

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 第二回情報・Web・ゲーム系教育課程編成委員会
開 催 日 時	2022 年 11 月 25 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:2 名> (順不同・敬称略、役職は委員名簿参照) 川勝 誠治(株式会社ゲーテク) 澤坂 智之(株式会社Artisan 代表取締役) <内部委員:1 名> 松田 達夫 (ゲームプログラミング科科长)
	<系別分科会>(第二部) 1.議長挨拶 松田より挨拶 2.前回(系別分科会)議事録の確認 3.意見交換 本年度の就職活動状況と結果報告 本年度の学科活動報告 ゲーム業界の最新動向と展望 ゲーム業界が求める人材と現状 学科以外の専門性を有する複合人材
討 議 内 容	■ゲームプログラミング科 分科会 1. <u>本年度の就職活動状況と結果報告</u> 【松田】 今年は36名、全員内定しました。 本年度はゲーム会社でのインターンで、考え方の違いで断る結果となった企業があった。 【松田】 入社後はIT系で2年から3年の仕事を経てからゲームに移る事が出来る企業で、人事担当者が学生にIT系の素晴らしさを語りゲームの仕事に関して 【澤坂委員】 その学生はどうなりましたか。 【松田】 すでに内定が出ている企業の社長さんに連絡をし、詳細を話し内定を頂きました。 【川勝委員】 ゲームに偏見をもっている人事もいたりする。 こちらとしては悪いことはしていないので、相手企業の人事の上司か社長さんに話したほうが良いと思う。 【松田】 企業としては、その人事のせいでいい人材を取れなくなる可能性もあるが、今後もあるので連絡はよします。川勝委員や澤坂委員の会社に行った卒業生はどうですか。 【川勝委員】 10 年前ぐらいに最初に入った高崎くんや金谷くんは中心として頑張っています。 【澤坂委員】 昨年度入社の諸田くんは頑張っている。 【松田】 卒業生が頑張ってくれていると在校生も励みになります。

2. 本年度の学科活動報告

【松田】

本年度は久しぶりに対面での成果発表会を実施しました。
卒業生を対象に午前午後で行い、40名46名の86名の卒業生が来校し、盛り上がりも凄く、卒業生も喜んでくれました。

【澤坂委員】

やはりゲームは遊んでもらわないとですね。

【松田】

対面なのでバグも出ないようにしっかりデバッグも行い、二年生は大変な一ヵ月半を過ごしたと思います。
YouTubeでLive配信も行いました。

【澤坂委員】

次回は呼んでください。

【松田】

現在は、卒業制作を始めています。
1チームはeスポーツ風の3対3で行うネットワークゲーム、壁とかは考えずスプラトゥーンを作れるのか挑戦中です。他のチームは、ネットワークゲームや興味のあることに挑戦。VRゲームのチームは入力部分がネックだったがコントローラーも買っているのかと試行錯誤している。

