：フレックスタイム制あり、六本木オフィス勤務
- > 会社の特色：東証プライム上場、世界有数のオンラインゲーム企業

=====

3Dアニメーション外注管理

=====

## 概要

「ブルーアーカイブ」、「プロジェクトRX」の開発を手掛ける「NEXON Games」の美少女ゲームをご担当いただきます。

こちらのポジションは3Dアニメーション制作における外注管理を担当し、進行管理からクオリティコントロールまでを総合的に監督する役割です。

プロモーション映像等の3Dアニメーションが一貫した世界観と高いクオリティのもとで制作されるよう、社内外のハブとなって企画段階から全体を整理・進行します。

### 【業務の進め方・特徴】

- ・外注先選定から制作進行、納品までの一貫した管理
- ・社内（マーケティング/インハウスクリエイティブ）での要件整理と、外注先への正確な共有
- ・世界観への深い理解力
- ・アウトゲームでのファン体験の最大化
- ・クオリティと制作効率の両立を意識した業務スタイル

### 【具体的な業務内容】

- ・3Dアニメーション制作における外注先の選定
- ・外部パートナーの進行管理および品質管理
- ・外注先向けの企画書および仕様書の作成
- ・関係部署との調整・連携

### ≪働き方について≫

当社はフレックス制度を導入しておりますので担当業務の状況に合わせて柔軟な働き方が可能です。

また、男性含めて子育て中の社員も多く、家庭と両立しながら働くことも可能です。

服装や髪形も自由です。

-----

<雇用形態> 正社員 ※試用期間満了後はフレックスタイム制あり

<想定年俵>

年俵制： 400万～800万

基本給： 29万～57.5万

業務手当（みなし残業20h）：4.9万～9.4万

※スタート年俵は、経験や能力を考慮し決定いたします。

※12分割して1/12を月々支給いたします。

※給与改定年1回 毎年4月（評価によって変動）

交通費（上限5万円/月）

業務手当（残業20時間分相当）

※残業が20時間を超えた場合は、別途残業手当が支給されます。

<交通費> 1ヶ月5万円を上限として支給

<勤務地> 東京都港区六本木1-4-5 アークヒルズサウスタワー6F（本社）

└─勤務地最寄駅：東京メトロ南北線 / 六本木一丁目駅

<休日・休暇>

- ・土曜日、日曜日、祝日
- ・有給休暇は試用期間（3ヶ月）終了後、規定に基づき付与
- ・リフレッシュ休暇（5日/年）は年度内であればいつでも取得可能
- ・GW、年末年始、慶弔、出産、育児等
- ・永年勤続特別休暇

<社会保険>

社会保険完備

## Required Skills

### 必須経験・スキル

- ・「ブルーアーカイブ」を含め、サブカルチャーの経験またはプレイ歴
- ・3Dアニメーターまたは3Dクリエイターとしての実務経験
- ・Unity/Unreal Engineでのアニメーション制作進行・品質管理
- ・外注先選定や見積/契約対応の経験
- ・外部パートナーと連携した制作経験、またはスケジュール/品質の管理経験
- ・モーションキャプチャーを使用したアニメーション制作・演出の経験

### 歓迎経験・スキル

- ・インゲームの3Dカットイン、またはアウトゲームの3D施策の制作経験
- ・3Dアニメーションにおけるディレクションおよび演出経験
- ・ゲーム/コンテンツ/エンタメ業界での経験

・インハウスと外注の両方を経験した方

---

Company Description