

## **NINTENDO**

### **OBJETO SOCIAL**

Nintendo es una empresa internacional dedicada al entretenimiento interactivo. Se enfoca en el desarrollo, producción y venta de consolas y videojuegos.

### **OBJETIVO**

*"Poner sonrisas en los rostros de todos los que Nintendo toque"*

Nintendo tiene un gran compromiso con la producción de sus productos y servicios, por ello busca ofrecer siempre de la mejor calidad; además escucha a los clientes para poder ajustar sus productos a sus demandas y necesidades, el trato de los empleados es igual al de sus clientes.

### **VALORES FUNDAMENTALES**

#### ✧ **Originalidad**

Buscan redefinir constantemente el mundo del entretenimiento.

#### ✧ **Flexibilidad**

La industria del entretenimiento cambia constantemente, por lo que Nintendo se esfuerza por crear maneras innovadoras de proporcionar diversión a todo el mundo.

#### ✧ **Sinceridad**

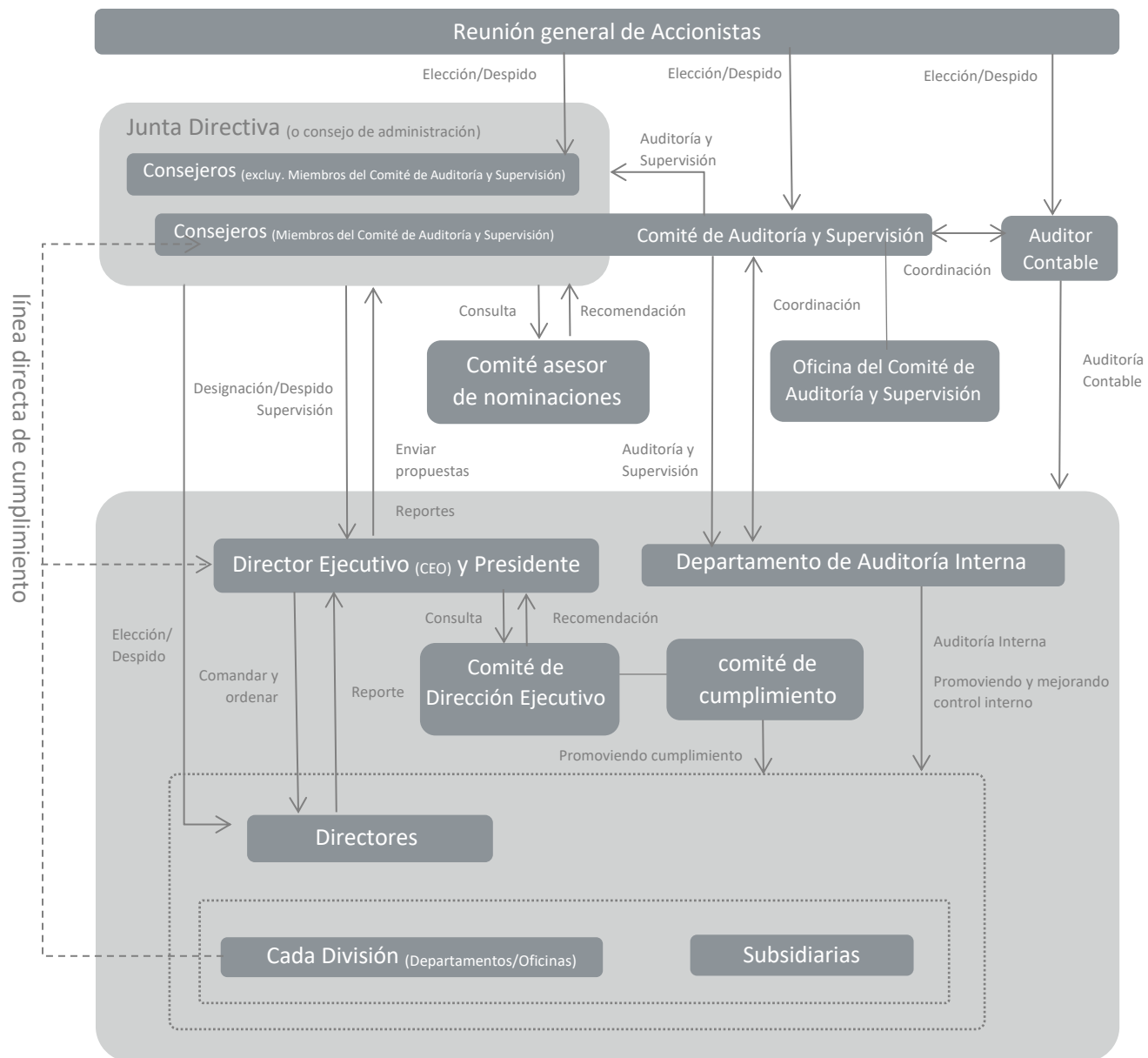
Procuran hacer nuestro trabajo lo mejor posible sin perder un ápice de humildad.