3. ゲーム業界の最新動向と展望

【松田】

本年度のゲームショウを観てきて、盛り上がりがあった。ただVRのゲームが日本企業ではなく海外が多くみられた。

【川勝委員】

うちは現在VRの仕事を受けている。縮小しているかも知れないが仕事はある。
本科の卒業生が携わっている。

【澤坂委員】

今年はPSVR2が発売されるので期待している。

【松田】

海外は頑張っているイメージだったけど今後は変わるのでしょうか。

【川勝委員】

うちも仕事を受けているぐらいなので今後は大きくなるのかもしれない。

【松田】

ゲームじゃなくて他業種でつながっているイメージが強い。

【川勝委員】

展示会とかショッピングとかほかの分野で増えているのは確かに感じる。

【澤坂委員】

建築はVRに強い。

【松田】

ソーシャルとコンシューマはどうなのか？

【澤坂委員】

ソーシャル強いが、今はコンシューマも盛り返してきている感じがする。

【松田】

先日にお会いした関西の企業の方が、仕事の違いが関東と関西である話していました。

【澤坂委員】

関東ではエンジニアが不足している感じがする。

【松田】

関西ではUIのデザイナーが足りないが関東では余っている事や、関西はコンシューマの仕事が多いなど。本年度はゲーム系の就職がすごい厳しかった。

【澤坂委員】

去年のほうがきつかったような気がする。

【松田】

ここまで厳とは思いませんでした。

4. ゲーム業界が求める人材と現状

【松田】

ゲーム業界が求める人材と現状についてどうですか。本科はいまだにプログラム重視で進め、2進数や16進数を教えている。

【澤坂委員】

ゲームでは装備データなどをサーバに送る際にビット変換し送るので必要。
ビットは知識として必須だと思う。

【松田】

以前に勤めていた会社の人間と話したが、いらないと言われた。

【澤坂委員】

確かに新人には必要ないが将来的な部分で必須。

【川勝委員】

必要だと思う、いらないわけではない。

【松田】

他校では、Unity や Unreal Engine を使用して作品などを作っているが。

【川勝委員】

やはりツールができるようになっていて欲しい。欲を言えば即戦力が欲しいけど。

【松田】

本科はゲームといってもITに就職する学生が多いため、言語的にC言語、C++をしっかり身に付けて欲しいと思って作品作りなどもツールでの作成ではなく、プログラムを組んで作らせているため挫折者が出やすい。Unity を使って開発は挫折しないと思うが。

【川勝委員】

将来を考えたらプログラムをできるほうがいい、とはいえツールが全く使えないというのも難しい。

【澤坂委員】

ゲームエンジンとかツールで作るとゲームが派手になるが、基礎力が重用されるのでやっぱりプログラムができるほうが好ましい。

【松田】

ゲーム業界に求められる人材とは、やはり数学物理とかできたほうが良いと思うが、また、人間力も求められるのか。

【澤坂委員】

数学物理は知っていて欲しい、数学物理の関数を使ったときにそれがどんな効果をもたらすかぐらいは、理解していてほしい

【松田】

三角関数が難しい、説明をしても学生がわかっていないSin関数Cos関数を使って動きで説明したが、今まで以上に理解した学生が少ない。

【川勝委員】

高校で三角関数とかやってるよね？

【澤坂委員】

実際に紙上だけでの計算式で勉強をしてきて、ゲームで動いているとか見ていない

【松田】

そういうのを避けてきた子がこの学科に入学している

【川勝委員】

だから正直、向いていない学生が来ているのでは

【澤坂委員】

会社に数学物理が嫌いな子も来ているし、わからない新卒も入社してきている。
いろいろな会社に行ったときに、3Dの座標変換とか話しても分かっていない30代のプログラマーもいる。
正直数学の基本はなくてもいいじゃないか

【松田】

企業単位でバラバラであるのではないのでしょうか。数学物理が必要と言う企業もある。
ただ、経験が5年以上は出来た方が良い、知っていた方が良いという意見が多かった

5. 学科以外の専門性を有する複合人材

【松田】

前回の会でも澤坂委員にも回答してもらったが、DXでワクワクする学校づくりを、学校として3年間テーマで進めている。
DXというものに関して業界はもともとデジタルなのでとの回答を頂いたので、他業種とのコラボとして学科以外の専門性を有する複合人材としてどうなのか。

【澤坂委員】

それは会社に入ってからとかじゃダメなのか？
社会に出てからでも必要になったら、勉強をすればよいのではないか。

【白井校長】

ゲーム業界で複合人材とはゲームとweb、メタバースとかみたいな複合人材はあるかもしれないのでは。

【松田】

過去にスパイダーマンのゲームが実物の町情報に基づいて作られた。
一つ一つモデルを作らず町全体をスキャンする技術がある。

【白井校長】

IKEAではスマートフォンのAR機能を使ってインテリアの配置のレイアウトが見れる
VRでも同じような事が出来ている

	【川勝委員】 仮想現実で実際に行かなくても下見ができるので便利 【松田】 今後ゲーム業界や人材はどう進んで行くのか 【澤坂委員】 Unity や Unreal Engine の標準ライブラリが、かなり建築に偏っている。 ゲームエンジンよりもそっちに行っているのではないか。ゲーム開発のツールが他業種に使われて始めている。ゲームの技術が他業種で使われて始めている。 【川勝委員】 ゲームの人材は、技術的に高いのでいろいろな業界で活躍できるのではないか 【松田】 インテリア業界では Unity を使用していて、Unreal Engine はコンシューマ向けな、感じがする。 複合人材を育てるために、学科を卒業してから研究科みたいなものを作ってもよいのでは。 【澤坂委員】 学科としては複合が難しい 【川勝委員】 ゲームは特殊で複合となるとちょっと違うような気がするけど、ゲームは最先端の技術なのでむしろゲームから別分野に広がると思う。 【松田】 複合人材を考えつつ、プログラム技術を強化していきます。 本日は、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