



【渋谷/Unity】最高峰のドット絵制作リードデザイナー / 2Dエフェクト・モーション・クオリティ管理 / 高単価ポジション

あなたのドット絵が、ゲームの「顔」になる

Job Information

Recruiter

[Fellowship co.,ltd.](#)

Job ID

1593071

Industry

Gaming

Company Type

Small/Medium Company (300 employees or less)

Non-Japanese Ratio

Majority Japanese

Job Type

Temporary

Location

Tokyo - 23 Wards, Shibuya-ku

Train Description

Yamanote Line Station

Salary

4 million yen ~ 5.5 million yen

Hourly Rate

2000~2700円

Work Hours

10:00-19:00 (休憩時間12:00-13:00)

Holidays

土, 日, 祝

Refreshed

June 18th, 2026 05:00

General Requirements

Minimum Experience Level

Over 1 year

Career Level

Mid Career

Minimum English Level

None

Minimum Japanese Level

Business Level

Minimum Education Level

Bachelor's Degree

Visa Status

Permission to work in Japan required

Job Description

レギュレーション策定から演出まで、最高峰の2Dクリエイティブを牽引するリードデザイナーを募集！
ハイクオリティなドット絵RPGで知られる人気ゲームスタジオで、バトルキャラやモンスターの制作をお任せします。
単なる素材制作にとどまらず、3D知識を活かしたモーション演出やUnityでの実装、さらにはチームのクオリティコントロールまで、裁量を持って活躍できる環境です。

具体的な仕事内容：

2Dドット絵制作の軸として、以下のハイレイヤー業務をお任せします。

- └バトルキャラクター、モンスターのドットデザインおよびモーション、アニメーション演出制作
- └3Dモデルやモーションのデータを基にした、高度な2Dアートワークの落とし込み
- └Unityを使用したゲーム内への組み込み・実装業務
- └制作レギュレーション（仕様）の策定、およびチーム全体のクオリティコントロール（監修・ディレクション）

Required Skills

必須条件

- ・ドットデザインおよびドットモーションの豊富な制作経験（高品質なアートワークポートフォリオの提出が可能な方）
 - ・3Dモデル、3Dモーションの制作経験、またはそれらをドット絵に落とし込んだ経験
 - ・Unityを使用した実務での組み込み・実装経験
 - ・制作レギュレーションの策定経験、またはクオリティコントロール（アートディレクション等）の経験
- 使用ツール：EDGE2、Adobe Photoshop、Blender、Unity

活かせるスキル

- ・複数のデザイン職種（2D、3D、エフェクトなど）の実務経験
- ・GitHubなどのバージョン管理ツールの使用経験
- ・ファンタジーテイストのゲーム開発における、深いデザイン知識と経験

Company Description