

ゲーム業界 労働環境 セミナー

参加受付中 /



ゲーム業界、「正直しんどい」「ゲーム会社の労働環境って実際どんな感じ?」「社員が定着しないんだけど」働く人、学生さん、雇う皆さん、こんな疑問や不安はありませんか。

今回は、福利厚生や労働環境の改善にちからを入れられている京都のゲーム会社2社に講演いただき、現代ならではの働き方、考え方を共有いただきます。また、社会保険労務士さんをお招きし、基本的な労働契約や判例についてもお話いただきます。

- ・ゲーム業界に勤めており、労働環境について悩んでいる人(労働側、雇用側)
- ・ゲーム業界に興味があるけど、業界の労働環境が分からなくて不安…という学生さんや転職希望の方
- ・上記に当てはまらないがゲーム会社の労働環境に興味がある人…等におすすめ!



GAME, WORK, LIFE, BALANCE

ゲーム業界労働環境セミナー「ゲーム、ワーク、ライフ、バランス」

11/17(土) 14:00-18:20 | 会場:美濃利ビルB1(京都市中京区) 入場無料
参加登録:<https://kyotoigs20181117.peatix.com/>

Indies GAME
SEMINAR

KCROP
Kyoto Cross Media Promoter Agency

京都府

京都市
CITY OF KYOTO

Ki21 公益財団法人 京都産業21
京都次世代ものづくり産業雇用創出プロジェクト

ゲーム業界 労働環境セミナー

登壇者プロフィールと講演内容

村上 宏文 (むらかみひろふみ) | 株式会社ジュピター取締役 開発部 部長

1998年にプログラマーとして株式会社ジュピターに入社。その後、炎上案件を何とかしたくてプロジェクトマネージャに転向。2008年から開発部部長に就任。好きなものは猫とお酒と広島カープ。「ゲーム会社で働くというコト」をテーマに、「ゲーム業界の労働環境の今と昔」「働くコトの幸せってナニ?」「残業を減らすために取り組んできたこと」「『あたりまえ』をどうやって変えるか?」「効率化と標準化のメリット・デメリット」他、今後の課題などについてお話しします。

村田 幸史 (むらたこうじ) | 株式会社ビットグループ 代表取締役

何の知識もなくゲーム業界に飛び込んで、はや30余年。アルバイト、正社員、フリーランス、経営者と、様々な立場を経験してきました。プライベートでは、自他ともに認める犬派。7年前の設立当時は、決して良かったとは言えない当社の労働環境。少人数の当社で競争力を維持しつつ、労働環境の改善に、どう折り合いをつけ改善してきたか? 過去のゲーム業界の、時代ごとの労働環境の変化を振り返りつつ、当社の「裁量労働制の運用」「映画の日制度」などについて、具体的にご紹介します。

北井 一行 (きたいかずゆき) | さくら労務管理事務所 特定社会保険労務士

2008年「さくら労務管理事務所」創業。特定社会保険労務士・キャリアカウンセラー。企業の労務管理・販売促進の支援を中心に約7年間の執筆活動、国・地方自治体の就労に関するプロジェクト、就職・進学におけるキャリア支援、「楽しく・分かりやすい」企業研修・講演活動を多数行う。労働者や事業主、人事労務担当者などを対象に、「安心」して「働く」ための労使をつなぐルールである「労働契約」について、基本的な事項をわかりやすく解説します。



名刺交換会あります
18時20分～18時45分 会場内にて!



交流会あります
19時00分～ 交流会 <https://osakeno-museum.com> にて
参加登録時のアンケートか、当日に参加ご表明ください

参加受付中 /



<https://kyotoigs20181117.peatix.com/>