### **SOBRE SUS EMPLEADOS**

Cuenta con 6200 empleados, sin incluir aquellos externos al grupo empresarial. (antes del 31 de marzo)(30 sep 6428)

El sueldo anual promedio de los empleados pertenecientes a la sede principal es de 86,583 USD dólares, el cual incluye salarios extra y bonificaciones.

## SISTEMA DE GOBIERNO



### Junta Directiva:

Consta de 5 Directores (excluyendo Miembros del Comité de Auditoría y Supervisión) y cuatro Directores (Miembros del Comité de Auditoría y Supervisión)(incluyendo a los tres Directores Externos)

- Presidente de la Junta Shuntaro Furukawa, Director Representativo y Presidente
- Shigeru Miyamoto, Director Representativo
- Shinya Takahashi, Director
- Ko Shioti, Director
- Satoru Shibata, Director

- Naoki Noguchi, Director (Miembro del Comité de Auditoría y Supervisión de tiempo completo)
- Katsuhiko Umeyama, Director Externo (Miembro del Comité de Auditoría y Supervisión)
- Masao Yamazaki, Director Externo (Miembro del Comité de Auditoría y Supervisión)
- Asa Shinkawa, Director Externo (Miembro del Comité de Auditoría y Supervisión)

#### Comité de Auditoría y Supervisión

Consta de un Director interno de tiempo completo y tres directores externos.

- Presidente del comité Naoki Noguchi, Director (Miembro del Comité de Auditoría y Supervisión de tiempo completo)
- Katsuhiko Umeyama, Director Externo (Miembro del Comité de Auditoría y Supervisión)
- Masao Yamazaki, Director Externo (Miembro del Comité de Auditoría y Supervisión)
- Asa Shinkawa, Director Externo (Miembro del Comité de Auditoría y Supervisión)

#### Comité asesor de nominaciones

Consta del Director Representativo y Presidente, y todos los directores que son Miembros del Comité de Auditoría y Supervisión

- Presidente del comité Katsuhiko Umeyama, Director Externo (Miembro del Comité de Auditoría y Supervisión)
- Shuntaro Furukawa Director Representativo y Presidente
- Naoki Noguchi, Director (Miembro del Comité de Auditoría y Supervisión de tiempo completo)
- Masao Yamazaki, Director Externo (Miembro del Comité de Auditoría y Supervisión)
- Asa Shinkawa, Director Externo (Miembro del Comité de Auditoría y Supervisión)

#### Comité de Dirección Ejecutiva

Consta de los Directores (excluyendo Miembros del Comité de Auditoría y Supervisión).

- Presidente del comité Shuntaro Furukawa, Director Representativo y Presidente
- Shigeru Miyamoto, Director Representativo
- Shinya Takahashi, Director
- Ko Shiotani, Director
- Satoru Shibata, Director

#### Comité de cumplimiento

Dirigido por el Gerente General de la División de Asuntos Generales del Comité de Dirección Ejecutiva.

