

会 議 議 事 録 (抄)

会 議 名	2022 年度専門学校東京テクニカルカレッジ 第一回情報・Web・ゲーム系教育課程編成委員会
開 催 日 時	2022 年 7 月 22 日(金)15 時 40 分～17 時 00 分
会 場	専門学校東京テクニカルカレッジ 703 教室
参 加 者	<外部委員:5 名> (順不同・敬称略、役職は委員名簿参照) 経塚 真裕 (ソフトビューリオン株式会社) 澤坂 智之(株式会社Artisan 代表取締役) 中山 典隆(有限会社イプシロン／東京商工会議所中野支部) 杉山 司(桔梗 ICT パートナース株式会社) 叶 修吾(株式会社博報堂プロダクツ) <内部委員:4 名> 白井 雅哲 (同 副校長、第一部司会、第一部のみ) 井坂 昭司 (同 情報処理科科長) 呉石 義明 (同 情報処理科教員) 松田 達夫 (同 ゲームプログラミング科科長) 川辺 伸司 (同 Web 動画クリエイター科科長)
	<系別分科会>(第二部) 1.議長挨拶 井坂より挨拶 2.前回(系別分科会)議事録の確認 3.意見交換 テーマ:学科の近況報告、コロナ禍における業界の状況、学校の状況 意見交換は情報処理科、ゲームプログラミング科、Web 動画クリエイター科の3科に分かれ、各科の状況について意見交換を実施。
討 議 内 容	■ゲームプログラミング科 分科会 参加者 <外部委員> 澤坂 智之(株式会社Artisan 代表取締役) <内部委員> 松田 達夫 (同 ゲームプログラミング科科長) 1. <u>本年度の就職活動状況と結果報告</u> 【松田】 去年は就職状況が良くなかったが、今年は就職状況が良く感じる。今のところ IT 系希望の 32 名中、30 名は内定。ゲーム希望は 4 名で 3 名が作品を完成させた。2 名は一次面接を通過している。毎年思うが、ゲーム会社希望が少ないのはなぜなのか 【澤坂氏】 なぜゲーム会社に行かないの？と質問はされていますか？ 【松田】 学生は「IT 系でいいと思うので」という回答が多く。なぜ希望しないかが不思議。優秀な学生もゲーム希望じゃないのはなぜなのか。ゲーム会社に魅力がない？ 【澤坂氏】 そうかもしれないですね。今の時代、IT 系の方が待遇よかったりする。 就職活動で最近の学生の特徴や課題はありますか？ 【松田】 文章力がないのが学生の課題です。

【澤坂氏】

あるにはこしたことがないけど、正直、新卒にはそこまで求めている。

【松田】

就職活動では必要なため、今後文章力が上がるための施策を考えていきます。

2. 本年度の学科活動報告

【松田】

1年、2年共に退学者を1人ずつ出してしまった。

1年生は、学力も低く入学時から意識が低い学生で、別にやりたいことが見つかったための退学者。

2年生は精神的な面で学校に登校できなくなってしまった、面談を繰り返し行ったがやはり難しく退学になってしまった。

【松田】

成果発表会についての相談ですが。去年の様に youtube で配信を行うか、人数を絞ってのイベント開催は出来るかを考え迷っています。

【澤坂氏】

出来るのであれば両方とも行った方が良いのではないかな。

【松田】

他の科は展示だが、うちの科は展示では終わらないので悩んでいる。

卒業生(6年分ぐらい)に声をかけて AM と PM で分けてきてもらいプレイ会はどうかと思っているが。人数が多くなると100名近くになるかもしれない、コロナで問題が出ないか、大丈夫なのか。

【澤坂氏】

入場制限や、使い捨て手袋とかも用意するのもいいと思う。それで遊んでもらえばいいのではないかな？

【松田】

使い捨て手袋は考えになかった、有効な手段だと思います。

実施するにあたっては学生の保護者には連絡しようと思う。(注意喚起とか諸々の説明)もしくは1年生は登校を控えライブ配信で自宅から観る。

卒業生の参加人数確認のために事前に出欠確認を取りたいが何かアイデアはありませんか？

【澤坂氏】

ゲームのプレイ会は卒業生のみですか？参加に関しては“調整さん”や“googleform”などで出欠を取るなどやり方があるのでそういうのも利用するのはありだと思う。

【松田】

ありがとうございます。

追加で考えているのが今年はサウンドを作る授業を試しに入れてみるのを検討しています。少ないコマであるが触れておくのもいいのではと考えています。2年生の卒業制作に組み込めればと。