- Presidente del Comité Kentaro Yamagishi, Gerente General, División de Asuntos Generales
- Gerentes Generales de Divisiones y Gerentes Generales de Departamentos/Oficinas

Posición	Nombre
Director Representativo Presidente	Shuntaro Furukawa
Director Representativo Compañero <small>(Fellow)</small>	Shigeru Miyamoto
Director Gerente Ejecutivo Senior Gerente General, División de planificación y desarrollo del entretenimiento	Shinya Takahashi
Director Gerente Ejecutivo Senior Gerente General, División de Desarrollo de Tecnología de Plataforma	Ko Shioti
Director Gerente Ejecutivo Senior Gerente General, División de marketing y división de licencias	Satoru Shibata
Director (Miembro del Comité de Auditoría y Supervisión de tiempo completo)	Naoki Noguchi
Director (Miembro del Comité de Auditoría y Supervisión)	Katsuhiro Umeyama
Director (Miembro del Comité de Auditoría y Supervisión)	Masao Yamazaki
Director (Miembro del Comité de Auditoría y Supervisión)	Asa Shinkawa

Título	Nombre
Presidente ejecutivo senior, Nintendo Sales Co., Ltd.	Satoshi Yamato
Director ejecutivo senior Director general, División de fabricación	Hirokazu Shinshi
Director ejecutivo sénior Director general adjunto, División de desarrollo y planificación del entretenimiento	Yoshiaki Koizumi
Director ejecutivo Director superior, División de desarrollo y planificación del entretenimiento	Takashi Tezuka
Director General Director General, División de Administración Financiera A cargo de Relaciones con Inversores	Hajime Murakami
Director general ejecutivo, División de desarrollo empresarial	Yusuke Beppu
Director Ejecutivo Director General, División de Asuntos Generales a cargo del Departamento de Garantía de Calidad	Kentaro Yamagishi

Presidente Ejecutivo, Nintendo of America Inc.	Doug Bowser
Director Ejecutivo Presidente, Nintendo of Europe GmbH	Stephan Bole

Dentro de las divisiones que forman parte tecnológica:

### **Platform Technology Development** (Desarrollo de tecnología de plataforma) **(PTD)**

Fue creada el 16 de septiembre de 2015, su presidente Tatsumi Kimishima. Su división fue creada después de la fusión de dos divisiones: Investigación y Desarrollo Integrados (*Integrated Research & Development, IRD*), el cual se especializaba en el Desarrollo de hardware, y Desarrollo de Sistemas (*System Development, SDD*), el cual se especializaba en desarrollo de sistemas operativos especializados y su entorno de desarrollo y servicios de red.

La nueva división asumió los dos roles de sus predecesores: Ko Shioti, anterior director general de la división IRD, se desempeña como director general (GM), mientras que Takeshi Shimada, anterior director general del Departamento de desarrollo de entornos de software de la división SDD, desempeña el mismo papel.

### **Nintendo Software Technology** (Tecnología de software de Nintendo) **(NST)**






*Nintendo Software Technology Corp. (o NST)* es un desarrollador de videojuegos estadounidense ubicado dentro de la sede de Nintendo of America en Redmond, Washington.






### **Nintendo Technology Development** (Desarrollo de tecnología de Nintendo) **(NTD)**

*Nintendo Technology Development Inc. (o NTD)* es un grupo de investigación y desarrollo de hardware con sede en Washington para Nintendo. El grupo se centra en la creación de diversas tecnologías de software, herramientas de hardware y kits de desarrollo para uso propio y licencias de terceros en las plataformas de Nintendo, en colaboración con la división de Investigación y Desarrollo Integrado de Nintendo dirigida por Genyo Takeda.

### **Hardware.**





Exploran las distintas posibilidades para mejorar la durabilidad, seguridad, cualidad y rendimiento de sus productos.

-  Interfaces
  -  Paneles Touch
  -  Sensores
-  Conexión inalámbrica
-  Redes

-  Seguridad
-  Nube computacional
-  Realidad Virtual
-  Aprendizaje Profundo
-  Análisis de Big Data

## **Software**

Enfocándose en tomar ventaja del hardware al diseñar juegos hacen uso de:

-  Gráficos
-  Música
-  Guiones del juego
-  Desarrollo de programas

Para poder lidiar con la expansión de sus productos y servicios de manera digital, impulsaron la expansión de un sistema infraestructural que admite varias funciones de redes de software y servicios de red multisectoriales tal como Nintendo eShop

También han establecido la investigación y desarrollo estructural para software de dispositivos inteligentes para promover la planeación y desarrollo de software de aplicaciones de dispositivos inteligentes y el desarrollo de un sistema de back-end