【澤坂氏】

unity の授業で組み込むのが仕組み的には簡単。

【松田】

1年生にやるのか、2年生にやるのか今は悩みどころで、サウンド再生ではなくサウンドを作る側の話でSEやBGMを作る授業。

【澤坂氏】

想定コマ数は？

【松田】

RJPの授業を利用し企業の方に来てもらい12コマ以内で考えています。

実際に良かった場合は、今後カリキュラムに組み込もうかとも思っています。

【澤坂氏】

RJPならいいけど、授業としてはお勧めしない、他校の二の舞になりそうで心配である。

【松田】

2年生の2期までにやると授業になるから3期以降なら制作コマになるのでサウンド作成もいいのではないか。4, 5期の卒業制作の時にサウンドを入れるのはありかなと思っています

3. ゲーム業界の予測される動向・発展の方向性

【松田】

今後、ゲーム業界がどうなるのかを聞かせてください。

【澤坂氏】

ソーシャル、コンシューマ、VRみたいなカテゴリで別れると思う。ソーシャルは変わらず、ゲームではなくwebアプリケーションの延長でゲームが生活の一部になっている仕組みが強まる＝依存症を高めるものになる。今と仕組みは変わる事なく、ずっと残ると思う。ユーザー層としては無料なのでライトユーザーが多い。

コンシューマ業界は映像が綺麗になっていく、新しい遊びの提供という形では伸びしろがないと思う。

【松田】

今年のゲームショーが有人で行われるのでどうなるのか期待している、任天堂がどうなるのかも。

【澤坂氏】

同じく任天堂次第だと思う。ソニーは映像の綺麗さに重点を置いている。最近はフレームレートも考慮している。

【松田】

ソーシャルゲームの会社に行きたいという学生はほとんどいない。コンシューマ専門のゲーム会社に応募をしている。学生はコンシューマゲーム会社に行きたい。でもいままで遊んできたのはソーシャルゲームという状況になっている。

VR方面はどうでしょうか。

【澤坂氏】

何気にニッチな所を突いているゲームが出ている。市場としては大きくならないが細々とでも生き残ると思う。

【松田】

色々見る限り、他業種との組み合わせになっている。ゲームだけのVRはあまりなさそう。建築、インテリア、バイオなどVRとのつながりが大きい。シミュレーターとしてゲーム業界に存在しそう。アメリカではゲームはシミュレーターから来ていて、日本はファンタジー(遊び)から来ている。そういう意味ではアメリカの認識に近づいているのではないのでしょうか。

4. 今後の学科が取り組むべき教育・期待

【松田】

企業が求める能力について、2015年は今現状行っている内容(授業方針)で良いが、2050年はガラッと変わる。(経産省が出している第5回未来会議人材会議資料を参考に)学科としては今後どんなことをしていけばいいのか、問題発見力、革新性、客観視等が求められている。これを教育していかなければいけない。

【澤坂氏】

問題発見力、問題のパターン数、いろいろな問題にぶつかることが大事で、問題発見とは正しい形を知っていて違うものを見つけた時に問題発見？と捉える事では。

【松田】

本科ではチーム制作の中で問題が起きた、もしくはこういう問題が起きるだろうという問題発見力を自然と身につけさせているが、学術的にそれを学科で教えられるのか。

以前にある会社の社長と話したところ、専門学校は訓練するところ、問題発見、問題解決は学校では

	できない。2年でそんな問題は起きない、起きるのは人間関係の問題と伺ったことがあります。 【澤坂氏】 的確な予測は学ぶものじゃない、センスではないか。 【松田】 10 数年前に専門学校卒に問題解決能力を身に着けた学生を求められたが、教育する事が難しく求めたものを的確に進められる学生を育てる事までで精一杯あったが、この資料を見る限りまた1周して求められるのか。 5. <u>学科以外の専門性を有する複合人材に関して</u> 【澤坂氏】 unity とかアンリアルエンジンのライブラリに、建築や車の自動運転などのテンプレートが含まれている。なので今までゲーム業界で培ってきたことがほかの業界で転化することが多くなってきた。 【松田】 他学科が混ざったものでやるならば最初から 2+2 の4年生にすれば良いのか。 ゲーム業界では先ほどの VR の話でシミュレータ等が流行っているが実際にリアルな情報を組み込んだゲームが出てきている。 ゲーム業界で仕事として建築などの他業界の知識はいるのか 【澤坂氏】 今はインターネットの中で色々な情報を取得できるのでわざわざその知識を学ばないといけないかということでもないと思う。 【松田】 ゲームを作るときにその知識が必要になるのであって、事前にその知識が必要かということではない。ITベースだったらいろいろあるが、ゲームとなると、そのゲームを作る為に必要な知識という後付けになるのでは。 【澤坂氏】 複合人材を改めて考えると、専門学校で2年ほど学んだからと言ってほかの業種の事を勉強しても意味がないと思う。実社会で10年とかやっていると初めて別業種に行って複合人材として成り立つのではないか。 自分の仕事をしっかり理解した上で別のことにいろいろ興味を持ってそこで学び始めて複合人材になると思う。 【松田】 貴重なご意見ありがとうございました、今後の学科運営に役立たせます。 以上